

Macroambiente » Dall'arte alla storia, passando per la scienza: 5 app ispirate a Pokémon GO

app geolocalizzazione Realtà aumentata social network Tecnologia e innovazione

## Dall'arte alla storia, passando per la scienza: 5 app ispirate a Pokémon GO

Mentre l'app di Niantic sembra essere in declino, numerosi altri giochi sfruttano il modello Pokémon GO per un'esperienza immersiva.

09 settembre, 2016

18 agosto, 2017

Macroambiente

Stampa



A cura di: **Virginia Dara**  
Autore Inside Marketing



È stata l'app dell'estate, tra Pokémon rari da cercare sulle spiagge e **negozi e brand che ne hanno approfittato per originalissime iniziative di marketing**. Su **Pokémon GO**, così, si è detto davvero di tutto: qualcuno ha sostenuto che Pokéstop e palestre vicini a luoghi di interesse storico-artistico potessero **aiutare il marketing del territorio, altri hanno visto nell'app un rischio non indifferente per le relazioni sociali**.



Sembra comunque che il fenomeno Pokémon GO non sia destinato a durare a lungo, nonostante la Niantic dal momento del lancio non abbia mai smesso di annunciare **aggiornamenti e nuovi titoli** costruiti con lo stesso meccanismo e **partnership strategiche**, come quella con **Google** che con l'ultimo aggiornamento delle Maps, per esempio, dovrebbe permettere agli utenti di Pokémon GO di accedere a statistiche su chilometri effettivamente percorsi a caccia di Pokémon, posti dove il bottino è stato maggiore e simili.

Stando ai numeri per Pokémon GO sembra essere già **l'ora del declino**. Il picco di download si è avuto intorno al 17 luglio 2016; già un mese dopo, il 17 agosto, secondo l'agenzia di tracking Apptopia lo stesso dato faceva registrare un **calo** del 70%, mentre anche il numero degli utenti attivi perdeva almeno il 35%. Simili i trend per quanto riguarda il tempo di gioco: a pochi giorni dall'uscita, i cacciatori di Pokémon spendevano sull'app in media 33 minuti, tempo paragonabile all'uso medio di Facebook, Instagram, etc.; il 5 agosto, invece, il tempo di gioco era calato secondo Sensor Tower a circa 26 minuti. Alti tassi di abbandono e **tempi di gioco sempre più brevi** potrebbero essere sintomo, insomma, che qualcosa nella formula di Pokémon GO non funzioni.

Di certo non l'idea di base, stando al numero di app, giochi e iniziative diversi che da Pokémon GO hanno "copiato" l'utilizzo della **geolocalizzazione** e della **realtà aumentata** per offrire un'esperienza davvero immersiva al gamer.

### CINQUE APP NATE SULLA SCIA DELL'EFFETTO POKÉMON GO

- **Artwalks**. È un'app tutta italiana perfetta per i "cacciatori" d'arte. L'obiettivo è, infatti, valorizzare le ricchezze culturali, paesaggistiche, artistiche delle **Marche**, guidando i meno esperti della zona tra i maggiori luoghi di interesse di città come Ancona, Fermo, Ascoli Piceno. Per utilizzarla basta recarsi in un centro turistico del territorio, chiedere una cartina e scaricare l'app gratuitamente. A questo punto si è davvero pronti per diventare cacciatori d'arte, con una chicca in più: ogni foto scattata nella zona potrà essere trasformata in cartolina da inviare ai propri amici sui social o via mail.
- **Aveline Gregoire**. Non è ancora un'app, ma è la dimostrazione che i confini tra il digitale e il reale sono, oggi, quantomai labili proprio grazie ai social network. Qui non ci sono "cose" da catturare tramite la realtà aumentata, ma **libri** veri sparsi per le città (principalmente a **Bruxelles**, dov'è nata l'iniziativa) e a portata di cacciatori di libri e lettori voraci. Per trovarli? Si seguono le indicazioni che chi ha nascosto il libro condivide su un **gruppo pubblico su Facebook**, Chasseurs de Livres, che conta già oltre 66mila iscritti, tutti attivissimi. L'idea è del preside di una scuola primaria belga che ammette di aver passato l'estate a giocare con Pokémon GO con i figli e che non esclude di trasformare in futuro il suo Aveline Gregoire in un'app.
- **Don Bosco Go**. Sembra uno scherzo e, invece, i responsabili di una scuola religiosa argentina hanno realizzato veramente un versione "santa" di Pokémon GO dove, invece che di mostriciattoli colorati, **si va a caccia di santi**, in particolare quelli legati al culto salesiano (Don Bosco, San Domenico Savio, Laura Vicuña). Una sorta di sfida agli alunni della scuola che, dopo il rilascio di Pokémon GO, non perdevano occasione per incollarsi allo smartphone.