RACCONTARE LA CITTÀ È UN GIOCO PER TUTTI

DI **TOMAS BARAZZA**
Co-fondatore e Ceo di Log607

Abbiamo aspettato la comunicazione ufficiale, il timbro in ceralacca del Quirinale, per convincerci che il premio per la migliore innovazione in campo turistico era stato assegnato proprio a noi. Ed è forse in questo modo incredulo, unito allo slancio di alcune grandi esaltazioni che sta il motore del nostro lavoro: ideare giochi significa avere la mente semplice, disposta alla meraviglia e capace di sfide; ma insieme significa sapere di non dover prendersi troppo sul serio perché il mondo è pieno di buone idee e di persone che sanno giocare, a volte anche meglio.

Log607 è nata un paio d'anni fa nella campagna tra Treviso e Venezia, all'interno di H-Farm, l'incubatore tecnologico che ha accolto l'intuizione mia e di Fabio Salvadori: ideare giochi legati allo spazio fisico e alla conoscenza. Questa era la vaga idea di partenza. Ben presto le parole "aziendali" sono diventate gioco e narrazione: abbiamo deciso di utilizzare il gioco e i racconti come strumenti di innovazione per creare esperienze e avventure pervasive. Partendo dall'esperienza turistica, uno dei territori di cambiamento spinto: più che location geografiche, i viaggiatori di oggi cercano esperienze e attività da compiere, informazioni specifiche sul contesto. Chi viaggia oggi vuole visite flessibili e situazioni adattabili ai propri interessi. Grazie alla tecnologia e all'*experience design* ciò è possibile. La collana di guide non convenzionali Whaiwhai è sorta da queste considerazioni. Dopo l'esordio a Venezia, nostra città d'elezione (non solo per prossimità fisica) abbiamo lavorato allo sviluppo su altri contesti urbani – siamo pronti anche al lancio di città estere – e su nuove forme di applicazione del format. Raccontare una città e renderla "giocabile" è ogni volta la scoperta di storie e vicende inaspettate, una mappatura che, per attrarre il fruitore, deve interessare anche noi.

Whaiwhai è concepita per svelare al viaggiatore – poco per volta, quasi come in una caccia al tesoro – storie e luoghi in un percorso personale.

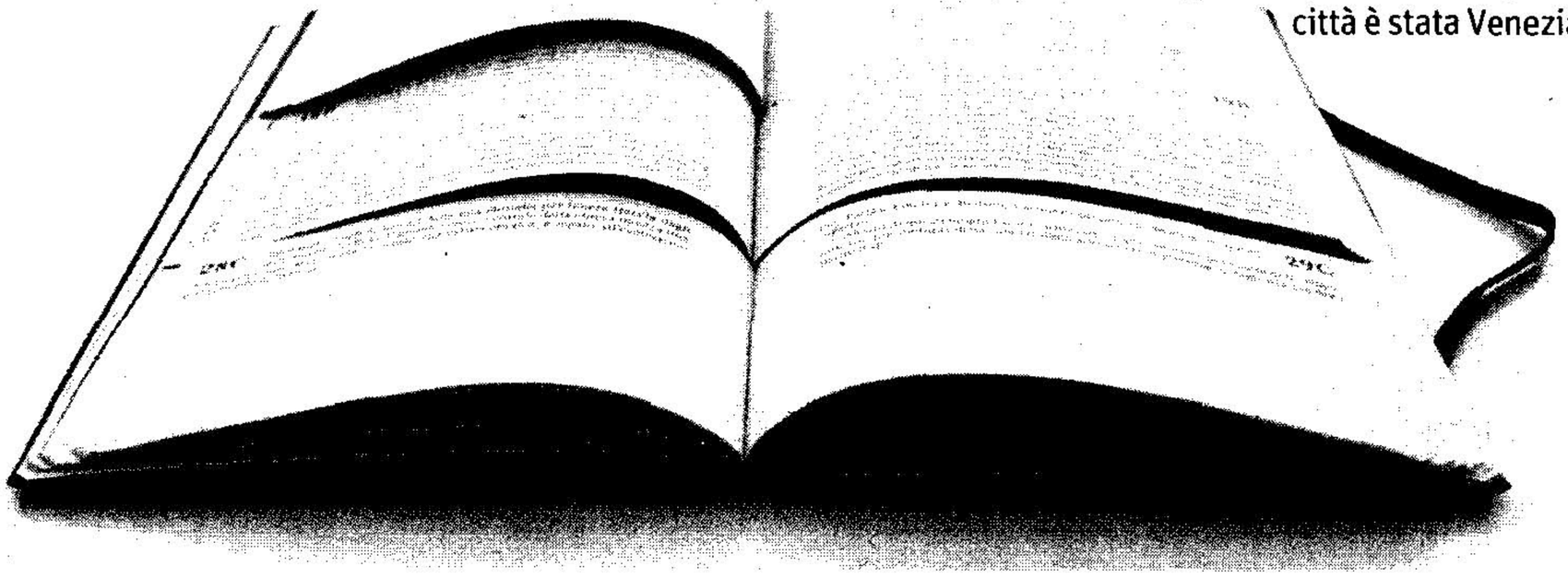
Il tentativo è di incontrare, attraverso soluzioni tecniche ed editoriali, il naturale desiderio delle persone di farsi raccontare i luoghi di interesse e di scoprirli da protagonisti. L'equilibrio tra narrazione e gioco può generare prodotti di editoria nuovi e affascinanti: abbiamo condiviso questa idea con Marsilio editori (gruppo Rcs) che da poco è nostro socio di maggioranza. Il gioco è poi un linguaggio di interazione e partecipazione che agisce su moltissimi contenuti. Stiamo per lanciare un altro prodotto che va in questa direzione, realizzato in coproduzione con Shado. Si tratta di un format che unirà gioco e fiction in modo completamente nuovo. «Frammenti» è la serie che andrà in onda su Current tv (canale 130 di Sky), trasforma lo spettatore in giocatore attivo.

Ispirato alle regole degli *Alternate reality game* – e se non vi si accende la lampadina, cercate «I love bees» – rivoluziona un rapporto "difficile", quello tra chi decide la narrazione e chi la subisce. A dimostrazione, ancora una volta, che il gioco è una cosa seria.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

www.cotec.it

Guida. La collana Whaiwhai è concepita per svelare storie e luoghi in un percorso personale. La prima città è stata Venezia.



L'AZIENDA FA
community

RACCONTARE LA CITTÀ E UN GIOCO PER TUTTI