



# Scheda CONTENUTI

Qualcosa che va oltre la tradizionale conferenza, che unisce **divulgazione matematica** e **denuncia sociale** in una forma coinvolgente e divertente. Nei nostri incontri Fate il Nostro Gioco in un'ora e mezza circa smontiamo alcune delle più diffuse false credenze sul gioco d'azzardo e restituiamo il senso delle reali probabilità di vincere attraverso simulazioni di gioco, video e una continua **interazione con il pubblico**. Ma dall'esperienza *Fate il Nostro Gioco* e la passione per i **videogiochi**, nel 2022 è nato *C'era una Volta Pong...* Un approfondimento sul gaming, un viaggio tra le analogie e le differenze tra le dinamiche dei videogiochi e quelle del mondo del gioco d'azzardo.



L'obiettivo è quello di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro all'immenso fenomeno del gioco d'azzardo in Italia. La convinzione è che il modo migliore per farlo sia usare la matematica e la psicologia come una specie di **antidoto logico**. Nel DLT smontiamo alcune delle più diffuse false credenze sul gioco d'azzardo e restituiamo il senso delle **reali probabilità di vincere** attraverso simulazioni di gioco online, esperimenti e una continua interazione con il pubblico.



**Conviene giocare d'azzardo?** E se, come dicono tutti, non conviene allora perché giochiamo? Durante questo DLT riprendiamo le fila del discorso iniziato nell'appuntamento precedente e cerchiamo una risposta a queste domande in modo scientifico. Sperimentiamo senza alcun pregiudizio e analizziamo i risultati degli esperimenti con una continua interazione con gli spettatori, cercando di capire perché e in che modo il destino di ogni giocatore è uno solo - ed è già scritto.



È il 1972, esce Pong, uno dei primi **videogiochi** di successo, prodotto dalla società Atari. Ed è solo l'inizio.

L'evoluzione della tecnologia ha permesso di creare videogiochi più complessi e realistici, l'avvento di internet ha cambiato le modalità di distribuzione, l'incontro con il **gambling** lo ha arricchito di ingredienti **potenzialmente pericolosi**. Nel corso dell'evento verranno illustrate le principali analogie e le principali differenze tra le dinamiche dei videogiochi e quelle del mondo del gioco d'azzardo. Dinamiche che portano, soprattutto i più giovani, a usare il denaro come **strumento di gioco**.

# Scheda

## CARATTERISTICHE

### INTERAZIONE

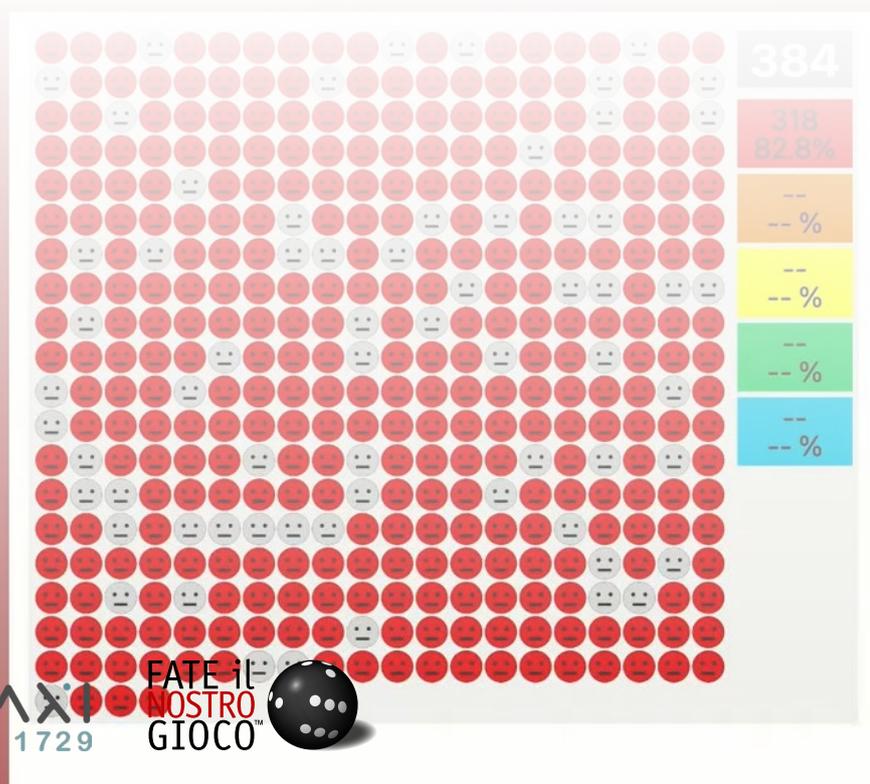
L'interazione - e il dinamismo che ne consegue - sono ingredienti chiave del nostro modo di fare divulgazione. Durante il talk una vera e propria **simulazione di gioco online** permette al pubblico di essere sia spettatore che sperimentatore, e capire così nella pratica alcuni dei meccanismi psicologici e matematici sui quali si fonda l'azzardo.

### RIGORE

I contenuti che affrontiamo sono il risultato di anni di studio e perfezionamento volti a rendere l'intervento coinvolgente, ma anche **chiaro e preciso**, oltre che **sempre aggiornato**. Una buona campagna di informazione deve infatti saper comunicare un messaggio che rimanga impresso ma senza perdere in rigore. I dettagli sono importanti, è grazie ai dettagli che il banco vince.

### DIVERTIMENTO

Chi l'ha detto che non si possono trattare argomenti seri divertendo? L'azzardo è un tema delicato e ricco di spunti di riflessione, ma questo non significa che bisogna affrontarlo annoiando. Nel talk non mancano i **momenti spassosi** che coinvolgono anche i più diffidenti, senza mai perdere di vista l'obiettivo: informare su un tema affrontato spesso in modo superficiale.



# Evento IN STREAMING

## REGIA

La regia dell'evento sarà gestita direttamente da TAXI1729. Grazie alla presenza di tre diverse telecamere, microfoni e luci professionali, mixer audio e video, abbiamo la possibilità di ricreare un'esperienza del tutto simile a quella di una **piccola trasmissione televisiva**. Durante lo streaming si alterneranno ospiti e relatori, e eventuali messaggi registrati, all'interno di una piattaforma visivamente accattivante e **altamente personalizzabile** con il brand e i colori dei clienti.

Verrà stabilita di comune accordo la scaletta dell'evento e nei giorni precedenti all'evento saranno eseguite le prove tecniche con i relatori.

## ACCEDERE ALLA DIRETTA

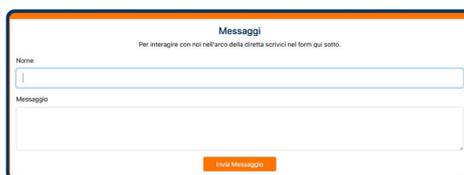
L'esperienza utente è molto semplice: TAXI1729 si occuperà di creare una **pagina web dedicata** e l'utente potrà avviare la diretta streaming cliccando semplicemente sul tasto PLAY senza bisogno di registrarsi, inserire username e password, o scaricare applicazioni. Se l'utente prova ad avviare la diretta troppo presto, un messaggio lo avvisa di quanti giorni e ore mancano all'inizio dell'evento, dandogli la possibilità di **impostare un promemoria** che glielo ricordi a tempo debito.



# Evento IN STREAMING

## MESSAGGI DAL PUBBLICO

Sotto al riquadro della diretta è presente un modulo attraverso il quale **chiunque segua la diretta** può, anche più volte, inserire un nome e un messaggio: un apprezzamento o una critica, una domanda per l'esperto, una particolare richiesta, ecc. In alternativa, possono essere inviati messaggi tramite i nostri canali social (Whatsapp, Facebook, Instagram) Tutti i messaggi ricevuti verranno moderati in tempo reale dalla redazione di TAXI1729 e in alcuni casi letti in diretta.

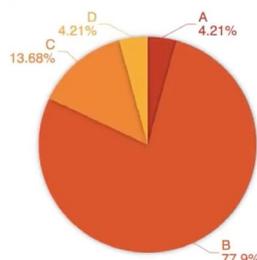


The screenshot shows a form titled 'Messaggi' with the instruction 'Per interagire con noi nell'arco della diretta scrivici nei form qui sotto.' It contains two input fields: 'Nome' and 'Messaggio', and a red 'Invia Messaggio' button at the bottom.

## ESPERIMENTI

L'intervento del relatore è cadenzato da una serie di esperimenti condotti con il pubblico (domande a risposta chiusa).

I **risultati degli esperimenti** vengono mostrati e commentati durante la diretta. I grafici che rappresentano il voto delle persone si animano e si compongono in tempo reale, prestandosi a una avvincente presentazione in stile telecronaca.



## VALUTAZIONE

Al termine della diretta, viene chiesto alle persone di giudicare l'evento con un voto da 1 a 5 e, per chi ne avesse voglia, anche di lasciare un commento più strutturato.

Questo permette di avere **feedback immediati** sul gradimento alla fine dell'evento, insieme ai dati sulle visualizzazioni.



The screenshot shows a form titled 'Alla fine della diretta...' with the instruction '... facci sapere la tua opinione.' It contains a star rating system (5 stars) and a text input field for a comment. A red 'Invia Valutazione' button is at the bottom.

# Scheda TECNICA

## DURATA

I DLT hanno una durata di **60 minuti circa**, modulabili in base alle esigenze del cliente.

## PARTECIPANTI

Alla luce della nostra esperienza, e tenendo conto dei vincoli tecnici di accesso alla piattaforma, consideriamo ottimale un pubblico di **circa 300 partecipanti** (ma comunque non superiore a 500). Se si prevede un numero di partecipanti superiore, sarà nostra cura preparare un preventivo ad hoc, o organizzare un secondo DLT in base alle esigenze della committenza.

Per poter partecipare attivamente agli esperimenti online, ogni spettatore deve disporre di un device provvisto di connessione internet: pc, smartphone, tablet, ecc.

## RELATORI

Durante il DLT si possono alternare **fino a tre relatori** in diretta: un moderatore scelto dalla committenza, i saluti istituzionali di una figura apicale (che possono anche essere registrati) e un divulgatore di TAXI1729. Per mantenere alta l'attenzione del pubblico, si prevede di alternare gli interventi secondo una **scaletta concordata prima** con tempi e argomenti prestabiliti, in modo da garantire una perfetta interazione ed evitare tempi morti e sovrapposizioni.

