

Comunicazione delle Scienze

Relazione Progetto: University Duel

Andrea Mazzola

Agosto 2025

1 Introduzione

Durante una lezione del corso di Comunicazione delle Scienze di Marco Andreatta, sono stati presentati i 7 problemi del millennio. Io, Ramon Lazzaroni e Daniel Vascon ci siamo chiesti come introdurre le persone a tali problemi per stimolare la loro curiosità e avvicinarle al mondo della matematica, spesso ritenuto meno interessante rispetto ad altri come quello della fisica.

Come mezzo comunicativo abbiamo pensato a un gioco da tavolo, questo perché rende il progetto accessibile a un'ampia fascia di età e di persone. Il nostro progetto consiste nella rivisitazione del gioco "7 WONDERS: DUEL", da noi rinominato "University Duel": abbiamo reso tutti gli elementi di gioco a tema universitario, in particolare in ambito matematico-fisico.

L'obiettivo di questo progetto è presentare figure di spicco della scienza meno conosciute, affiancandole a nomi altisonanti come Pitagora, e introdurre i 7 problemi del millennio, rendendoli protagonisti nel gioco e suscitando quindi l'interesse del giocatore con brevi presentazioni e aneddoti. Volevamo, inoltre, trasmettere quello che potrebbe essere l'ambiente universitario e la centralità in esso, non solo della ricerca, ma anche della comunicazione.

2 Il nostro pubblico

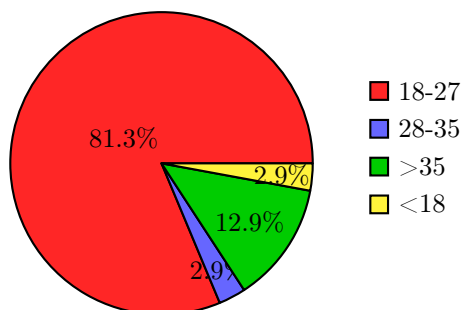
Il gioco può essere apprezzato al meglio da un pubblico di età sufficiente per poterne sperimentare le diverse strategie, quindi è indirizzato a un pubblico di 14-15 anni o più. Il progetto viene proposto ad appassionati e amatori di giochi in scatola. Tali giochi sono sempre più presenti nella cultura popolare e per questo abbiamo supposto che ci sarebbe potuto essere molto interesse.

Per verificare chi effettivamente sarebbe potuto essere il nostro pubblico, abbiamo effettuato una sorta di analisi di mercato attraverso un sondaggio tra amici, parenti e conoscenti.

2.1 Sondaggio

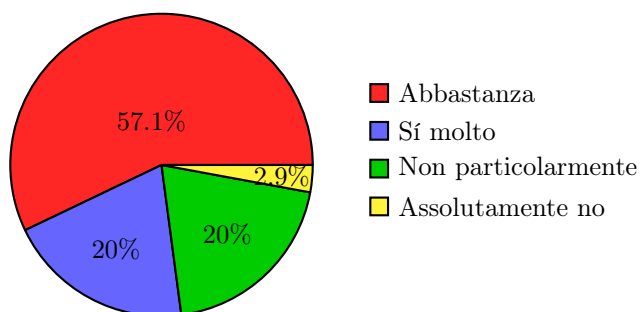
Anche se limitato, questo sondaggio ci ha permesso di conoscere l'effettivo interesse in un progetto del genere e stimare anche un possibile prezzo. Ora vediamo le domande e cosa siamo riusciti a ricavarne.

1. Quanti anni hai?



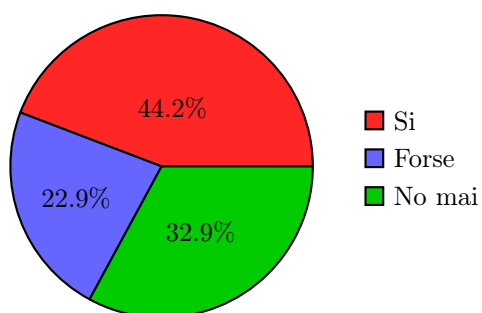
La prima domanda serviva per capire come poteva essere recepito il nostro gioco nella fascia di età da noi individuata.

2. Apprezzi la matematica?



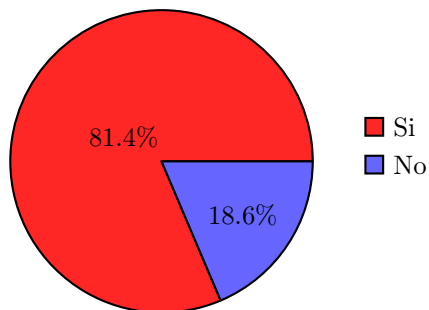
La seconda era per valutare le diverse opinioni a riguardo da parte di chi è più avvezzo ad argomenti matematici e da chi lo è meno.

3. Hai mai sentito parlare dei problemi del millennio?

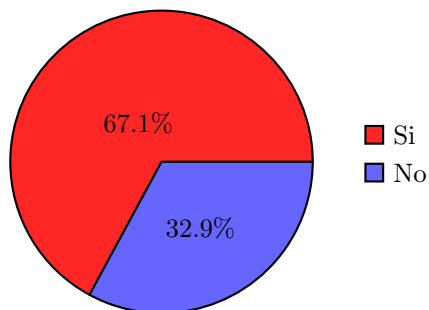


La terza domanda era per valutare la validità dell'idea che avevamo riguardo alla conoscenza dei problemi del millennio per chi è al di fuori dal mondo accademico.

4. Ti piacciono i giochi da tavolo?

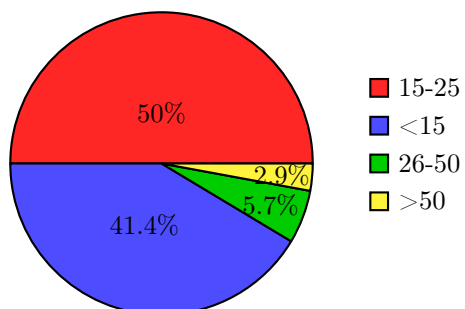


5. Potrebbe interessarti un gioco da tavolo a tema matematico?

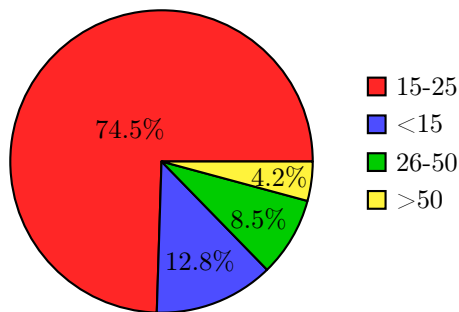


La quarta e la quinta domanda sono fondamentali per comprendere che percentuale della popolazione raggiungeremo con questo prodotto.

6. Quanto saresti disposto a spendere?



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



Nel secondo grafico sono stati tolti chi alla domanda 5 ha risposto "No" e alla domanda 6 "<15", questo per poter visualizzare quanto sarebbe disposto a pagare chi è interessato al gioco.

7. Perché?

Domanda necessaria per ottenere informazioni dettagliate sulle possibili motivazioni alla domande per poi sfruttarle come spunto per la scelta o creazione del gioco. Ecco alcune risposte che ci hanno aiutato nell'ideazione:

- "Perché è un gioco da tavolo molto specifico e il costar troppo incentiverebbe le persone a trovare una versione simile online gratis. 15-25 € sono una somma che io personalmente spenderei."

Chiaramente l'obiettivo è sarebbe quello di mantenere i costi più bassi possibile perché il gioco sia accessibile. University Duel, infatti, non ha elementi eccessivamente costosi.

- (<15€) "So che sarebbe difficile trovare qualcuno con cui giocare e non ho conoscenze matematiche molto avanzate."
- (<15€) "Raramente trovo abbastanza persone con cui giocare a giochi da tavolo."

Il gioco non richiede particolari conoscenze matematiche e sono necessarie solo due persone per giocare.

2.2 Sondaggio - Conclusioni

Abbiamo potuto constatare che le fasce d'età meno interessate sono sotto i 18 e sopra i 35 anni. Inoltre è possibile concludere, analizzando le risposte alla domanda 2 e alla domanda 3, che chi è meno interessato alla matematica non ha mai sentito parlare dei problemi del millennio o almeno non ne è certo, sottolineando una necessità di parlarne non solo a chi è già appassionato, cercando di creare nuovi interessi.

3 Descrizione del gioco

Le regole sono praticamente rimaste invariate dal gioco originale, ciò che abbiamo fatto è stato un restyling completo del gioco, modificando termini, elementi e carte da gioco. Una partita si sviluppa in 3 "Annate" (dette "Epoche" nel gioco originale) durante le quali

verranno effettuate scelte strategiche per arrivare al proprio obiettivo: vincere. Per vincere ci sono 3 diversi modi:

- primato nella reputazione;
- primato nella ricerca;
- primato nel prestigio.

Le prime due vittorie si possono verificare in qualsiasi momento della partita, ponendone immediatamente fine. L'ultima invece va a colui che, alla fine del triennio, ha accumulato più punti Prestigio, classificandosi come migliore Università.

4 Progettazione

Ognuno di noi si è concentrato su uno di questi aspetti:

- scrittura delle regole;
- editing delle carte, dei simboli e degli elementi di gioco;
- ricerca storica e complementi matematici.

Le regole sono state riscritte in modo da essere coerenti con la nostra idea di ambientazione, cambiando tutti i nomi e i termini che era necessario cambiare. Le carte e i simboli sono stati creati pensando ai corsi frequentati e alle strutture utilizzate nel corso della nostra carriera accademica.

Nelle regole si trovano sia la presentazione dei "Professori", che poi sarebbe presente anche sul retro della carta (ininfluente ai fini del gioco), e anche la presentazione dei problemi del millennio con i simboli che abbiamo scelto per rappresentarli.

5 Strategie divulgative

Avuta l'idea di trattare i problemi del millennio, abbiamo deciso anche di svolgere un sondaggio per conoscere il nostro pubblico, un aspetto fondamentale per un buon lavoro di comunicazione. Dato che noi vorremmo parlare a un pubblico estraneo agli argomenti, li abbiamo inseriti nelle carte con dei simboli che li rappresentano e all'interno delle regole li abbiamo esposti brevemente assieme ai risultati che porterebbe una loro risoluzione (o che ha portato nel caso della congettura di Poincaré). Parlare di ciò che porterebbe la risoluzione di questi problemi è fondamentale perché si capisca l'importanza della ricerca anche in ambiti che non sembrano essere di impatto come la ricerca medica.

Abbiamo inoltre voluto parlare di figure meno conosciute del mondo della matematica, come Kovalevskaja, e con le carte professore abbiamo fatto una breve presentazione di essi, raccontando inoltre aneddoti interessanti delle loro vite, cercando, così, di far leva sulle emozioni del giocatore. Il potere delle narrazioni lo coinvolge e permette di mantenerne l'attenzione e nel mentre far sì che si interessi alle storie e ai lavori di scienziati con nomi meno altisonanti.

Il gioco in sé è un modo per avvicinare le persone al mondo accademico, mostrandolo accessibile e presentando a grandi linee il suo funzionamento e i suoi interessi, cercando quindi di eliminare il distacco che potrebbe provare chi ne è al di fuori e far capire l'importanza degli investimenti nella ricerca, un argomento che tuttora è centrale nella divulgazione scientifica.

6 Conclusione

Per stimolare la curiosità e l'interesse verso la matematica ne abbiamo parlato attraverso il gioco, una tecnica che permette di mantenere l'attenzione del nostro "spettatore". Con University Duel abbiamo cercato di proporre un'esperienza che renda accessibili temi complessi come i Problemi del Millennio. Ci ha dato un pretesto per raccontare storie di matematici meno conosciuti e rendere tangibile il valore della ricerca scientifica.

Un possibile sviluppo sarebbe creare nuovi giochi da tavolo dove il mondo accademico è ancora più centrale e introdurre nuovi argomenti come elementi di gioco.