

Borsa di Studio finanziata da fondi PNRR ex D.M. 118 del 02/03/2023

**Missione 4,
componente 1,
linea di
investimento 4.1**

Dottorati per la Pubblica Amministrazione

Tematica di Ricerca

ArchHero: l'archaeogaming tra ricerca e grande pubblico per valorizzare il patrimonio giocando

English version

ArchHero: archaeogaming between research and the general public to enhance heritage through play

Dottorato di Ricerca

ITALIANO: **Sostenibilità Ambientale e Benessere**

ENGLISH: **Environmental Sustainability and Wellbeing**

Tipologia di Impresa e mesi frequenza obbligatoria (se previsto)

Il 3° anno il Parco Archeologico dell'Appia Antica accoglierà il/la dottorando/a per un periodo di 6 mesi. L'attività di ricerca si svolgerà di pari passo con lo scavo di Ateneo Appia Antica 39, sviluppando sul sito nuove tecniche di rilievo digitale, utili alla ricostruzione tridimensionale del contesto, allo scopo di rappresentare fedelmente il sito in particolare e il paesaggio in generale nelle sue diverse fasi evolutive. Test del prodotto in via di sviluppo saranno rivolti ai visitatori che frequentano il sito durante le campagne di scavo, anche tramite la somministrazione di sondaggi di gradimento. Il progetto valorizza, tramite un approccio innovativo e l'utilizzo di nuove tecnologie, uno dei progetti in cui l'Ateneo è maggiormente visibile a livello nazionale e internazionale, trovandosi in un contesto territoriale coincidente con una PA che è al centro dei flussi turistici e delle politiche di sviluppo culturale del Paese (candidatura Unesco della via Appia, progetti PNRR, Giubileo 2025). In the 3rd year the Appia Antica Archaeological Park will host the PhD student for a period of 6 months. The research activity will be carried out hand in hand with Unife's archaeological excavation "Appia Antica 39", developing new digital survey techniques on the site, useful for the three-dimensional reconstruction of the context, in order to faithfully represent the site in particular and the landscape in general in its various phases of evolution. Tests of the product under development will be addressed to visitors visiting the site during the excavation campaigns, also through the administration of satisfaction surveys. The project enhances, through an innovative approach and the use of new technologies, one of the projects in which the University is most visible at a national and international level, as it is located in a territorial context coinciding with a PA that is at the centre of the country's tourist flows and cultural development policies (Unesco nomination of the Appian Way, PNRR projects, Jubilee 2025).

Mesi frequenza obbligatoria all'estero

8 mesi presso Escola de Noves Technologies, Universitat de Barcelona (ENTI-UB), durante il secondo anno di ricerca The 2nd year the product will be developed at Escola de Noves Technologies, Universitat de Barcelona (ENTIUB) for a period of 8 months

Obiettivi generali della ricerca

La ricerca intende elaborare strategie comunicative innovative e coinvolgenti al fine di valorizzare metodologia e patrimonio archeologici tramite la realizzazione di un videogioco principalmente basato sulle attività di scavo. Lo scopo è quello di comunicare e introdurre ai non addetti ai lavori le attività proprie della ricerca scientifica in ambito archeologico grazie a un'inedita integrazione tra il mondo tecnologico dell'ICT e l'archeologia, aprendo nuove prospettive sia strettamente scientifiche che di valorizzazione del patrimonio, tramite un prodotto facilmente estendibile a diversi siti archeologici. Il giocatore avrà la possibilità di usufruire del patrimonio con gli occhi dell'archeologo che lo studia, munito di tutti gli strumenti concettuali per poterne comprendere storia e caratteristiche in maniera più avvincente rispetto

ai metodi di divulgazione tradizionali. Ciò non solo incentiverà l'interesse verso il patrimonio soprattutto dei più giovani, i quali impareranno a conoscere siti e materiali archeologici completando missioni di gioco, come se si trovassero direttamente sul campo, attraverso l'interazione con l'ambiente. Il progetto svilupperà narrazione avvincente, ricostruendo la storia e quindi la vita di un paesaggio antico sulla base degli oggetti e delle strutture documentati mediante il metodo stratigrafico. Il giocatore/eroe della storia dovrà svolgere le attività indicate seguendo il metodo scientifico-stratigrafico, e sarà guidato da un narratore, il cui compito è quello di rendere comprensibile il ruolo dell'archeologo e trasmettere i metodi scientifici che si trovano dietro le attività di cantiere. Tutto ciò sarà facilitato da diverse missioni che trasporteranno il protagonista nelle diverse fasi storiche individuate nella sequenza stratigrafica del sito.

English version

The research intends to develop innovative and engaging communication strategies in order to enhance archaeological methodology and heritage through the realisation of a video game mainly based on excavation activities. The aim is to communicate and introduce to non-experts the activities of scientific research in the archaeological field thanks to an unprecedented integration between the technological world of ICT and archaeology, opening up new perspectives both strictly scientific and of heritage valorisation, through a product that can be easily extended to different archaeological sites. The player will be able to enjoy the heritage through the eyes of the archaeologist studying it, equipped with all the conceptual tools to be able to understand its history and characteristics in a more compelling way than traditional dissemination methods. This will not only stimulate interest in heritage especially among the youngest, who will learn about archaeological sites and materials by completing game missions, as if they were directly in the field, through interaction with the environment. The project will develop compelling narratives, reconstructing the history and thus the life of an ancient landscape on the basis of the objects and structures documented through the stratigraphic method. The player/hero of the story will have to carry out the indicated activities following the scientific-stratigraphic method, and will be guided by a narrator, whose task is to make the role of the archaeologist understandable and to convey the scientific methods behind the site activities. This will be facilitated by various missions that will take the protagonist through the different historical phases identified in the stratigraphic sequence of the site.

Impatto in relazione a uno o più dei seguenti fattori: (i) miglioramento della sostenibilità ambientale; (ii) accelerazione di processi di trasformazione digitale; (iii) promozione dell'inclusione sociale

(ii) Lo stato dell'arte sui lavori di diffusione culturale in ambito gaming-archeologia non garantisce una reale immersione nel sito archeologico tramite un'interazione diretta, rendendo i videogiochi a oggi disponibili poco attrattivi. In particolare, le limitazioni di movimento all'interno della mappa di gioco e la forzatura al compiere delle scelte specifiche per poter proseguire, rendono poco avvincente e dinamica l'esperienza del videogiocatore. In maniera innovativa il progetto sfrutta sistemi tipici dell'ICT, per es. sistemi di localizzazione e tracciamento basati su tecnologia 5G o altre reti wireless disponibili, per rendere ancora più realistica e affascinante l'intera esperienza e consentire l'accessibilità diretta al patrimonio, promuovendo in tal modo anche l'inclusione sociale (iii). Basandosi infatti i principi della community archaeology, il progetto permetterà a diversi pubblici non solo di vivere virtualmente l'esperienza di scavo ma anche di imparare il mestiere dell'archeologo e di conoscere la storia antica. Il videogioco sarà così il tramite di accesso alla conoscenza tra grande pubblico, comunità locali che fruiscono il patrimonio di un territorio e specialisti che vi lavorano. (ii) The state of the art on cultural dissemination in the field of gaming-archeology does not guarantee real immersion in the archaeological site through direct interaction, making the video games available to date unattractive. In particular, the limitations of movement within the game map and the forcing of specific choices to be made in order to continue make the gamer's experience uninspiring and dynamic. In an innovative way, the project exploits typical ICT systems, e.g. localisation and tracking systems based on 5G technology or other available wireless networks, to make the whole experience even more realistic and fascinating and allow direct accessibility to the heritage, thus also promoting social inclusion (iii). Based in fact on the principles of community archaeology, the project will allow different audiences not only to virtually experience the excavation



Funded by the
European Union
NextGenerationEU



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA



**Università
degli Studi
di Ferrara**

experience but also to learn the archaeologist's craft and learn about ancient history. The video game will thus be the gateway to knowledge between the general public, local communities that enjoy the heritage of an area, and specialists working there