

Comunicazione delle Scienze

Relazione Progetto

University Duel

Ramon Lazzaroni

Agosto 2025

1 Introduzione

La matematica spesso non riesce a sembrare abbastanza interessante agli occhi dei ragazzi. Fin da piccoli, infatti, molti sognano di compiere imprese straordinarie, ma la scarsa conoscenza delle opportunità offerte da questa disciplina li tiene lontani da un mondo ricco di sfide e possibilità. Dopo aver assistito alla lezione del professor Marco Andreatta sui Problemi del Millennio, ci siamo resi conto che far conoscere queste grandi domande irrisolte potrebbe essere un ottimo modo per incuriosire i giovani e stimolarli ad avvicinarsi alla matematica. Per fare ciò abbiamo scelto di puntare sul gioco come strumento di comunicazione: un linguaggio semplice, coinvolgente e diretto, che permette di mettere in scena i grandi protagonisti della matematica. L'obiettivo è mostrare come questa disciplina, soprattutto negli ultimi anni, non sia affatto "ferma", ma continui a proporre nuove sfide e abbia bisogno di menti fresche e creative.

2 Target

Il nostro progetto voleva inizialmente essere indirizzato verso gli adolescenti e giovani di età compresa tra i 16 e i 30 anni.

2.1 Sondaggio

Per valutare meglio il possibile interessamento del pubblico abbiamo condiviso con amici, parenti e conoscenti, un sondaggio per cercare di capire come sarebbe stato ricevuto il gioco dalle varie persone e per vedere se il nostro target poteva essere interessato. Le domande erano le seguenti:

1. Quanti anni hai?
2. Apprezzi la matematica?
3. Hai mai sentito parlare dei problemi del millennio?
4. Ti piacciono i giochi da tavolo?
5. Potrebbe interessarti un gioco da tavolo a tema matematico?
6. Quanto saresti disposto a spendere?
7. Perché?

La prima domanda serviva per capire come poteva essere recepito il nostro gioco nella fascia di età da noi individuata.

La seconda era per valutare le diverse opinioni a riguardo da parte di chi è più avvezzo ad argomenti matematici e da chi lo è meno.

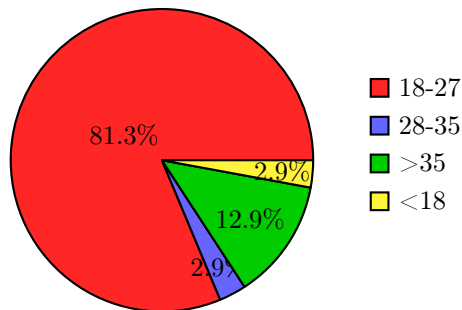
La terza domanda era per valutare la validità dell'idea che avevamo riguardo alla conoscenza dei problemi del millennio per chi è al di fuori dal mondo accademico.

La quarta e la quinta domanda sono fondamentali per comprendere che percentuale della popolazione raggiungeremo con questo prodotto.

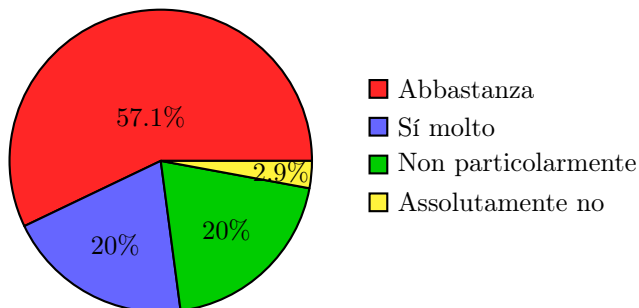
La sesta domanda è stata posta per valutare la tipologia di gioco che potevamo permetterci di ideare in base al budget dei potenziali acquirenti.

Infine la settima era per ottenere eventuali motivazioni riguardo le domande precedenti per sviluppare al meglio il gioco.

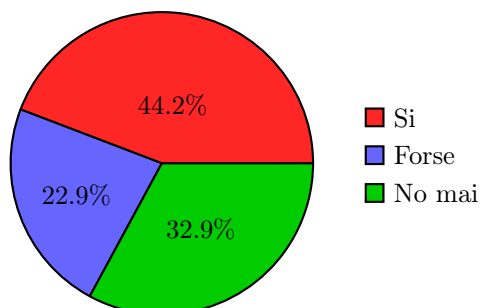
1. Quanti anni hai?



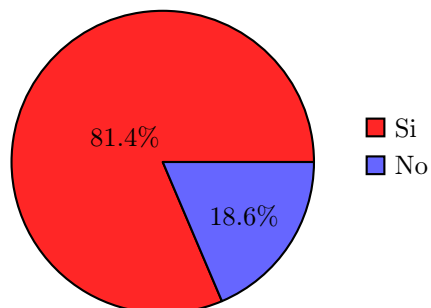
2. Apprezzi la Matematica?



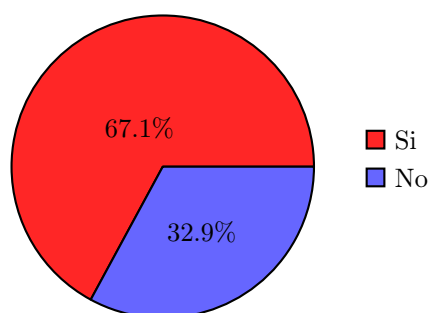
3. Hai mai sentito parlare dei problemi del millennio?



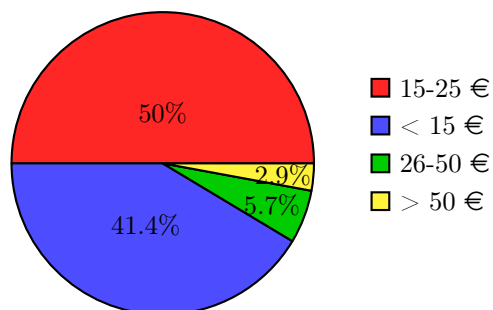
4. Ti piacciono i giochi da tavolo?



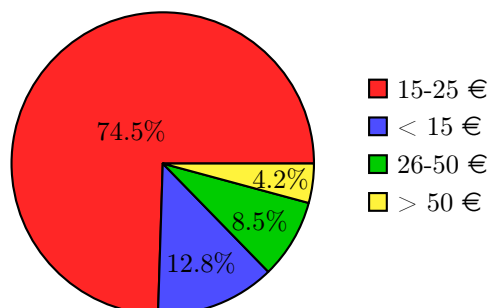
5. Potrebbe interessarti un gioco da tavolo a tema matematico?



6. Quanto saresti disposto a spendere?



6*. Quanto saresti disposto a spendere?



* domanda 6 da cui sono stati rimossi i dati di chi non acquisterebbe il gioco

2.2 Risultati sondaggio

Nonostante il campione ridotto abbiamo trovato risultati interessanti per l'ideazione del progetto, infatti le 2 fasce <18 e >35 si sono rivelate generalmente poco interessate ai giochi da tavolo, inoltre dalle domande 2 e 3 abbiamo notato che la maggior parte di chi non è particolarmente appassionato alla matematica non conosce i problemi del millennio o non è certo di averne sentito parlare.

Inoltre dalla combinazione dei risultati delle domande 5 e 6 (grafico 6*) si può notare che l'87.2% degli interessati sarebbe disposto a spendere fino a 25 € quindi possiamo utilizzare questa cifra come tetto massimo per il prezzo del nostro gioco

2.3 Risposte alla domanda 7

Le risposte alla settima domanda hanno confermato che il riscontro del pubblico è positivo:

- "potrebbe risultare interessante e mettere alla prova le persone che stanno giocando"
- "mi interesserebbe molto, a patto che non sia troppo banale"
- "aiuterebbe a sviluppare capacità di ragionamento"

Inoltre altre 2 risposte ci hanno aiutato parecchio nell'ideazione:

- "So che sarebbe difficile trovare qualcuno con cui giocare e non ho conoscenze matematiche molto avanzate"
- "Raramente trovo abbastanza persone con cui giocare a giochi da tavolo"

2.4 Target scelto

Dalle risposte del sondaggio è emerso che il nostro target iniziale non era completamente interessato alla nostra idea, e abbiamo quindi deciso di variarlo rivolgendoci quindi a un pubblico leggermente più adulto, indicativamente tra i 18 e i 30 anni.

3 Il Gioco

Con il cambio di target ci siamo orientati verso un gioco che richiedesse un ragionamento strategico più avanzato. Inoltre, considerando la preoccupazione emersa dalle risposte riportate sopra, di non riuscire a trovare un numero sufficiente di compagni di gioco, abbiamo deciso di proporre una rivisitazione di 7 WONDERS DUEL, intitolata UNIVERSITY DUEL. Questa scelta si adatta particolarmente alle nostre necessità poiché il gioco prevede la partecipazione di soli due giocatori, garantendo così un'esperienza accessibile anche in contesti ristretti.

3.1 Descrizione del Gioco

Le regole sono rimaste quasi interamente invariate, mentre abbiamo deciso di modificare i termini di gioco e la grafica perché rispettassero il tema scelto.

Il gioco si svolge in 3 Annate in cui il giocatore dovrà gestire le decisioni di un'università e avrà la possibilità di assumere personale d'eccellenza, organizzare corsi e progetti, ampliare le infrastrutture universitarie e fare ricerca con lo scopo di ottenere punti prestigio per diventare la miglior università.

4 Progettazione

Dopo aver sviluppato l'idea iniziale, abbiamo definito i nuovi termini, le risorse e i protagonisti del gioco. Successivamente abbiamo riscritto il regolamento adattandolo alla nuova terminologia e ne abbiamo verificato la coerenza complessiva. Abbiamo poi modificato i nomi di tutte le carte, sostituendoli con teoremi, corsi universitari, infrastrutture e personale accademico. Infine, abbiamo suddiviso il lavoro distribuendo i compiti, in modo che ciascun membro del gruppo si occupasse singolarmente di un aspetto specifico del progetto:

- Riscrittura delle regole;
- Editing delle carte;
- Ricerca storica e complementi matematici.

Mi sono occupato principalmente dell'editing grafico delle carte, la mia preoccupazione principale è stata quella di creare simboli il più autoesplicativi possibile, così da rendere il gioco più intuitivo e facile da imparare.

Alcune grafiche sono state riprese dal gioco originale, come ad esempio quella di monete e punti prestigio, mentre altre sono state ripensate da zero come quelle delle risorse, delle monete e dei Problemi del Millennio. Nello specifico mi sono affidato all'idea che "un'immagine vale più di mille parole" cercando così di ridurre al minimo le quantità di testo presenti in ogni carta.

5 Strategie Comunicative

Abbiamo scelto il gioco da tavolo come strumento di divulgazione perché lo conosciamo bene e lo riteniamo un mezzo semplice ed efficace per rendere accessibili temi complessi. Inoltre, offre al pubblico un cambio di prospettiva: la matematica non come verifica scolastica o lezione pesante, ma come esperienza coinvolgente e stimolante.

Attraverso il gioco presentiamo alcuni grandi problemi matematici e i risultati che la loro risoluzione ha portato o potrebbe portare. In questo modo vogliamo far capire l'importanza della ricerca anche in ambiti che a prima vista sembrano lontani dalla vita quotidiana.

Abbiamo inoltre inserito le "carte professore", dedicate a matematici meno noti come ad esempio Kovalevskaja, raccontandone in breve la vita e alcuni aneddoti. La narrazione coinvolge emotivamente i giocatori e stimola l'interesse verso figure e storie spesso trascurate.

6 Conclusione

Questo progetto ci ha permesso di unire creatività e divulgazione scientifica, trasformando temi complessi come i Problemi del Millennio in un'esperienza di gioco accessibile e coinvolgente. L'uso del gioco da tavolo si è rivelato un metodo efficace per stimolare curiosità, trasmettere conoscenze e offrire una nuova prospettiva sulla matematica, lontana dall'immagine scolastica.

L'esperienza mi ha spinto a riflettere su come comunicare al meglio i contenuti e ha contribuito a sviluppare le mie competenze divulgative. Grazie a University Duel abbiamo voluto mostrare come la ricerca non sia un ambito distante, ma un percorso fatto di sfide, persone e storie capaci di appassionare anche chi non ha una formazione matematica. Ritengo inoltre che, anche se non totalmente, il nostro obiettivo di ridurre il divario tra mondo accademico e pubblico, mostrando come la scienza e la matematica possano essere comprese, vissute e giocate sia stato raggiunto.