

Relazione Questionario di gradimento MVC

Technology for All – Foligno 25 e 26 Ottobre 2024

Il 25 ed il 26 Ottobre 2024, in occasione dell'evento Technology for All tenutosi a Foligno è stato somministrato un questionario di gradimento circa l'esperienza Meta Versus Culturae attraverso il visore Meta Quest 3.

L'ambiente e l'esperienza mostrata era una prima demo embrionale (più specificatamente v.1.0), non ancora definita per grafica e contenuti, non esaustiva dell'esperienza complessiva a cui aspiriamo di arrivare alla fine del progetto. Prenderemo quindi questi risultati come una prima base di partenza.

La relazione esplora la distribuzione delle risposte per fasce d'età e settore di appartenenza, identificando trend di soddisfazione e facilità d'uso delle nuove tecnologie.

Il questionario è stato somministrato a tutte le persone che hanno fruito dell'esperienza davanti al nostro desk, andando così a costituire un campione di 14 soggetti intervistati.

L'analisi quantitativa evidenzia le preferenze e le percezioni dei partecipanti in merito all'esperienza nel metaverso, con correlazioni basate sull'età ed il settore di appartenenza. I dati sono presentati in termini percentuali per facilitarne la comprensione.

Da un punto di vista di **soddisfazione complessiva** l'86% del campione ritiene l'esperienza "Eccellente" o "Buona", e soprattutto lo 0% ha valutato l'esperienza come "Molto insoddisfacente" o "Insoddisfacente".

Correlando il dato con l'età abbiamo il 70% dei partecipanti tra i 20 e i 40 anni ha valutato l'esperienza come "Eccellente" o "Buona". Al contrario, solo il 50% degli over 60 ha espresso un livello di soddisfazione simile. Dato che potrebbe stare ad indicare un certo scetticismo verso le nuove tecnologie in maniera proporzionale all'aumentare dell'età.

Per quanto riguarda la **facilità d'uso del visore** abbiamo raccolto un 79% del campione distribuito tra "Molto facile" e "Facile", ed anche qui abbiamo uno 0% che valuta il visore "Molto difficile" ed 1 sola persona che ritiene sia "Difficile".

Correlando il dato con il settore di appartenenza abbiamo un 65% dei partecipanti appartenenti al settore tecnologico che ha dichiarato che l'utilizzo del visore è stato "Facile" o "Molto facile", mentre solo il 40% dei professionisti del settore culturale ha avuto una percezione altrettanto positiva.

Alla domanda relativa l'**immersività** ed il **coinvolgimento** globale dell'esperienza abbiamo un 86% che valuta l'esperienza "Molto coinvolgente" ed "Abbastanza coinvolgente"; nessuno la valuta "Per nulla coinvolgente" o "Poco coinvolgente". Questo dato è molto confortante se pensiamo che l'esperienza è basata sulla versione 1.0.

Se il metaverso possa portare o meno ad un **arricchimento della fruizione dei beni culturali** rispetto ai metodi tradizionali, abbiamo un 71% del campione che reputa questa possibilità "Moltissimo" o "Molto" probabile.

Correlando il dato con il settore di appartenenza, abbiamo l'85% degli utenti nel settore culturale che ritiene che il metaverso offra un buon livello di arricchimento rispetto alle visite tradizionali (lì dove queste ultime non siano possibili), suggerendo una positiva apertura verso tecnologie immersive nel settore.

Inoltre, dai dati raccolti emerge che il 75% dei partecipanti sotto i 40 anni ritiene che il metaverso possa offrire un arricchimento significativo alla fruizione dei beni culturali, mentre questa percentuale scende al 55% tra i partecipanti over 60. Questo risultato suggerisce una potenziale resistenza o scetticismo verso l'integrazione di tecnologie immersive tra le generazioni più anziane, mentre dall'altro lato mostra una buona apertura da parte delle generazioni più recenti.

Circa l'utilità dell'**interazione con i beni culturali in ambiente virtuale**, abbiamo un 86% del campione che la ritiene "Molto utile" ed "Abbastanza utile", nessuno la ritiene "Per nulla utile" o "Poco utile", a dimostrazione del fatto che poter scoprire in prima persona un reperto ed interagirci, lascia sicuramente l'esperienza più mnemonica ed emozionale.

Il 93% del campione ritiene che, tramite un ambiente virtuale, sia possibile raggiungere un **miglioramento dell'accessibilità ai beni culturali** da parte di un pubblico più ampio; e nessuno reputa che questo miglioramento non possa essere raggiunto. L'accessibilità ai beni culturali è uno dei punti cardine del progetto che intende accogliere in modo inclusivo da una parte differenti tipologie di operatori della cultura per la formazione del sito e per cultura personale, e dall'altro, tipologie variegata di visitatori, comprese persone con disabilità motoria e persone residenti in località lontane che difficilmente riuscirebbero a visitare lo scavo di persona.

In merito alla **propensione a consigliare l'esperienza** ad altri, abbiamo raccolto un 100% del campione che consiglierebbe l'esperienza.

Correlando il dato con l'età, un 75% dei partecipanti sotto i 50 anni che si è dichiarato favorevole a consigliare l'esperienza, mentre questa percentuale scende al 55% tra gli over 60.

Analizzando poi le risposte dei partecipanti per settore, il 90% degli utenti appartenenti al settore tecnologico raccomanderebbe "Moltissimo" l'esperienza, in confronto al 70% degli utenti del settore culturale che si colloca più sul "Probabilmente sì". Sebbene i professionisti culturale mostrino una buona apertura verso il metaverso, esiste una leggera differenza rispetto a settori maggiormente orientati alla tecnologia. Questo dato potrebbe indicare una maggiore necessità di dimostrare il valore culturale del metaverso ai professionisti del settore per incentivarne l'adozione: contiamo di arrivare a questo risultato alla fine del progetto.

Sull'efficacia della **fruizione tramite ambiente virtuale** rispetto ad una visita fisica tradizionale, lì dove quest'ultima non sia possibile, abbiamo il campione così diviso: il 57% la ritiene "Efficace", mentre il 36% la ritiene "Meno efficace".

Abbiamo anche indagato se dopo l'esperienza di Meta Versus Culturae l'intervistato avrebbe registrato una **motivazione ad esplorare altri siti culturali nel metaverso** ed abbiamo un 100% diviso tra "Assolutamente sì" e "Probabilmente sì", a prescindere quindi dall'età anagrafica o appartenenza lavorativa.

Alle domande relative ai **suggerimenti dei partecipanti** abbiamo un numero significativo che ha espresso il desiderio di una grafica più definita, con il 40% dei

commenti aperti che suggeriscono una maggiore risoluzione per rendere l'esperienza più realistica ed immersiva. Questo dato non ci scoraggia, dal momento che la qualità grafica non è ancora stata ottimizzata e portata a regime per mancanza di tempo rispetto alla "consegna" per l'evento.

Per quanto riguarda la **navigazione e l'usabilità**, registriamo un 35% dei suggerimenti che vertono sulla facilità d'uso del visore con richieste di miglioramento per rendere l'interfaccia più intuitiva, soprattutto per i meno esperti.

Infine, sulle tematiche inerenti all'**interazione** ed il **coinvolgimento**, abbiamo il 25% dei partecipanti che suggerisce di aumentare l'interattività, aggiungendo contenuti come audio-visivi o opzioni di esplorazione più approfondita. Anche qui abbiamo ancora tanto lavoro già programmato davanti volendo arrivare a distinguere le tecniche di scavo e la stratigrafia, aggiungere tutti gli oggetti e gli elementi scoperti all'interno dello scavo, ecc.

Da questa analisi quindi estrapoliamo alcune considerazioni utili allo svolgimento delle prossime tappe di progetto.

I dati indicano che i partecipanti più anziani potrebbero beneficiare di una maggiore familiarità con il metaverso, per cui sarebbe opportuno organizzare programmi di formazione iniziale e dimostrazioni guidate che potrebbero aumentarne la fiducia e l'apprezzamento per l'esperienza immersiva.

Sarebbe utile anche sviluppare, all'interno dell'esperienza, azioni che sottolineino il valore aggiunto del metaverso per la conservazione e valorizzazione dei beni culturali: questo porterebbe a convincere i professionisti culturali circa la validità di queste tecnologie. Tour guidati virtuali, fedeltà di riproduzione o contenuti esplicativi sul valore storico potrebbero migliorare l'engagement degli utenti di questo settore.

Infine la leggera differenza di propensione a consigliare l'esperienza suggerisce l'importanza di una strategia di comunicazione mirata che sottolinei il valore educativo e di arricchimento culturale del metaverso, per incrementare l'adozione di questa tecnologia nel settore culturale ed in particolare su un luogo storico che potrebbe essere richiuso ai visitatori.