

8 gennaio 2019 18:58

**Videogiochi, con 'Mi Rasna' visualizzati dai giocatori 50mila reperti etruschi in 7 mesi**



Come un videogioco può contribuire alla divulgazione culturale? In molti ancora si pongono questa domanda e ora una risposta arriva dagli sviluppatori del gioco "Mi Rasna" che hanno diffuso i dati relativi ai reperti archeologici etruschi che sono stati visualizzati dai giocatori nel corso dell'esperienza di gioco online. Si tratta di cinquantamila reperti visualizzati in 7 mesi (da quando è online il gioco sulla piattaforma android), ordinati in due classifiche (ma che non vogliono indicare "né vincitori né vinti, ma solo grandissimi partecipanti") ordinate per luogo di provenienza e per museo.

All'interno del gioco una buona parte dei contenuti storici sono accessibili attraverso mini-giochi (quiz e puzzle), che una volta portati a termine danno informazioni ancora più dettagliate sul periodo e una ricompensa spendibile per progredire all'interno dell'ambiente videoludico. E in questi primi 7 mesi di attività, sono stati centomila i quiz risolti dai giocatori e circa cinquantamila i puzzle.

## LE CLASSIFICHE

L'ordine di piazzamento è legato evidentemente all'avanzamento nel gioco. Vince, infatti, Populonia ma non poteva essere altrimenti visto che i giocatori iniziano a giocare proprio in quella città. I reperti del Museo Archeologico Nazionale di Firenze sono quelli in assoluto più visti dai giocatori nel 2018.

I REPERTI – Tornando all'ordine di arrivo dei reperti visualizzati, guidano la classifica delle città Populonia (con quasi 13 mila reperti visualizzati), Vetulonia (8.300), Tarquinia (3.688), Volterra (3.440), Chiusi (3.138). In fondo, troviamo Marsiliana, Fiesole e Pitigliano, tutte e tre sotto i 200 reperti visualizzati.

Per i musei (che hanno messo a disposizione oltre 900 immagini di reperti etruschi), 'vince' il Museo Archeologico Nazionale di Firenze con 12.646 reperti visualizzati dai giocatori, seguito dal Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia di Roma (9.340) e dal MaaM di Grosseto (6.044). Chiude la lista il Museo civico archeologico di Fiesole con 94 reperti.

"Tutta la parte dell'Etruria Laziale – spiegano gli autori – viene supportata egregiamente dal Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia mentre la Maremma toscana grazie al grandissimo contributo del Museo Archeologico e d'Arte della Maremma si piazza al terzo posto. In Umbria invece sono arrivati i giocatori più forti del gioco! E stanno difendendo le ultime roccaforti etrusche dai nemici Romani!".

I QUIZ – Discorso analogo per i quiz risolti dai giocatori nel corso delle partite con Populonia (con oltre 29 mila quiz risolti) che guida la classifica seguita da Vetulonia (20 mila), Chiusi (13.300) e Volterra (5.200). Chiudono la classifica Sutri, Fiesole e Pitigliano con meno di 500 quiz risolti.

## GLI ASPETTI ECONOMICI

Alla seconda domanda, quanto un'esperienza del genere sia sostenibile dal punto di vista economico, arriverà la risposta nel corso di TuorismA il 24 febbraio a Firenze quando gli autori del gioco diffonderanno i dati economici e finanziari dell'iniziativa. In quell'occasione, spiegano gli sviluppatori " presenteremo quante soddisfazioni ci sta dando Mi Rasna in totale trasparenza e come investiremo sul territorio in accordo con tutti i direttori dei musei Nazionali".

In attesa dell'appuntamento di febbraio, **AgCult** può anticipare che rispetto all'investimento iniziale, il progetto ha fruttato finora quattro volte la cifra investita. Al netto dei costi, gli sviluppatori del gioco avevano promesso di reinvestire il 3% degli utili in attività sul territorio. Con questa cifra sarà organizzato un festival etrusco tra maggio e giugno (concordato con i musei e i parchi archeologici interessati) che coinvolgerà le città della dodecapoli con rievocazioni storiche, laboratori, incontri. L'evento culminerà nell'ultima giornata di Romarché al Museo di Villa Giulia a Roma.

## IL GIOCO

L'esperienza di gioco di 'Mi Rasna' proietta il giocatore all'interno dei fatti del popolo etrusco, passando per la scelta di una delle dodici Città-Stato realmente esistite all'interno delle quali ne rivivrà la storia. L'utente vestirà i panni di un magistrato locale, immedesimazione che porterà alla conoscenza dell'economia, dell'agricoltura, dell'allevamento, dell'edilizia, dell'estrazione delle risorse e dei manufatti prodotti dal popolo etrusco.

L'ambientazione storica in cui è calato il gioco rappresenta una possibilità unica di unire in un solo progetto la valorizzazione di un'area geografica ampia: Toscana, Umbria e Lazio. La partecipazione e il coinvolgimento richiesto ai musei, ai parchi archeologici e ai Comuni non è di natura economica ma quello di utilizzare il materiale, i reperti e la documentazione legata agli etruschi, in gestione o di proprietà degli Enti. Il contributo sarà inserito all'interno del gioco nel quale i contenuti forniti avranno visibilità e saranno valorizzati.

## Leggi anche:

[Toscana, il progetto "Etruschi: antico popolo contemporaneo" conquista l'Europa](#)

['Mi Rasna', il videogame sugli etruschi che mette insieme parchi archeologici, musei e comuni](#)

[Mi Rasna, 50 rievocatori etruschi per le riprese del trailer. Gioco online il 10 maggio](#)

# Ag|Cult

Agenzia giornalistica **AgCult**  
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017  
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma  
[redazione@agcult.it](mailto:redazione@agcult.it)