

Ludmilla.

Un'esperienza di gioco al servizio
del Cultural Heritage, tra meccaniche
di gioco escape e dinamiche
di narrazione crossmediali

25/01/2024
A. A. 2022/2023

Università degli
studi della Repubblica
di San Marino

Corso di Laurea Magistrale
in Interaction & Experience
Design

Relatore: Giorgio Dall'Osso
Correlatrice: Claudia Molinari

Matricola: 55296

Linda
Francesca Amodeo

Ludmilla.

Un'esperienza di gioco al servizio
del Cultural Heritage, tra meccaniche
di gioco escape e dinamiche
di narrazione crossmediali

25/01/2024
A. A. 2022/2023

Università degli
studi della Repubblica
di San Marino

Corso di Laurea Magistrale
in Interaction & Experience
Design

Relatore: Giorgio Dall'Osso
Correlatrice: Claudia Molinari

Matricola: 55296

*Se si cerca l'infinito, basta
chiudere gli occhi.*

Kundera, 1984/1985, p. 108

Culture, rituali, realtà, memoria e sogno: gli spazi delle società digitali si espandono oltre i confini del tempo e dello spazio fisico, permeando in ogni fessura della quotidianità. La digitalizzazione delle culture ha alimentato quei processi di convergenza che hanno dato origine a scenari ibridi e polifonici in cui i nuovi media, tecnologici e digitalizzati, svolgono un ruolo fondamentale nella generazione di nuovi modelli cognitivi e nuovi linguaggi, di natura "meta-" e "inter-". Come Continuum stratificato e variegato che assorbe tutta la complessità delle società delle Reti, sottoposto a continui processi di configurazione e riconfigurazione di significanti e significati, il Cultural Heritage ingloba in sé connotati e poetiche delle società digitali, configurandosi come eredità del passato ed eredità per il futuro, materiale, immateriale e digitalizzata. A partire da queste considerazioni, la prima parte dell'analisi propone un'interpretazione semiotica e culturale degli scenari digitalizzati, in cui un'inaspettata attitudine al gioco testimonia l'istituzionalizzazione della pratica ludica come attività conoscitiva e trasformativa, in grado di regalare esperienze emotive, formative e informative, attraverso cui i giocatori esplorano, manipolano, trasformano il mondo. Come il frutto di un processo di rimediazione ludica, da un connubio tra tematiche culturali, meccaniche di gioco di tipo *serious, pervasive e spatial*, tecniche narrative dei giochi di ruolo e influenze provenienti persino da altri settori della comunicazione e dell'intrattenimento, nasce il genere delle escape room, una particolare tipologia di gioco a enigmi che, negli ultimi anni, ha dimostrato un'importante capacità di coniugare l'esperienza ludica con altri ambiti culturali, stimolando il lavoro di squadra, il pensiero laterale, il pensiero critico e nuovi tipi di socialità.

Si configurano, così, nuovi scenari esperienziali, interattivi, partecipati e interconnessi, nei quali è possibile individuare nuove opportunità progettuali che possano esplorare a fondo il potenziale intrinseco dell'attività ludica, come esperienza significativa in grado di coinvolgere mente, corpo, affettività e spazi narrati, reali e immaginari. Nella seconda parte dell'analisi, viene presentato il processo di progettazione di un'escape room culturale, ibrida e narrativa, *Ludmilla*, in risposta agli interrogativi con cui si apre l'indagine: quali sono le componenti fondamentali da tenere in considerazione nella progettazione di un'escape room; quali le modalità più efficaci per integrare le tradizionali meccaniche di un escape game con una narrativa efficace; come garantire il coinvolgimento di un pubblico diversificato; quali poetiche adottare

per garantire un'ibridazione tra linguaggi digitali e spazi reali. Viene così individuato il potenziale delle escape room di riconfigurarsi come spazi di fruizione del contenuto culturale alternativi rispetto ai tradizionali luoghi della cultura, (archivi, biblioteche, musei, o festival), o strumenti di supporto a tali attività. Infine, i risultati di un'indagine quantitativa condotta sul campo al momento della realizzazione della room, hanno alimentato una serie di riflessioni sull'impatto che un'iniziativa come Ludmilla può avere su un pubblico diversificato nella trasmissione del messaggio culturale, fino a sfociare in un'ipotesi di progetto cui è dedicata l'ultima parte dell'analisi. A partire dall'idea di prevenire l'obsolescenza dell'escape room e trasportare il messaggio culturale in altri contesti, adottando alcune poetiche della cultura convergente, è stato realizzato un escape book crossmediale intitolato *Ludmilla*, che conserva, o reinterpretata, meccaniche di gioco, linguaggi digitali e dinamiche di narrazione dell'omonima escape room, trasformandosi in un formato tascabile e pervasivo, in grado di insinuarsi in nuovi contesti quotidiani, familiari o scolastici, e diventare uno strumento di apprendimento informale, dinamico e coinvolgente. I risultati di alcune sessioni di test condotte su un campione di utenti hanno dimostrato che, ponendosi in un rapporto di interconnessione con corpo, percezione e contenuto culturale narrato, il gioco si conferma come nuovo medium tecnologico, esperienziale e performativo, capace di dilatare le facoltà percettive ed emotive stimolando i processi cognitivi, le dinamiche di apprendimento, i rituali di interazione dinamici e sempre più personalizzati, fino a regalare esperienze coinvolgenti e formative nella fruizione del messaggio culturale.

PREMESSA

INTRODUZIONE

I	NUOVE DINAMICHE DI CONVERGENZA MEDIALE E RICONOSCIMENTO DEL RUOLO DEL GIOCO IN AMBITO CULTURALE	
I:	Cultura e digitalizzazione: dinamiche della Web Culture tra new media e metalinguaggi	24
1.	La nascita della Cultura del Web (Digital) Cultural Heritage	25
2.	Nuovi media della cultura digitale	26
3.	I paradigmi testuali dei nuovi media	31
4.	Le manifestazioni della cultura digitale	34
5.	5/A Intertestualità 5/B Multimedialità 5/C Interattività 5/D Intermedialità	36
6.	Verso la Cultura Convergente	40
	6/A Media franchise 6/B Giochi transmediali	
	Note	
II:	Dai giochi transmediali ai Videogiochi. Analisi di un potenziale inesplorato al servizio del Cultural Heritage	48
1.	Definizioni di <i>gioco</i>	49
2.	Giocatori sognatori	53
3.	Generazione Pokémon Go	55
4.	Gioco e immaginazione	56
5.	Gioco e narritività	58
6.	Giochi pervasivi, Cultura e Società	60
7.	Verso i nuovi scenari	64
	7/A Pervasive Games 7/B Serious Games	
8.	Il recupero della spazialità nei giochi pervasivi	71
9.	Spatial Games in città: il gioco al servizio del Cultural Heritage	74
10.	Conclusioni. Verso il dialogo sociale	75
	Note	
III	Escape Room narrative. Raccontare le culture tra spazi reali e luoghi immaginari	78
1.	Le Escape Room	80
2.	Storiografia delle Escape Room	82
	2/A Live-Action Role-Playing (LARP) 2/B Avventure Punta e Clicca 2/C Puzzle hunts e treasure hunts 2/D Teatro interattivo e Case Infestate	

Keywords

Cultural Heritage, escape games, narrazione crossmediale, spazi quotidiani, luoghi della cultura

	2/E	Themed entertainment, Parchi divertimenti e TV Shows	
3.		Generazioni di Escape Room	90
	3/A	Generazione I	
	3/B	Generazione II	
	3/C	Generazione III	
	3/D	Generazione IV	
4.		Narrazione e dinamiche escape	92
5.		Conclusioni. Escape Room e Cultural Heritage nella Cultura Convergente	94
		Note	

IV Casi Studio. Giochi crossmediali, serious games, escape games per il Cultural Heritage 98

1.	Conqwest	100
2.	Pac-Manhattan	102
3.	Whaiwhai	104
4.	An Enola Holmes	106
5.	This War of Mine	108
5.1	This War of Mine / Boardgame	110
6.	WunderBo	112
7.	Elins Mysterium	114
8.	Millsecret	116
9.	Saturnalia	118
10.	L'enigma delle Trenta stanze	120
11.	Memori	122
12.	Wer ist Wer	124
12.1	Chi è Chi	126
13.	Colpo di Stato	128
14.	Ventiquattro Elle	130
15.	Madeleines	132
16.	Missione Pietrarubbia	134
17.	Ghost 'n Found	136
	Tabella di sintesi	138
	Mindmap concettuale	142
	Note	

II METODOLOGIA. PROGETTAZIONE DI UN'ESCAPE ROOM PER LA VALORIZZAZIONE DI UN'OPERA LETTERARIA

Design Come progettare un'Escape Room: 148
Process: tipologie, meccaniche di gioco, puzzle e struttura narrativa.

1.	Metodo	149
	1/A	Il contesto
	1/B	Progettare un'escape room narrativa
2.	Definizione	154
	2/A	Problem Statement
	2/B	Briefing
	2/C	Domande di ricerca
	2/D	Target e personas
3.	Game Design Document	161
4.	Data Collection	178

CONTENUTI

5.	Osservazioni	185
6.	Conclusioni	186
	Note	

III ESCAPE GAMES E NARRAZIONI CROSSMEDIALI: PROGETTAZIONE DI UNA FORMA CROSS-MEDIALE DELL'ESCAPE ROOM "LUDMILLA"

Output: Progettazione di un gioco escape crossmediale: riconversione delle meccaniche della room e trasformazione dei rituali di gioco. 192

1.	Review	193
2.	Definizione	197
	2/A	Problem Statement
	2/B	Briefing
	2/C	Domande di ricerca
	2/D	Target e personas
3.	Game Design Document	203
4.	Prototipazione e Test	217
5.	Data Collection	250
6.	Osservazioni	259
7.	Conclusioni	265
	Note	

BIBLIOGRAFIA

SITOGRAFIA

LUDOGRAFIA

Ringraziamenti

UNA RIVOLUZIONE
CULTURALE

La produzione continua di tecnologie nuove e *free* ha provocato profondi cambiamenti non solo sulle culture contemporanee, ma anche sull'intero sistema mediatico che le stesse tecnologie hanno portato alla luce. Nell'osservare le trasformazioni sociali che le nuove tecnologie alimentano negli anni della "rivoluzione digitale"¹, il concetto di *cultura* assume un ruolo fondamentale. Il termine cultura può essere definito come un sistema arbitrario di simboli – o segni – con cui si attribuisce significato agli oggetti e alle situazioni, simboli riconosciuti da un intero gruppo sociale². Il riconoscimento e la condivisione di tali segni da parte dei membri di un gruppo sociale alimentano la generazione di relazioni interne al gruppo di appartenenza, attraverso la creazione di mezzi necessari alla loro comunicazione e divulgazione. Il Novecento ha lasciato in eredità al nuovo Millennio i risultati di un'espansione esponenziale delle tecnologie, dell'economia capitalistica e delle relazioni internazionali, convogliatisi nel potenziamento dei mezzi di comunicazione e nella loro proliferazione. Tale espansione ha senza dubbio generato una crescita perlopiù quantitativa, che ha coinvolto non solo la ricerca tecnoscientifica, ma anche i problemi socioculturali che emergono ogni qualvolta le società vengono chiamate a riconoscere e adottare nuove tecnologie, la diffusione stessa dei mezzi di comunicazione in risposta ai problemi e ai limiti di accessibilità dell'informazione, e la loro stessa produzione, sempre più personale, che oggi rompe le barriere tra produttori e consumatori dell'informazione, coinvolgendo gli stessi consumatori nei processi di creazione e pubblicazione dei contenuti (prosumer)³. Lo stretto rapporto tra una domanda inesauribile e un'offerta infinita di tecnologie innovative, l'intensificazione dei canali di comunicazione per una circolazione rapida ed efficiente e la moltiplicazione dei messaggi in circolazione, insieme agli stessi mezzi utilizzati per diffonderli, sono la manifestazione di un processo ciclico, che si autoalimenta⁴, con l'insorgere di nuovi modelli economici, nuove necessità culturali, nuove possibilità tecniche e nuove dinamiche sociali. Tale processo è la prova dell'inscindibilità di tecnologia e vita socioculturale⁵: con la nascita di società sempre più complesse, sono stati prodotti quei mezzi di comunicazione più complessi e che oggi vengono definiti *nuovi media*⁶.

Sia l'innovazione sia l'invenzione stessa sono parte di processi storici complessi e mai riducibili a formule uniche: questo vale per tutti i campi della vita umana in cui la tecnica fa sentire i suoi effetti (...), ma ancor più nell'ambito della comunicazione, che vive di interazione tra le persone e che da almeno un secolo a questa parte è tra quelli in cui l'inventiva tecnologica si è esercitata maggiormente.

Lo sviluppo delle tecnologie della comunicazione è stato ed è, in tutte le sue fasi, un processo tecnico e sociale; lo sviluppo degli usi sociali dei media è stato ed è, in tutte le sue fasi, un processo socio-culturale e tecnologico. Qualsiasi interpretazione che pretendesse di separare rigidamente i due aspetti nasconderebbe la dinamica che pretende di spiegare.*

*
Ortoleva,
2009/2022,
p.57

Constatando i complessi apparati, gli strumenti, le reti che si istituiscono per rispondere alla repentina richiesta di trasferimento di messaggi, i processi di comunicazione si costituiscono come processi di creazione della cultura: si può dedurre che media, significati e contesto siano concetti interdipendenti che favoriscono la nascita non più di singole reti, ma di sistemi complessi e, oggi, intelligenti. Ortoleva (2009/2022) sottolinea come lo sviluppo del sistema mediatico che il nuovo millennio ha ereditato, già nel Novecento si sia «insediato nel cuore stesso dello sviluppo tecnico preso come insieme»⁷, subendo delle mutazioni e influenzandone altre, diventandone così «protagonista assoluto». Per un esempio concreto, si può osservare come i processi di industrializzazione nelle società del XX secolo abbiano dato origine tramite diverse manifestazioni, alla cosiddetta «cultura di massa»⁸:

Le società occidentali iniziano a diventare di «massa» quando alcuni importanti cambiamenti toccano gli strati medio-bassi delle loro popolazioni, a cominciare dal concentrarsi di molti abitanti nelle città, dove grandi «masse di contadini» si inseriscono nei sistemi produttivi industriali (...)

Si configurano così una «produzione industriale di massa» e un «consumo di massa di beni e servizi». A comporre il quadro finale contribuiscono poi la «scolarizzazione di massa» (...) e la nascita dei «partiti politici di massa» (...) I «mezzi di comunicazione di massa» si sovrappongono a ciascuno di tali mutamenti dilatandone gli effetti e contribuendo a creare un patrimonio di conoscenze collettive che, ben presto verrà denominato «cultura di massa»*

*

Stella, 2018,
in Stella et al.,
2014/2018, p. 15

La nascita della cultura di massa nelle società industriali è, dunque, il risultato di cambiamenti radicali che hanno mutato interi sistemi sociali a partire dalla nascita di un nuovo assetto economico, che, a partire dalle novità introdotte dalla produzione industriale, ha coinvolto nuove, o diverse, tipologie di consumatori ed educato nuove generazioni di produttori, influenzandone usi e abitudini. In quest'ottica, il fenomeno della cultura di massa può essere integrato in una riflessione paradigmatica sull'evoluzione delle tecnologie e del sistema mediatico nella storia delle società umane, e dunque fondamentale «negli studi relativi ai media tradizionali», afferma Renato Stella nel Capitolo Primo di *Sociologia dei new media* (2014/2018), tuttavia «così vecchio che parecchi, se non tutti, gli autori che se ne occupano lo hanno quasi definitivamente abbandonato»⁹. Il superamento della cultura di massa che, in quanto fenomeno della globalizzazione, attinge alla simbologia dell'omologazione e dell'universalità, viene sancito dalla comparsa di Internet, che invece arricchisce il nuovo Millennio di contenuti personalizzati sempre più legati alla sfera della soggettività. Tale superamento dà origine ad una cultura nuova, che richiede e influenza l'uso di tecnologie capaci di adeguarsi a più contesti contemporaneamente in risposta al bisogno di simultaneità¹⁰ e interconnessione.

Nel tentativo di comprendere i meccanismi di funzionamento della comunicazione e dei media e il modo in cui questi agiscono nel contesto culturale e sociale contemporaneo, Umberto Eco scrive numerosi saggi teorici nei quali battezza un dialogo tra la semiotica, scienza della significazione legata alla linguistica e alle scienze cognitive¹¹, le scienze sociali e i fenomeni specifici della cultura di massa. In *Apocalittici e*

integrati (1964), ad esempio, Umberto Eco propone una serie di riflessioni sulle comunicazioni di massa, partendo soprattutto da una riflessione sulla televisione, un mezzo allora in grande espansione, e sull'innovativa estetica da essa introdotta nella cultura italiana¹². Vanni Codeluppi, nel libro *Umberto Eco e i media* (2021), individua in *Apocalittici e integrati* la convinzione dell'autore che «vivere in una società di tipo industriale dovesse necessariamente comportare di accettare un processo di commercializzazione della cultura, e che, allo stesso tempo, fosse possibile tentare di impiegare i media anche per diffondere dei linguaggi e dei valori di tipo culturale». L'analisi che seguirà nei prossimi capitoli fonda le sue radici in queste considerazioni, e attraversa opinioni, saperi, casistiche ricorrenti nella letteratura scientifica, nel tentativo di individuare nuove metodologie, nuovi approcci, nuove opportunità di progettazione che coinvolgano modalità di diffusione dei messaggi culturali e pratiche di azione, interazione e apprendimento tipiche delle società digitali.

La cultura del nuovo Millennio è una cultura complessa, che si forma sull'interconnessione, sulle inter-relazioni, sulla riconversione degli spazi che coesistono simultaneamente in due dimensioni: una materiale, concreta, soggetta alle leggi del tempo e dello spazio; l'altra eterea, immateriale, dove chiunque è libero di sbagliare e di sperimentare la propria identità. La digitalizzazione delle vite è un processo che ha portato alla nascita di nuove forme di trasmissione dei messaggi, *ri-mediate* e riconvertite, che sono diventate colonne portanti delle società digitali: non solo strumenti di comunicazione, ma estensioni dell'organismo, capaci di amplificare le capacità percettive e cognitive dell'attività umana, adesso educata a *giocare* con l'informazione¹³.

Un'insolita attitudine al gioco si inserisce nei processi di produzione della cultura, eredità del passato ed eredità per il futuro, che assume forme indefinite, dinamiche, mutevoli, e ingloba in sé ogni aspetto del quotidiano, del reale e dell'*altrove*. Essa accoglie nuovi linguaggi, di natura *meta-* e *inter-*, rispondendo positivamente alle trasformazioni digitali, e dimostrandosi ben più che un semplice fenomeno: esperienza libera, conoscitiva e trasformativa, in grado di coinvolgere i sensi e le emozioni, l'attività ludica si integra nel nuovo panorama mediale come pratica di fruizione del contenuto culturale originale e alternativa.

LA NOZIONE DI *TESTO* NEL CONTESTO MEDIATICO

Dal riconoscimento del linguaggio dei media come parte integrante delle culture, delle loro modalità di divulgazione dell'informazione e degli stessi contenuti mediati, inizia a manifestarsi la natura sociosemiotica dell'informazione mediatica e di tutto l'apparato produttivo che la connota. La replicabilità e la rapidità che caratterizzano la nuova cultura introdotta da Internet, che si potrebbe definire «web culture»¹⁴ o «cultura digitale»¹⁵, colpiscono a fondo «la struttura primaria più complessa dell'apparato semiotico: il testo»¹⁶, stravolgendo lo stesso «status testuale», creando nuove forme di testualità e nuove connessioni tra significanti e significati. Il potenziale dei «nuovi media»¹⁷ nelle società digitali risiede proprio nelle loro modalità di rappresentazione, che adesso si attuano attraverso «un continuo scambio: tra i nomi e le cose», afferma Peppino Ortoleva, citando Octavio Paz, «tra l'essere e il senso, tra l'oggetto e il significato che gli viene attribuito (...) tra i significati di cui si sente il bisogno e gli oggetti sui quali quel significato viene temporaneamente o permanentemente appoggiato»¹⁸.

Nell'epoca delle connessioni e dell'astrattezza, dove tutto accade nell'immaterialità dell'online, i nuovi media inseriscono oggetti e significati in contesti immaginari universalmente riconosciuti attraverso quel patto finzionale che Umberto Eco chiama *sospensione dell'incredulità*, attraverso cui il fruitore «si cala nell'universo delle cose che attraversiamo quotidianamente, e che quindi ci sentiamo di condividere con il film e con lo stesso romanzo»¹⁹. I significati vengono, di volta in volta, connotati di significati diversi che cambiano a seconda dei contesti in cui vengono inseriti. Tale inconsistenza, si traduce in un processo di significazione dinamico e sempre diverso, che richiede un adattamento e un riadattamento delle forme testuali ai contesti di riferimento. È questa la straordinaria portata di innovazione dei nuovi media, che attraverso caratteristiche di flessibilità e adattabilità, sono capaci di inserirsi in qualsiasi contesto fino a influenzare abitudini, comportamenti, interi sistemi sociali ricreando idee nuove di esperienza.

Connessione, adattabilità, simultaneità sono i prerequisiti di un apparato mediatico digitale che si manifesta attraverso nuovi fenomeni, nuove forme di categorizzazione dei contenuti mediatici, nuovi modi di percepire e recepire le informazioni che alimentano esperienze sempre più personalizzate: la multimedialità, l'intermedialità, la rimediazione e, soprattutto, la crossmedialità²⁰. Attraverso l'analisi di queste manifestazioni, è possibile identificare nuovi comportamenti sociali, nuovi metodi di percezione e nuove modalità di fruizione di informazioni, beni e servizi che stanno alla base di nuove modalità esperienziali.

UNA RIVALUTAZIONE DELL'ATTIVITÀ LUDICA

Dopo decenni di ricerca e rivendicazione che portano alla nascita dei Game Studies, il videogioco porta alla luce i limiti di una cultura mediatica non ancora pronta a riconoscere l'attività ludica, in tutte le sue forme, come mezzo alternativo di produzione della cultura, sistema di significazione²¹ ed esperienza conoscitiva e formativa. La Cultura Convergente e le sue dinamiche di narrazione transmediale, che coinvolge comunità attive di utenti attraverso modalità espressive coesistenti, apre le porte al gioco annoverandolo nello studio storico della comunicazione, generando quello che Peppino Ortoleva definisce un vero e proprio cambio di paradigma²². L'*agentività* tipica del gioco inteso come attività ludica, unita alle grammatiche dell'arte e della cinematografia e al potenziamento, nel caso proprio dei giochi digitali, delle tecnologie di frontiera, hanno alimentato un decennio di libere sperimentazioni sulle modalità di interazione tra giocatori e tra giocatori e sistema-gioco, che, in alcuni casi, hanno dato vita a complessi sistemi mediatici in cui le vicende narrative si intrecciano e si disseminano su piattaforme diverse. La componente narrativa, probabilmente anche grazie alla presenza della componente interattiva, si rivela una costante persino nei giochi apparentemente senza trama: un curioso esperimento di analisi semiotica di *Snake* come testo semiotico²³ ne rivela una struttura narrativa basilare, che ne costituisce un sostrato essenziale senza il quale non può esservi gioco. In altri casi – come i Role Playing Games, le Visual

Novels o i Videogames dotati di trama – invece, la componente narrativa è stata esplorata più a fondo, fino a manifestare delle singolari capacità di costruzione di significati che tengono i giocatori in uno stato di ibridazione tra realtà e immaginazione. Se è vero che il mondo all'interno del cerchio magico è un mondo simulato o immaginario, nel quale il giocatore è chiamato a partecipare accettandone le logiche, è anche vero che l'agency²⁴ del giocatore porta all'interno del cerchio magico la sua stessa soggettività, trasponendo nelle dinamiche del mondo simulato memorie di altri mondi finzionali, di altre esperienze e altre culture – il background culturale del giocatore che si costruisce sulla base di un sistema di valori, ideologie e rituali propri della cultura di appartenenza.

Il tal modo, l'attività ludica si manifesta all'interazione del giocatore nella sua unicità soggettiva, come realtà non tanto alternativa, piuttosto sospesa, tra il mondo reale e un mondo altro. Il gioco viene riconosciuto, così, come atto conoscitivo e trasformativo, attraverso cui il giocatore esplora il mondo, lo manipola e crea nuovi significati. Da questa integrazione traggono spunto tutti quei giochi che sfruttano la ripetitività dei pattern di gioco che, dall'interazione tra giocatore e componenti, alimentano i processi di apprendimento, per integrare meccaniche di gioco e messaggi dal peso etico, morale, culturale e raccontare storie sul Patrimonio Culturale. Attraverso esperienze narrative, immersive e coinvolgenti, i Serious Games vengono riconosciuti come mezzi di espressione in grado di stimolare il pensiero critico, le buone pratiche sociali e delle prese di posizione alternative.

ESCAPE ROOM CROSSMEDIALI PER IL PATRIMONIO CULTURALE

Da un connubio tra tematiche e meccaniche di gioco di Serious, Pervasive e Spatial Games, tecniche narrative particolarmente approfondite tipiche dei giochi di ruolo e delle visual novels, e influenze provenienti persino da altri settori della comunicazione e dell'intrattenimento, prende forma il genere delle Escape Room, quasi come il frutto di un processo di *rimediazione* ludica. Definite da alcuni «performance emozionali»²⁵, le Escape Room iniziano ad inserirsi nel contesto culturale in una posizione di dialogo con le tecnologie della Cultura Convergente, diventando – proprio come i Serious Games – uno strumento pedagogico e informativo particolarmente ambito da istituzioni ed enti locali, quali biblioteche, musei e siti archeologici. Attraverso un'analisi delle peculiarità ereditate da tali esperienze di gioco, è possibile avanzare delle ipotesi di progetto in grado di aprire nuovi scenari, in cui, attraverso l'unione tra le dinamiche di narrazione transmediale e i linguaggi ibridi della nuova generazione di Escape Room, si possano costruire esperienze emotive e coinvolgenti come forme alternative contrapposte ai tradizionali metodi di fruizione del contenuto culturale, partecipate attivamente dai giocatori e in grado di rispondere alle esigenze di una determinata cultura.

PARTE I

Nuove dinamiche di convergenza
mediale e riconoscimento del ruolo
del gioco in ambito culturale

1. Capitolo I.
Cultura e digitalizzazione:
dinamiche della Web Culture tra
new media e metalinguaggi
2. Capitolo II.
Dai giochi transmediali ai
Videogiochi. Analisi di un
potenziale inesplorato al
servizio del Cultural Heritage
3. Capitolo III.
Escape Room narrative.
Raccontare le culture tra
spazi reali e luoghi immaginari
4. Capitolo IV.
Casi Studio. Giochi Serious,
avventure escape e narrazioni
crossmediali

I

Cultura e digitalizzazione: dinamiche della Web Culture tra new media e metalinguaggi

1. La nascita della Cultura del Web
 2. (Digital) Cultural Heritage
 3. Nuovi media della cultura digitale
 4. I paradigmi testuali dei nuovi media
 5. Le manifestazioni della cultura digitale
 6. Verso la Cultura Convergente
- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 5/A Intertestualità | 5/C Interattività |
| 5/B Multimedialità | 5/D Intermedialità |
| | 6/A Media franchise |
| | 6/B Giochi transmediali |

1.

LA NASCITA DELLA CULTURA DEL WEB

Non è un caso che *culto* e *cultura* abbiano la stessa etimologia. Dal latino *colère*, «coltivare», *cultura* è tutto ciò che fa riferimento ai rituali, alle conoscenze o alle credenze che costituiscono l'eredità storica di un determinato gruppo sociale²⁶. Pertanto, parlare di cultura significa parlare delle manifestazioni dei modelli comportamentali, delle abitudini, degli stili di vita, delle credenze e delle attività, materiali e immateriali, che si evolvono nel tempo con l'evolversi delle società – e che forse sono essi stessi i punti di innesco di nuovi stadi evolutivi delle società. La riflessione condotta sulle trasformazioni tecnologiche e sociali nel Novecento culmina nell'idea che Internet, pur arrivando per ultimo nel processo di espansione delle conoscenze collettive patrimonio della cultura di massa²⁷, arriva per primo in un mondo nuovo, quello di una massa su scala globale²⁸, chiudendo il capitolo della massificazione e aprendo quello della digitalizzazione. Internet regala alle masse la possibilità di connettersi, quindi di entrare in relazione superando ogni barriera sociale, politica o culturale, e cambia profondamente la struttura delle società. Le società digitali poggiano su nodi e connessioni, che si ramificano nel complesso sistema del World Wide Web, o, più semplicemente, delle Reti.

La novità introdotta dalle Reti, rispetto alle tecnologie di massa tradizionali, sta nella costruzione interpersonale²⁹, nelle relazioni pseudopersonali³⁰, nella tendenza a diversificare piuttosto che omologare, nell'eterogeneità aggiunta da ciascun nodo³¹. È grazie a Internet che, secondo quanto afferma Renato Stella, nascono nuovi tipi di comunità e una fruizione più attiva dell'informazione, concedendo maggiori possibilità di selezione, interazione e risposta. Riprendendo nuovamente Paz, è la società dello scambio, che educa nuove generazioni di utenti alla partecipazione attiva. L'attenzione viene posta non più sui mezzi in sé, ma sulle persone, che sono fruitrici e destinatarie, sulle loro relazioni e sui modi con cui i diversi tipi di mediazione trasformano le loro vite. La generazione digitale opera con computer, cellulari e smart objects, che alimentano una cultura caratterizzata dal continuo mutare delle forme con cui si comunicano e si archiviano dati, che produce beni immateriali, i servizi, e che valorizza la prossimità, poiché tutto viene percepito come più vicino, accessibile.

La cultura digitale è la cultura delle contaminazioni, della miniaturizzazione, delle sovrapposizioni, della frammentarietà, che scinde i comportamenti dentro e fuori dal web e che richiede una presenza sempre maggiore di immagini. L'innumerabile quantità di dati, entità immateriali eppure divenute di vitale importanza, la varietà e la ricchezza di interazioni e la fluidità, hanno posto proprio l'immateriale – i nuovi media, i servizi digitali – come motori di intere trasformazioni sociali ed economiche. Anche gli spazi, nelle società digitali, si dematerializzano, si rimodellano, assumono connotati differenti in base alle persone che li vivono, alle interazioni che li animano. Essi, reali e virtuali, accolgono l'innovazione, la inglobano e la diffondono più rapidamente sia da un punto di vista geografico, sia da un punto di vista sociale. Conoscenza e informazione sono le fondamenta di queste nuove società, alimentano forme culturali non più materiali, ma che si configurano, concettualmente, in insiemi di esperienze, conoscenze, contenuti e relazioni simboliche molto complessi. Nuovi linguaggi, nuove

azioni pratiche e cognitive, nuove percezioni, nuovi significati vengono regolati per veicolare messaggi. William Uricchio, in un saggio intitolato *Moving beyond the artefact* (2009), citato da Mariacristina Sciannamblo nel suo *Crossmedialità e rimediazione: uno sguardo sociosemiotico sugli User Generated Content* (2009), afferma che attraverso l'introduzione di nuove piattaforme e applicazioni, l'era digitale ha attivato una profonda trasformazione che ha colpito le forme comunicative della quotidianità³². M. Sciannamblo sostiene la tesi che l'era digitale abbia generato «importanti implicazioni anche sui meccanismi di produzione e distribuzione dei contenuti mediali (...) Tali trasformazioni implicano che gli apparati mediatici necessitino di nuove categorie formali per essere adeguatamente decodificati» e, pertanto, li definisce «new media», conservando la lezione di J. D. Bolter e R. Grusin (2022), «a causa della loro estraneità ai tradizionali mezzi di comunicazione di massa». Secondo la Sciannamblo, i nuovi media introducono un metalinguaggio che, per la prima volta nella storia, integra in uno stesso sistema le modalità scritte, orali e audiovisuali della comunicazione umana³³. Tale sistema è sintomo di un cambio di paradigma³⁴, che, come si vedrà nel prossimo paragrafo, cambia radicalmente i processi di produzione della cultura, le modalità di diffusione e la stessa percezione del contenuto culturale, contribuendo a una ri-definizione di ciò che oggi viene definito Cultural Heritage.

2.

(DIGITAL) CULTURAL HERITAGE

Nel saggio *Design, Heritage e cultura digitale. Scenari per il progetto nell'archivio diffuso* (2022), Margherita Tufarelli riporta alcuni studi condotti sull'interazione tra il Cultural Heritage e i nuovi scenari digitali, sul modo in cui la digitalizzazione ha influito sulle relazioni, sui comportamenti e sulla produzione della stessa cultura – che sembra assumere connotati e inglobare contenuti sempre più digitali e digitalizzati³⁵. Secondo una rassegna storica da lei avanzata nell'Introduzione al Volume, il concetto di patrimonio culturale, anche se non propriamente in questi termini, si manifesta già nel Medioevo, con il diffondersi di una consapevolezza del patrimonio artistico e architettonico tramandato dai popoli del passato, che non rimane “contemplato”, ma diventa parte attiva della produzione artistica corrente, come contenuto originale soggetto a reinterpretazioni e rielaborazioni continue. Tra Umanesimo e Rinascimento, questa abitudine di integrare nel presente i prodotti del passato viene dimenticata, in favore della pura contemplazione di un passato percepito come lontano, distinto dalla storia corrente. Negli anni della Rivoluzione francese, tale distinzione viene corroborata dal desiderio di lasciarsi alle spalle gli anni della monarchia. In questo modo, la contemplazione del patrimonio culturale diventa sì testimonianza di una frattura storica tra un presente di rinascita e un oscuro passato, ma inizia a coinvolgere una dimensione più astratta: non solo l'artefatto materiale, ma anche un repertorio collettivo di valori, i valori nuovi della Rivoluzione, da contrapporre a una cultura anacronistica e parassitaria, da conservare in luoghi dedicati. È in questo contesto che nascono i primi Musei pubblici, in cui di fatto, all'insorgere della necessità di differenziare

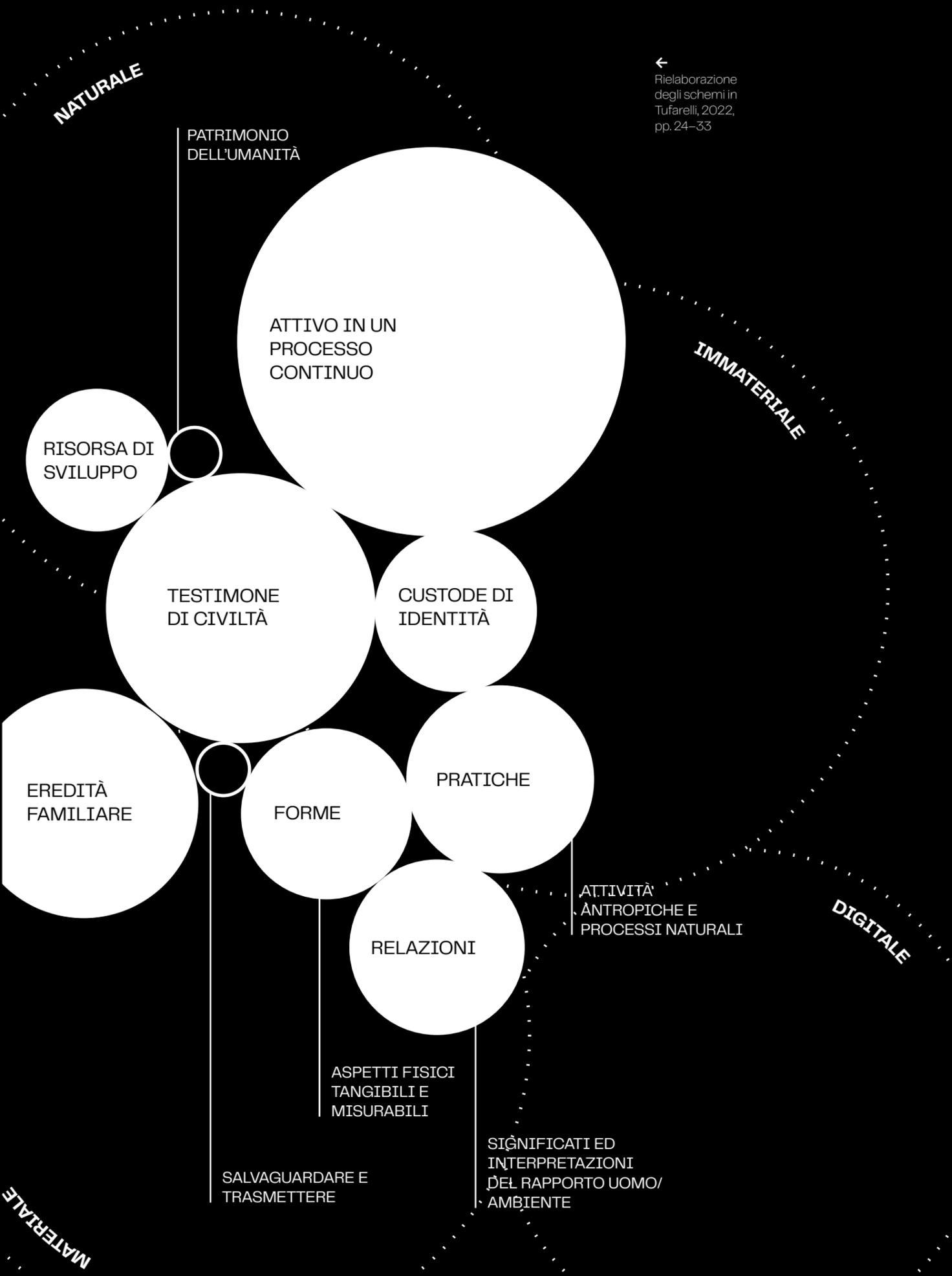
un repertorio di oggetti materiali (quegli estratti dal loro sito naturale e trasportati nei musei³⁶), e un repertorio di oggetti immateriali (ossia l'insieme degli affetti sociali o degli usi delle comunità religiose e civili³⁷), si consolida la distinzione tra materiale e immateriale, risorsa tangibile e risorsa intangibile; una questione che, secondo M. Tufarelli, sembra risolversi solo dagli anni della Carta di Venezia (1964) in poi, con il riconoscimento del patrimonio culturale come testimonianza storica, che sposta l'attenzione sulle comunità, di cui gli oggetti culturali conservano la memoria. Tuttavia, come si è detto, con la nascita delle società digitali e il cambio di paradigma che ne è derivato, la questione del patrimonio culturale come insieme di risorse tangibili e intangibili, e repertorio di memorie del passato e simboli del presente viene riaperta, facendo emergere la necessità di considerare tutti quei prodotti delle nuove culture che sembrano collocarsi a metà tra il tangibile e l'intangibile, che assumono forma in un mondo altro soggetto a nuove logiche, nuove regole e nuovi linguaggi.

Ne consegue una visione totale, complessiva e sistemica del Cultural Heritage come un Continuum³⁸, dinamico e fluido, che cambia con il cambiare delle società e si fa manifestazione di ogni forma d'espressione umana³⁹, frutto di un processo in continua evoluzione di stratificazione dei significati sociali⁴⁰, che si fa non semplice raccolta di messaggi del passato, ma ricordo sempre presente di un passato da cui trarre significati nel presente e per il futuro⁴¹. In quest'ottica, Cultural Heritage diventa un «termine ombrello»⁴², che considera non solo gli artefatti materiali prodotti da una cultura, ma anche le sue manifestazioni intangibili, come il linguaggio, la moda, la letteratura o la musica⁴³, e ancora le tradizioni, le abitudini, le aspettative e le pratiche sociali che si rendono espressione dell'identità dei popoli. In tal senso, tale espressione ingloba in sé anche gli effetti della digitalizzazione, riconoscendo il digitale e l'artefatto digitalizzato come prodotto e parte integrante della cultura, e dunque da sottoporre a tutela, conservazione e diffusione per le generazioni future, chiamate a interpretare i valori tangibili, intangibili e digitali delle culture contemporanee sui quali costruire la propria identità culturale⁴⁴.

Cultural heritage consists of the resources inherited from the past in all forms and aspects – tangible, intangible and digital (born digital and digitized), including monuments, sites, landscapes, skills, practices, knowledge and expressions of human creativity, as well as collections conserved and managed by public and private bodies such as museums, libraries and archives. It originates from the interaction between people and places through time and it is constantly evolving.

*
Consiglio d'Europa,
2014 Cit. in Tufarelli,
2022, p. 32

La radicale posizione di M. Tufarelli si fonda sull'idea che il Cultural Heritage in sé non abbia significato⁴⁵: per esistere deve essere identificato, replicato e tenuto in vita dalla comunità⁴⁶. Esso si manifesta all'atto di interpretarlo, ossia, all'interazione delle comunità con il sistema esso acquisisce significato, poiché viene osservato, manipolato e interiorizzato. E questa peculiarità fa sì che si presti positivamente ai processi di apprendimento, che diventi una proiezione delle culture e che, come un sogno, venga esplorato e manipolato in vista di una costruzione del sé – un sé collettivo.



Non è qualcosa a cui occorre "accedere", ma è già dentro di noi e ci circonda*.

* De Varine, 2005
Cit. in Tufarelli, 2022, p. 31

Alla luce di tali considerazioni, M. Tufarelli mette in evidenza il rifiuto di circoscrivere l'ambito del patrimonio culturale alla mera valorizzazione, che in un simile scenario non si rivela più una pratica efficace per il riconoscimento del suo reale valore, per avanzare ipotesi su nuove modalità di utilizzo, perlopiù esperienziali, avanzando le sue considerazioni sull'impatto che una vera e propria esperienza del patrimonio culturale può avere sulle società, prima ancora che sulle economie. Raccogliendo un insieme di studi sull'influenza che la partecipazione attiva alle dinamiche dell'Heritage può esercitare sui comportamenti e sullo stato psico-fisico di chi ne fruisce, anche da un punto di vista emotivo ed emozionale, M. Tufarelli mette in luce alcuni principali effetti:

- capacità innovativa** : la partecipazione culturale attiva abitua (e abilita) le persone a familiarizzare con ciò che è nuovo, migliora la capacità di riconoscere e produrre buone idee e contribuisce alla diffusione sociale degli orientamenti innovativi⁴⁷;
- coesione sociale** : la partecipazione alle attività culturali manifesta una natura proattiva, nel senso che valorizza la diversità sociale favorendo il dialogo interculturale e alimenta comportamenti costruttivi e "vocazionali", prevenendo, in alcuni casi, anche la delinquenza giovanile⁴⁸;
- benessere** : la tendenza ad alimentare comportamenti costruttivi genera comportamenti sociali migliori e più produttivi, ha effetti positivi sul benessere psicologico e ha effetti benefici sulla salute degli individui⁴⁹;
- modelli di business** : la partecipazione attiva al contenuto culturale stimola la nascita di modelli imprenditoriali innovativi, soprattutto nel settore dell'economia della conoscenza⁵⁰;
- identità locale** : la partecipazione attiva consolida il senso di appartenenza della comunità al luogo⁵¹, e ne migliora la visibilità e la reputazione.

Riconosciuti gli effetti positivi che l'esperienza dell'heritage rende manifesti, rispetto alle tradizionali modalità di conservazione e alla mera valorizzazione del contenuto culturale, nel 2015 la Commissione Europea intraprende un percorso di analisi relativo all'impatto del Cultural Heritage sul territorio – e sui suoi quattro domini, culturale, sociale, ambientale ed economico⁵² – (in figura nella prossima pagina) che culmina nell'istituzione dell'*Anno Europeo del Cultural Heritage* nel 2018, con lo scopo di educare cittadini, società e istituzioni al riuso creativo del patrimonio culturale per creare società più coese⁵³ e divulgare una serie di iniziative e linee guida, dall'approccio olistico⁵⁴, che emergono anche da *Europa Creativa*, il Programma dell'Unione Europea dedicato alla cultura:

*
Linee guida
di Europa
Creativa
in Tufarelli,
2022, p. 39

Tali attività comprendono lo sviluppo, la creazione, la produzione, la diffusione e la conservazione di beni e servizi che incarnano espressioni culturali, artistiche o altre espressioni creative (...) I settori culturali e creativi comprendono tra l'altro architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (compresi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale materiale e immateriale, design, festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, editoria, radio e arti visive.*

Da un report pubblicato dalla Commissione Europea nel 2015, intitolato *Cultural Heritage Counts for Europe* (CHCFE), M. Tufarelli estrapola i risultati che identificano il Cultural Heritage come:

1	componente chiave per l'attrattiva delle regioni europee
2	elemento di sviluppo per il turismo culturale e attrarre investimenti
3	generatore di posti di lavoro per una vasta gamma di competenze
4	importante fonte di creatività e innovazione per generare nuove idee
5	fornisce un buon ritorno sugli investimenti
6	catalizzatore per la rigenerazione sostenibile
7	protagonista della lotta al cambiamento climatico in Europa
8	contribuisce alla qualità della vita
9	favorisce l'apprendimento permanente, la cooperazione e lo sviluppo personale
10	combina gli impatti positivi sopra menzionati per costruire il capitale sociale e contribuisce alla coesione sociale nelle comunità di tutta Europa

*
Tufarelli,
2022, p. 38

Nel suo paragrafo relativo al rapporto tra design e patrimonio culturale⁵⁵, M. Tufarelli cita la definizione di Richard Sennett (n.d.) di un sistema aperto in cui la cultura del progetto si nutre della sfera culturale e ne fa emergere gli stimoli per la creazione del nuovo tramite la connessione, la combinazione e soprattutto l'interpretazione di elementi diversi. Come i bambini indagano, fanno esperimenti, mettono alla prova i propri comportamenti per stabilire relazioni⁵⁶ e conoscere il mondo, così il designer viene chiamato ad esplorare il vasto repertorio di risorse culturali che ha a disposizione per produrre innovazione. Il sistema cui egli attinge, quello del patrimonio culturale, è un sistema che M. Tufarelli definisce *cognitivo*, perché da esso affiora la conoscenza; *simbolico*, in quanto prodotto dell'azione umana e, pertanto, proiezione delle identità comuni; *sociale*, perché alimenta processi comunicativi, organizzativi e di distribuzione; ed è un sistema che viene trasmesso alle generazioni future in forma di eredità culturale (*funzione patrimoniale*), che è importante nella formazione dell'individuo (*funzione culturale*), nella costruzione delle identità collettive e delle identità dei luoghi (*funzione civile*) e nella creazione di valori per il futuro (*funzione di sviluppo*)⁵⁷.

3.

NUOVI MEDIA DELLA CULTURA DIGITALE

Televisione, cinema, grafica e fotografia digitale, realtà virtuale: la nostra cultura riconosce e utilizza tutte queste tecnologie come media. Il riconoscimento culturale non deriva solo dal modo in cui funziona ognuna di queste tecnologie, ma anche dal modo in cui ciascuna di esse si relaziona alle altre. Ogni tecnologia fa parte di una rete di contesti tecnici, sociali ed economici: questo network costituisce il medium come tecnologia.

*
Bolter & Grusin,
1999/2022, p. 93

Individuate le complesse dinamiche dello scenario mediale che si è delineato nelle società digitali, dove ogni forma mediatica e tecnologica si configura come esperienza e come strumento di esperienza del Patrimonio Culturale (in tutte le sue forme tangibili, intangibili e digitali), emerge la funzione centrale dei nuovi mezzi di comunicazione come motori della cosiddetta modernità⁵⁸, per via della loro incombente presenza e della loro ridondanza, che creano non nuovi linguaggi, ma un metalinguaggio in cui tutto confluisce e di cui tutto è parte integrante. Ma riconoscere il ruolo da protagonista che i nuovi mezzi di comunicazione ricoprono negli scenari digitali non basta: per comprendere in che modo essi si pongano al servizio della trasmissione del Cultural Heritage, è necessario ripercorrere, ora, tutte quelle peculiarità utili al riconoscimento di una funzione conoscitiva⁵⁹ e mettere in evidenza come la forte presenza mediatica abbia cambiato il panorama culturale e la percezione dello stesso da parte degli utenti. Riprendendo la visione di Peppino Ortoleva, i media possono essere definiti, oggi, come «oggetti portatori di messaggi che costituiscono la materia e la finalità dei messaggi stessi»⁶⁰. Se ne evince una complessità nuova che,

frutto della ridondanza, porta con sé mutamenti rilevanti nel ruolo e nel senso degli oggetti tali da segnare la materia delle cose con il moltiplicarsi di rappresentazioni meccaniche della realtà⁶¹ che si stratifica, si ripiega su se stessa e si ri-espande, in un processo continuo, sempre presente, sempre evidente.

In un contesto che vede la compresenza di diverse rappresentazioni della realtà su uno stesso livello, dove i modelli mentali di chi vive tali mutamenti si abituano alla fitta rete di informazioni, messaggi, azioni fisiche e cognitive trasversali, il contesto del cosiddetto *multitasking*, i media diventano parte integrante della vita quotidiana, e in un certo senso la influenzano, attraverso cicli continui e discontinui in relazione ai fenomeni più rilevanti nelle società. Se i mass media sono mezzi di comunicazione tradizionali ormai superati dai mezzi di comunicazione del nuovo secolo, è anche vero che, secondo J. D. Bolter e R. Grusin (1999/2022), è indispensabile considerarli parte di questo processo di stratificazione che si evolve continuamente. Non si tratta tanto di una rottura, quanto di una rielaborazione dei mass media che fa parte di quel processo “fisiologico” dei media di appropriarsi di tecniche, forme e significati sociali generalmente propri di altri media per poi rimodellarli in base ai contesti. Non è questa una visione fortemente coerente con le potenzialità dinamiche di trasformazione, stratificazione e re-interpretazione tipiche delle società digitali? E oggi, infatti, i media incombono più che mai sempre nuovi, sempre freschi di meccaniche, funzionalità, caratteristiche al passo coi tempi perché costantemente inter-connessi, attivi, collegati all'interno di quella fitta rete che soggiace nelle fondamenta delle società digitali.

La natura del nuovo medium si confronta costantemente con questa complessità, perché da essa nasce e in essa si completa, diventandone persino il meccanismo principale; pertanto, numerosi sono stati i tentativi di sociologi e antropologi, nell'ambito delle scienze della comunicazione e dello studio delle nuove tecnologie, di ricostruire il senso proprio del nuovo medium e la sua natura “digitale”. Cos'è il nuovo mezzo di comunicazione, e come si manifesta? L'intuizione probabilmente più brillante che le scienze della comunicazione del nuovo Millennio hanno ereditato dagli ultimi decenni del secolo scorso si deve probabilmente a Herbert Marshall McLuhan, sociologo canadese che deve la sua fama proprio alla sua interpretazione innovativa degli effetti prodotti dalla comunicazione sulla società e sui comportamenti delle singole persone. Con la frase: «il medium è il messaggio»⁶² riconosce che gli effetti prodotti dai media non dipendono dal contenuto che essi trasmettono, ma dalla forma che essi danno a tale contenuto e dalla sostanza che ne consegue, ossia quel «mutamento di proporzioni, di ritmo o di schemi che [il medium] introduce nei rapporti umani». Non il messaggio veicolato, ma la struttura interna di ogni medium è in grado di influenzare i modelli mentali e le relazioni tra individui, generando una tensione continua tra l'astrattezza dei rapporti sociali e la materialità del mezzo, tra il valore e il non valore, tra l'universo delle cose e l'universo dei simboli dove il medium fa da ponte conservando gli equilibri⁶³.

Inizia a prendere atto quel riconoscimento di una funzione conoscitiva cui si accennava all'inizio del paragrafo, inteso come il riconoscimento dei nuovi media come forme di comunicazione, come «insiemi di regole, convenzioni

e forme organizzative – culturalmente, socialmente e storicamente determinate – che le persone seguono quando comunicano usando le tecnologie»⁶⁴, quindi strettamente connessi alle dinamiche culturali e sociali, ma anche come mezzi in grado di creare cultura o, riportando una citazione dello stesso McLuhan, «come forme culturali, ossia come “cornici” entro le quali si attua il processo di conoscenza della realtà»⁶⁵. Benché il contesto tecnologico di McLuhan sia stato il contesto del telegrafo (prima), del telefono (poi) e della televisione, quindi ben lontano dalle logiche dello scenario on-line, Villaggio Globale⁶⁶ governato dalle leggi della simultaneità, a una revisione in chiave moderna del pensiero del sociologo, Alberto Abruzzese affianca il riconoscimento del suo ruolo fondamentale nel teorizzare la natura sempre più immersiva delle piattaforme espressive realizzate dai media tecnologici⁶⁷ e nello sguardo innovativo e – se non visionario – sicuramente precoce, verso una realtà che diventa sempre più partecipativa e coinvolgente, che mette in relazione reciproca ricercatore e oggetto della ricerca⁶⁸.

Nel tentativo di analizzare un contesto già in evoluzione, pur non potendo prevederne gli esiti che oggi, a decenni dalla sua scomparsa, si possono osservare, McLuhan definisce i mezzi tecnologici come degli «ormoni sociali», che creano collegamenti tra luoghi, persone, funzioni in una «catena sequenziale gerarchica». D'altronde, come mette in evidenza Davide Borrelli in un intervento che si affianca a quello di Abruzzese, il sottotitolo del libro forse più celebre del sociologo canadese, *Gli strumenti del Comunicare* (1967), è in inglese *The extension of man* (1964), espressione decisamente più esplicativa, da cui si evince chiaro il tentativo di inquadrare quell'«interdipendenza organica» che sta alla base del pensiero McLuhaniano. La presenza della componente umana, ma anche la visione di un intero sistema dove la tecnologia non costituisce solo un prolungamento dell'arto umano che estende le potenzialità percettive e cognitive dell'attività umana, ma le stimola costantemente e dall'interazione con gli stimoli e con i fenomeni del contesto di riferimento ne sviluppa altre ancora nuove.

Quello che non cambia (per questo l'operazione è ancora “umanistica”) è proprio il soggetto, cioè l'entità (umana) che produce e trasmette attraverso l'ambiente mediale esteso. Il medium è il messaggio – ma il messaggio a sua volta è un'estensione del sé. [E invece la medialità è] il soggetto performativo, la condizione di “soggettivazione” o dell'esistenza in vita dei soggetti nelle loro pratiche culturali – e non l'estensione di “ciò che i soggetti dicono e fanno”.

*
Carmagnola, 2011. Cit in Borrelli, 2014. Cit in Semeraro, 2014, p. 61

McLuhan attribuisce alla tecnologia la capacità di trasformare la realtà come un vettore di cambiamento destinato a infrangersi sulle strutture del mondo sociale⁶⁹, cambiando persino i paradigmi testuali e i rapporti tra lettori e contenuti. Anche la testualità, intesa come l'insieme delle relazioni tra forme e contenuti di un messaggio veicolato, diventa digitale: è aperta, empatica, partecipativa e diventa il risultato di condivisione e collaborazione e la sua interpretazione implica una ricostruzione, se si vuole semiotica, non solo del mezzo utilizzato, ma anche del soggetto attante e del contesto in cui questi agisce. I testi semiotici si arricchiscono di tracce personali che raccontano storie, vissuti, punti di vista; diventano un'esperienza comunitaria, creata in collaborazione e fruita attivamente da reti di persone dalla portata globale, trasformando ogni utente – prima semplicemente

oggetto di comunicazione – in soggetto attante. Come mezzo di fruizione di una cultura, il mezzo di comunicazione svela il proprio potenziale relazionale, in quanto capace non solo di alimentare nuove esperienze tecnologiche che si adeguano a luoghi e consumatori in maniera flessibile, ma anche di stimolare i processi identitari, potenziando le relazioni tra individui e la gestione dell'identità⁷⁰, perché posti al servizio del patrimonio culturale che è esso stesso espressione di un'identità. Dalla presenza di una struttura reticolare derivano, dunque, nuove forme di narrazione senza un centro⁷¹, caratterizzate da una crescente interattività, modulari, dinamiche, che educano nuove generazioni di fruitori dei prodotti audiovisivi: attivi, partecipativi, critici, attenti a costruirsi un ruolo dinamico nella creazione di nuovi materiali derivati⁷².

In conclusione, si può ricostruire la duplice natura dei nuovi media che, frutto di un processo di rimediazione attraverso il quale mutano, si evolvono, si rimodellano, rispondono sia ad esigenze funzionali, sia ad esigenze culturali o conoscitive. Se da una parte essi sono in grado di adattarsi alla rapidità senza controllo tipica delle società digitali, alla poetica della simultaneità, ai deliri delle interconnessioni, dall'altra ridisegnano usi, costumi e abitudini degli stessi fruitori, veicolando messaggi che sono figli di una cultura perché generati dalla cultura stessa. Giovanni Boccia Artieri definisce tale scenario "media-mondo", ossia «uno spazio di creazione di linguaggi (connettività, ipermedialità, interattività), un territorio di negoziazione tra soggettività vecchie e nuove»⁷³, che trasforma radicalmente e definitivamente i ruoli attanziali nell'ambito della testualità. Ed è proprio a questo cambiamento che viene dedicato il prossimo paragrafo.

4.

I PARADIGMI TESTUALI DEI NUOVI MEDIA

Si è finora parlato di come i media coesistano su uno stesso piano fatto di stratificazioni e diramazioni complesse, da una parte condividendo lo stesso linguaggio – quello informatico – dall'altra creando nuovi linguaggi complessi. E si è parlato degli effetti della cultura digitalizzata sui contenuti simbolici, ossia sui significati relativi a tali linguaggi, trasmessi dai nuovi mezzi di comunicazione e sulle stesse modalità di trasmissione e di fruizione dei messaggi. Ma in che modo la naturale evoluzione di un medium in un contesto digitalizzato può cambiare i ruoli attanziali e stravolgere i paradigmi testuali? All'inizio di questa analisi veniva citato Octavio Paz, nel tentativo di spiegare il processo di creazione di nuove forme di testualità e nuove relazioni tra significanti e significati da parte dei nuovi media, che si risolve nello scambio continuo tra significati e oggetti sui quali essi vengono "appoggiati".

Nell'ottica di Paz, l'universo statico degli oggetti viene animato dall'atto generativo di costruzione del senso: è la percezione umana, l'azione cognitiva dell'uomo a dare senso alle cose che, pur esistendo, al di fuori dell'uomo non significano⁷⁴. Tale intuizione implica un processo decisionale

e deterministico da parte dell'uomo, che sceglie di dare senso alle cose che «tocca», di interpretarle e, talvolta, rimodellarle secondo significati propri. Secondo Paz, questo «imprinting» si manifesta come un continuo scambio di informazioni tra ambiente e soggetto che è un gioco di sperimentazioni, prodotto o inventato. Ed è proprio l'azione umana sugli oggetti, mediata dai nuovi mezzi di comunicazione, a creare un nuovo universo informativo che – come si è spesso detto – lascia spazio al cambiamento continuo, al movimento, alla simultaneità, e la cui analisi implica il superamento dei confini interni al testo, e l'abbandono dei tradizionali modelli comunicativi che chiudono il testo in strutture fisse e immutate, in favore di un approccio più aperto, dinamico e flessibile.

Le nuove generazioni di fruitori, educate alla partecipazione, alla collaboratività, a nuove modalità di comunicazione quali blog, wikis, social network e piattaforme User Generated Content⁷⁵, sono in grado di produrre forme testuali molto più dinamiche rispetto a quelle tradizionali che, proprio perché frutto di una intelligenza collettiva, sono multidimensionali e anch'esse soggette a un processo di rimediazione continua. I mezzi di comunicazione si caratterizzano come una cornice che catapulta l'utente dentro un'altra dimensione, che potrebbe essere definita un secondo livello narrativo: da una parte della cornice, il piano dell'enunciazione; oltre la cornice, il piano dell'enunciato. Il passaggio dallo spazio dell'enunciazione, che nel caso dei mezzi di comunicazione costituisce il mondo reale, a una dimensione simbolica, che rimanda alla narrazione fantastica, sancisce il cosiddetto patto finzionale, attraverso il quale il fruitore accetta spontaneamente la realtà immaginata – quella enunciata – e tutte le regole che ad essa si attengono. Tale passaggio implica una riconversione dei valori, un processo di produzione di senso che è sempre diverso di enunciato in enunciato, in cui i significati attribuiti – o «appoggiati» – alle cose cambiano di volta in volta, a seconda dei contesti in cui le cose stesse vengono inserite – la dimensione simbolica. Se da una parte questo processo generativo può lasciare intuire un'inconsistenza, che rispecchia l'astrattezza e l'immaterialità degli elementi portanti delle società digitali (i dati, il network, la memoria), dall'altra è interessante intuire la flessibilità dei processi cognitivi che operano costantemente un riadattamento delle forme testuali ai contesti di riferimento. È quello che Peppino Ortoleva definisce un «mondo disincantato»⁷⁶, dove la dimensione degli oggetti – che potrebbe essere ricondotta alla mera realtà – viene separata dalla dimensione del senso – che corrisponde al piano dell'enunciato – ed entrambe si separano, si ricongiungono e si ri-separano in base all'azione generatrice dei media, che oggi più che mai sono posti alla valutazione e reinterpretazione dell'uomo⁷⁷. In uno studio sugli effetti che i contenuti culturali ibridi, ossia quelli generati nel Web dagli utenti, hanno sulla nozione di testo, Mariacristina Sciannamblo condivide l'idea di nuove forme di testualità come pratiche sociali, citando Nicola Dusi e Lucio Spaziante...

pratiche in corso d'opera, cioè un farsi discorsivo che ci porta a pensare a modi (configurazioni in fieri) di una testualità collettiva*.

*
Dusi & Spaziante, 2006,
Cit. in Sciannamblo, 2009,
p. 29

In quanto frutto di una testualità collettiva, tali pratiche si configurano come pratiche in divenire, ibride perché nate dal connubio di molteplici linguaggi simbolici che cambiano la natura stessa dei contenuti e che, nel loro continuo mutare, richiedono un continuo riadattamento a forme mediali differenti. Pratiche che generano senso, in quanto «luogo originario a partire dal quale il sociale, come sistema di rapporti fra soggetti, si costituisce mentre si pensa»⁷⁸. Pratiche che, connettendo i contenuti testuali tra loro così come connettono i soggetti, trasformano i testi in potenziali intertesti⁷⁹ e si trasformano esse stesse in complessi insiemi di esperienze, conoscenze e relazioni simboliche personali, collettive e imprevedibili. In tali esperienze si racchiudono nuove azioni cognitive, nuove pratiche sociali che si manifestano attraverso nuove modalità comunicative legate, come si è detto, alla dimensione simbolica: esse si definiscono multimedialità, intertestualità e ipermedialità, intermedialità e crossmedialità⁸⁰ e rappresentano le complesse modalità di trasmissione dei messaggi nei nuovi scenari digitali.

5.

LE MANIFESTAZIONI DELLA CULTURA DIGITALE

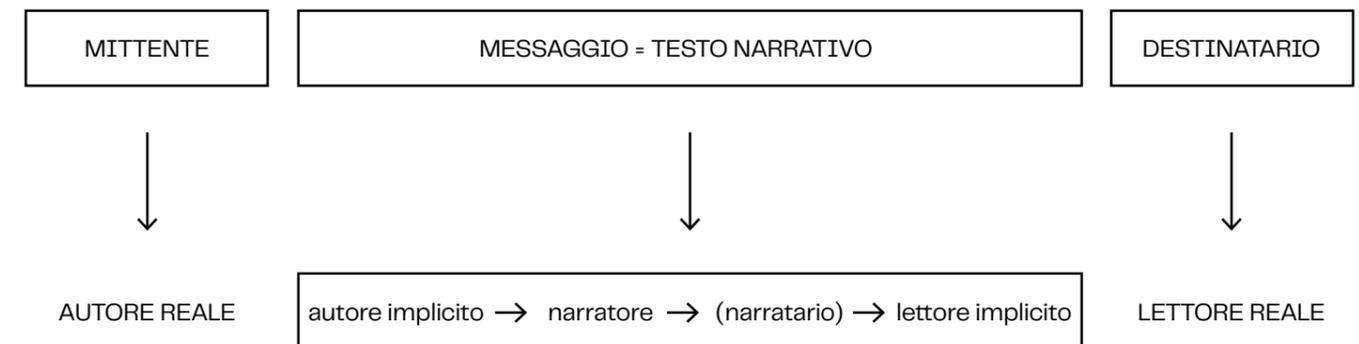
La parentesi semiotica sui cambiamenti introdotti a livello semantico dai nuovi mezzi di comunicazione, che converge verso l'idea di pratiche sociali ibride nate da un connubio di linguaggi eterogenei che rimodellano i processi cognitivi, introduce una questione fondamentale nella progettazione di esperienze ibride e innovative: la nascita di nuove modalità di trasmissione dei messaggi, nuove forme di manifestazione delle leggi di simultaneità, rapidità e interconnessione che regolamentano le società digitali. Tali manifestazioni, o logiche, sono così definite: intertestualità, ossia la connessione tra testi appartenenti a sistemi semiotici diversi; multimedialità, ossia la compresenza di sistemi semiotici diversi; immediatezza, ossia l'abolizione del mezzo di comunicazione in favore della trasparenza; interattività, ossia lo scambio di messaggi tra fruitore e sistema interattivo; ipermediazione, ossia la moltiplicazione tendenzialmente infinita dei mezzi di comunicazione nel continuo scambio di informazioni tra sistemi semiotici diversi; e, infine, l'intermedialità, che è la logica nella quale culminano le manifestazioni appena descritte e che converge verso l'utilizzo di forme sempre nuove, mutevoli e flessibili che è definito crossmedialità.

5/A

INTERTESTUALITÀ

È bene precisare che l'uso ricorrente dei termini *testo* e *sistema semiotico* non sono casuali: il termine *testo* intende qualsiasi contenuto (visivo, testuale, uditivo) che, attingendo a un insieme di logiche culturali, viene trasmesso da un soggetto enunciatore a un soggetto enunciatario; l'espressione *sistema semiotico*, invece, indica proprio quell'insieme delle

logiche culturali (la lingua, le tradizioni, i materiali, le forme...) e quindi l'intero contesto di riferimento cui l'enunciatario attinge nella generazione del testo⁸¹.



Pertanto, il punto di partenza nella ricostruzione delle nuove modalità di trasmissione dei messaggi è proprio il testo, che è la forma essenziale attraverso cui un messaggio si manifesta e si configura come una «catena di enunciati»⁸², elementi intrecciati tra loro (dal latino *textum*, «tessuto, intrecciato») secondo regole logiche e coerenti con un dato sistema di riferimento. Le potenzialità di connessione tra testi e le configurazioni in fieri di una mentalità collettiva che le teorie di Dusi, Spaziante, Sciannamblo, Ortoleva tentano di interpretare, come McLuhan fece nel Novecento, insieme alle logiche di una società nuova e in divenire, provocano un radicale cambiamento dello status testuale⁸³ che viene trasformato, ricombinato, stravolto⁸⁴ fino ad assumere la forma di intertesto⁸⁵, il punto di partenza della semiotica dei nuovi media nella ricerca delle regole e dei significati profondi che stanno alla base di ogni testo e che rimandano sempre a un sistema interconnesso di relazioni semantiche⁸⁶. Le tipologie testuali che si manifestano attraverso le tecnologie digitali vengono racchiuse nella categoria dei testi sincretici, che per Greimas e Courtés⁸⁷ sono testi nati da una stessa istanza di enunciazione sottoforma di «una pluralità di linguaggi di manifestazione». In altre parole, i testi sincretici vengono formulati nello stesso momento da uno stesso soggetto enunciatore a partire da molteplici sistemi semiotici, che sono diversi ed «eterogenei», dai quali vengono estrapolati diversi significanti (suoni, immagini, animazioni, giochi, video, testi scritti) ai quali corrispondono, o vengono attribuiti, diversi significati⁸⁸. Questa compresenza simultanea di forme e contenuti, che attinge contemporaneamente a sistemi semiotici diversi e, in altre parole, utilizza linguaggi eterogenei, contribuisce a una prima manifestazione della cultura digitalizzata che è detta *multimedialità*.

5/B

MULTIMEDIALITÀ

Nel tentativo di analizzare la struttura multimediale della digitalizzazione, J. D. Bolter e R. Grusin individuano nella multimedialità una dimensione che è fatta di rimandi ricorsivi tra media, determinando un superamento dei limiti formali del mezzo di comunicazione in favore della produzione di forme sempre nuove di differenziazione⁸⁹. E ne deriva una struttura articolata in cui i sistemi si diramano e si interconnettono, radicandosi in tutti gli ambiti della vita sociale⁹⁰, formando un «network of remediation» in cui i vecchi media rimodellano costantemente se stessi e i nuovi media rimodellano i vecchi, provocando forme di ibridazione innovative e generando una nuova dimensione globale governata dalle leggi dell'immediatezza⁹¹. Trasportando questo concetto dalla semiotica alle scienze della comunicazione, Peppino Ortoleva traccia una definizione di multimedialità che fa riferimento all'utilizzo di diversi codici, supporti, canali per veicolare un messaggio⁹² e che riconosce come fondamentale la presenza della componente digitale e della componente tecnologica. Tuttavia, porre l'accento esclusivamente sulla componente tecnologica non basta: il termine *multimediale* viene infatti utilizzato con diverse accezioni, spesso frutto di contraddizioni e motivi confusi. Vengono riportate le parole di Giovanna Cosenza:

Si usa l'espressione rivoluzione multimediale come equivalente di rivoluzione digitale, si parla di computer multimediali pensando ai computer dotati di scheda video e altoparlanti, si considerano testi multimediali i videogiochi, le animazioni su PC, gli ipertesti su cd-rom, si chiama MMS (Multimedia Message Service) la tecnologia che permette di inviare e ricevere sul cellulare immagini e brani audio. Spesso la multimedialità serve solo a marcare la novità, come quando si dice tecnologie multimediali per dire nuove tecnologie.

*
Drusian 2018 in
Stella et al.,
2014/2018, p. 65

Pertanto, nel tentativo di chiarire cosa rende i nuovi media davvero multimediali, Michela Drusian ricostruisce le principali caratteristiche della multimedialità contemporanea, intuendo la necessità di focalizzarsi non tanto sul mezzo in sé, quanto sulle modalità di interazione tra media, sulle modalità di trasmissione dei messaggi e sulle modalità di fruizione degli stessi contenuti da parte dei soggetti riceventi. Caratteristiche che possono essere riassunte in tre concetti: multisensorialità, integrazione e ipermediazione. Multimediale è senza dubbio il mezzo di comunicazione che è in grado di coinvolgere diversi sensi nella stessa esperienza di fruizione: la vista e l'udito, il tatto e l'olfatto, o tutti i sensi insieme. Così facendo, il mezzo tende a ricercare e, poi, ad integrare nell'esperienza diversi codici comunicativi, operando quell' «interconnessione così stretta» citando Francesca Pasquali, «di dati, testi, suoni, immagini di ogni genere all'interno di un unico ambiente informativo digitale, da far perdere le caratteristiche individuali dei singoli media»⁹³. Un'interconnessione così stretta da omogeneizzare dati e codici tramite lo stesso linguaggio, quello digitale.

5/C

INTERATTIVITÀ

Il connubio tra sistemi digitali, l'integrazione di contenuti di natura diversa e il conseguente coinvolgimento sensoriale converge verso un modo diverso di vivere le esperienze, che è tutto interattivo e arriva a toccare direttamente il fruitore, chiamato a partecipare attivamente all'esperienza.

Di fatto, può essere definito interattivo quel medium – come la televisione con il digitale terrestre, smart tv o persino il videogioco – che interagisce con il fruitore, rispondendo attivamente e immediatamente ai suoi input, e che cambia in relazione ad essi⁹⁴. Secondo la definizione di Jensen (1999) riportata da M. Drusian, l'interattività è «la misura della potenziale facoltà dei media di lasciare che l'utente eserciti un'influenza sul contenuto o sulla forma della comunicazione mediata», che riconosce all'utente la facoltà di selezionare un contenuto, produrre informazioni e integrarle in un sistema interattivo⁹⁵ – il sistema semiotico eterogeneo cui attingono i testi sincretici secondo Greimas e Courtés – il quale è, infine, in grado di integrare, nei termini di Michela Drusian, le informazioni ricevute nel proprio connubio di codici informativi e adattarsi ad esse, attribuendovi significati diversi a seconda del contesto di riferimento, generando risposte agli input che sono sempre diverse e, quindi, personalizzate.

Tali esperienze possono richiedere, nella maggior parte dei casi, l'accostamento di contenuti diversi attraverso mezzi di comunicazione nuovi, diversi, più dinamici e flessibili: si configura una seconda logica, quella dell'ipermedialità, che viene descritta da J. D. Bolter e R. Grusin (1999/2022) come una compresenza irrazionale e tendenzialmente infinita di codici diversi o, per dirla con Bob Cotten e Richard Oliver, «ingredienti»⁹⁶, combinati insieme in diversi modi (suoni, immagini, testi, animazioni, video etc).

Come finestre che si aprono su vastissimo mondo saturo di informazioni e reso tangibile nel modo più trasparente e immediato possibile, questi codici trasformano la realtà mediale tradizionale in una realtà mediata in modo immediato: dall'ipermedialità all'immediatezza, le esperienze delle società digitali diventano non solo personalizzate, ma anche immersive. Ciò che lega immediatezza e immersione è l'esigenza di rompere le barriere tra il mezzo e il messaggio, tra il soggetto ricevente e il messaggio ricevuto, abolendo la presenza percepita del mezzo di comunicazione. In questo senso, il mezzo risulta invisibile... la realtà virtuale ne è forse l'esempio più eclatante. Essa trasmette il messaggio in una prospettiva soggettiva, trasportandolo nel campo visivo dell'uomo, così che lo circonda e lo ingloba. Questa nuova ottica educa il fruitore a percepire il messaggio come perennemente presente e, così facendo, apre le porte a nuovi tipi di esperienze che, in quanto immediate – letteralmente, prive di mediazioni – richiedono nuove modalità di fruizione che simulino gesti, movimenti e azioni che siano, dal punto di vista del fruitore, spontanee e naturali.

Convivere con i nuovi media significa, dunque, aprirsi a nuove modalità esperienziali, che implicano nuovi movimenti, intorno e attraverso il mezzo⁹⁷, nuovi spazi, virtuali, reali o addirittura ibridi, che mettono in comunicazione il mondo offline (lo spazio dell'enunciazione) e il mondo online (lo spazio dell'enunciato, narrato e fittizio). Spazi ipermediali, secondo la definizione di Mariacristina Sciannamblo, che moltiplicano le forme di mediazione creando quei collegamenti intertestuali tra sistemi-spazi eterogenei e multimediali da una parte, e sistemi-spazi immediati e trasparenti dall'altra⁹⁸.

5/D

INTERMEDIALITÀ

Questo flusso continuo di informazioni da un mezzo all'altro si evolve nella logica di intermedialità, un termine di origine artistica e performativa. Viene infatti coniato nel 1968 da alcuni esponenti di Fluxus, in particolare, da Nam June Paik, Allan Kaprow e Dick Higgins, secondo cui *intermedialità* è...

*
Menduni 2008
Cit. in Sciannamblo,
2009, p. 45

il 10% di musica, il 25% di architettura, il 12% di disegno, il 18% dell'abilità artigiana del calzolaio, il 5% di fiuto

rimarcando la tendenza a mescolare in modo eterogeneo i sistemi semiotici eterogenei, di cui parlavano Greimas e Courtés, quella commistione di linguaggi afferenti a sistemi sensoriali diversi, quella interconnessione tra ambiti, significanti e significati di cui parla Michela Drusian citando Francesca Pasquali, e che per Mariacristina Sciannamblo si definisce come il potenziale di «replicabilità di un testo su piattaforme mediali differenti, grazie al quale qualsiasi testo si presenta come un potenziale oggetto di ri-lettura e, quindi, di ri-creazione»⁹⁹. In conclusione, si potrebbe dire che il fenomeno dell' intermedialità racchiuda in sé gli aspetti della multisensorialità, del sincretismo e della rimediazione e si ponga come precursore di quella che è diventata una cultura cross-mediale.

6.

VERSO LA CULTURA
CONVERGENTE

In *Cultura Convergente* (2006/2014), Henry Jenkins, sociologo statunitense particolarmente interessato al rapporto fra testo e lettore, al fenomeno delle culture partecipative legate alla nascita dei nuovi media e all'utilizzo dei videogiochi in ambito educativo, analizza tutti quei fenomeni della cultura digitale finora menzionati che si sono fatti strutture dell'odierna transizione mediale: questo radicale cambiamento disorientante vede sorgere, da una parte, una partecipazione più attiva e consapevole alla fruizione dei contenuti; dall'altra, l'interazione continua e sempre più complessa tra mezzi vecchi e nuovi, sulla scia del pensiero di Bolter e Grusin. Per Jenkins, convergenza è un termine che porta con sé gli effetti di tutte quelle trasformazioni sociali, culturali e tecnologiche che hanno investito il campo della circolazione delle informazioni nelle società digitali, caratterizzato dalla «coesistenza tra sistemi mediatici multipli, nella quale il flusso dei contenuti è fluido (...) intesa come un processo di intersezioni continue tra differenti sistemi mediatici»¹⁰⁰. In altre parole, Jenkins individua nel concetto di convergenza uno stadio di ulteriore evoluzione dei canali mediatici rispetto al flusso di rimediazione e reinterpretazione delle interazioni tra contenuti, mezzi e fruitori e che, oggi, culmina nelle narrazioni crossmediali.

Costruire modelli cross-mediali significa declinare lo stesso progetto su più media, conferendo a ciascun contenuto un'identità originale, unica, complementare all'insieme e, talvolta, concorrente rispetto a quest'ultimo.

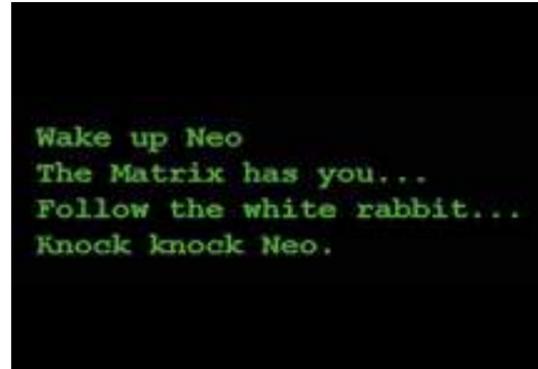
*
Giovagnoli 2009 Cit. in
Sciannamblo, 2009, p. 29

A differenza dei media tradizionali, i cross-media non hanno confini: la convergenza rompe le barriere tra televisione, cinema, videogiochi e tutte le forme di espressione che veicolano, in un modo o nell'altro, dei contenuti narrativi. Ciò rende possibile la nascita di esperienze narrative più ricche e coinvolgenti, che ricostruiscono storie complesse che, rimettendo insieme frammenti complementari sparsi sulle diverse piattaforme, convergono in forme narrative transmediali. Senza dubbio, uno degli effetti di questo scambio di informazioni è la nascita di una fruizione più consapevole e, addirittura, personalizzata. Ma ciò che questo saggio vuole mettere in evidenza è l'insieme di tutte le opportunità nuove di narrazione che l'implicazione simultanea di modalità, forme, linguaggi eterogenei offre, regalando esperienze del mondo narrato che si fanno più consapevoli, più partecipate, più coinvolgenti.

6/A

MEDIA FRANCHISE

Il nome e le teorie sulla convergenza transmediale di Henry Jenkins appaiono nell'introduzione a *T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play* (2013), un report scritto da Becky Herr-Stephenson e Meryl Alper, sotto la supervisione di Erin Reilly¹⁰¹. Secondo quanto Jenkins stesso afferma sul suo sito web personale, *POP JUNCTIONS: reflections on entertainment, pop culture, activism, media literacy, fandom and More*¹⁰², il report conduce un'indagine sulle applicazioni della transmedialità su narrazione, gioco e apprendimento e, dunque, mette in evidenza l'interconnessione paradigmatica, quasi consequenziale, di questi tre ambiti, che, per quest'analisi, si rivela fondamentale. Nella sua introduzione infatti, Jenkins rimarca l'importanza dei sistemi crossmediali e transmediali contribuendo, in modo del tutto originale, alla definizione del concetto di *gioco transmediale*, che riconosce il gioco come parte del paradigma narrazione transmediale - gioco transmediale - apprendimento transmediale¹⁰³, inserito nel contesto dei transmedia in quanto *Supersistemi*. Questi, superando le tradizionali modalità di fruizione dei contenuti, introducono nuove e differenti affordances¹⁰⁴ che cambiano gli insights, le percezioni, le azioni cognitive rendendole più dinamiche e flessibili. In *Cultura Convergente* (2006/2014), sono molti gli esempi riportati sull'uso di quelli che il sociologo definisce *cross-platform extensions*, ossia vere e proprie estensioni dei mondi narrati che ne permettono una comprensione sempre più dettagliata e correlano formato ludico, formato filmico e formato-libro. L'inizio del nuovo Millennio viene, infatti, segnato dalla nascita dei media franchises, che adattano e riadattano dei contenuti narrativi a nuovi e diversi formati (Il Signore degli Anelli, Star Wars, Yu-Gi-Oh!, Harry Potter, saghe Marvel o DC, etc). Tra questi, spicca il mondo di *The Matrix*, esplorato attraverso molteplici testi integrati in una trama narrativa



Di Dread83, CC BY-SA 3.0
Fonte: Wikipedia.org

complessa e frammentata. Dalla trilogia delle sorelle Wachowski, ai fumetti sul web, al gioco multiplayer online che è esso stesso fonte di ispirazione per un quarto film: ciascun testo offre il proprio contributo alla percezione del mondo narrato, nuove chiavi di lettura, garantendo esperienze di fruizione più profonde, nuovi rituali di interazione in circostanze sempre diverse. Ogni testo funge da «attivatore culturale» per il mondo narrato, afferma Jenkins, «poiché stimola attivamente la sua interpretazione, esplorazione ed elaborazione»¹⁰⁵, ed invita, così, il pubblico ad esplorare e manipolare contenuti disseminati in tutte le forme disponibili. Nel volume viene riportato anche il curioso caso di *Majestic*, un progetto sperimentale del creatore di videogame Neil Young in cui l'autore esplora le opportunità narrative che i processi cross-mediali offrono per creare un'esperienza di gioco che integra un mondo virtuale e la quotidianità dei giocatori, chiamati a raccogliere gli indizi necessari a proseguire il gioco ricevuti tramite telefoni, fax, e-mail, messaggistica istantanea¹⁰⁶. *Majestic* è un progetto cruciale, poiché nato, nel 2001, con l'obiettivo, a detta dello stesso autore, di fare intrattenimento online unendo narrazione, gioco e comunicazione¹⁰⁷. E questo superamento del confine tra esperienze in-game ed esperienze out-of-game, non è forse il presupposto del gioco *Pokémon Go*? Il mobile game ispirato alla saga che potrebbe essere ritenuta tra le più complete narrazioni transmediali e crossmediali, è una forma di manifestazione molto interessante di ibridazione tra un mondo virtuale immaginario e il mondo reale, con la sua topografia in scala 1:1, che viene investito dei connotati immaginari del gioco fino a creare esperienze tanto immersive da riportare, in tempo reale, gli spostamenti nello spazio dei giocatori. Oltre alla versione per mobile *Pokémon Go*, pubblicata nel 2016, l'universo *Pokémon* inizia a prendere forma già nel 1996 come coppia di videogiochi sviluppati da Game Freak e pubblicati da Nintendo per la console portatile Game Boy¹⁰⁸, per poi espandersi con un gioco di carte collezionabili, una lunga serie animata giapponese e altri film, fumetti e libri. La peculiarità forse più interessante sollevata da Jenkins, che sta alla base dell'intera saga, probabilmente scaturisce dall'assenza di un qualche bestiario all'interno dei giochi, di una qualche raccolta di informazioni relative alle specie sparse in tutto il mondo narrato, che spinge i giocatori alla ricerca di creature particolari, dei giusti items per potenziarle e di tutte le informazioni utili su tutte le piattaforme coinvolte. Insomma, si può constatare che...

In una società di cacciatori, i bimbi giocano con archi e frecce, nella società dell'informazione giocano con le informazioni.

*
Jenkins, 2006/
2014, p. 128

6/B

GIOCHI TRANSMEDIALI

Le influenze di quelli che in *T is for Transmedia* (2013) vengono definiti *cross-platform games* introducono, in questa riflessione, il coinvolgimento sempre più evidente della componente ludica nella creazione di esperienze transmediali e crossmediali e, più in generale, nei processi di diffusione delle informazioni. Negli stessi anni del boom dei media franchises, infatti, a cavallo tra l'ultimo decennio del Secolo scorso e i primi anni del nuovo Millennio, il ruolo del videogioco nelle società contemporanee assume una rilevanza tale da alimentare la necessità di una letteratura scientifica, influenzare i primi tentativi di analisi accademica del fenomeno, stimolare una serie di ipotesi, e soprattutto interrogativi, sulla possibile integrazione della progettazione del gioco nei programmi accademici. Nel 2001, Mark J. P. Wolf e un team di ricercatori pubblicano *The Medium of the Video Game*, un'indagine sugli sviluppi del videogioco come medium artistico, alla pari di radio, cinema e televisione. È possibile considerare il videogioco un medium artistico? Per Wolf, le difficoltà riscontrate nel tentativo di rivendicare lo status di medium del videogioco, scaturiscono da una errata concezione delle caratteristiche proprie dello status stesso di *gioco* come differenti da quelle di un medium tradizionale. Se da una parte il medium tradizionale viene generalmente visto come un canale narrativo che trasmette contenuti dalle strutture testuali fisse, consequenziali e immutate rispetto alla loro lettura, dall'altra il gioco viene percepito come un dispositivo interattivo, che richiede, cioè, l'intervento umano che ne cambia le strutture testuali in base a fattori soggettivi. In particolare, nel caso del videogame, si percepisce l'assenza di una mente creatrice "umana", come è invece nel caso del cinema o della televisione, dal momento che il flusso della narrazione viene affidato a un computer. E quella dinamica di scambio di *input* e *output* tra il computer, che si limita a rispondere a determinate azioni, e il giocatore, che agisce in base a motivazioni del tutto soggettive, cambia continuamente le strutture testuali della narrazione rendendole imprevedibili, diverse di giocatore in giocatore, rendendo l'esperienza percepita non consapevole al 100%: lo spettatore che guarda il film dall'inizio alla fine, termina la sua esperienza consapevole di aver appreso la storia – e avervi partecipato – completamente. Probabilmente nessun giocatore, invece, se non il game designer, può affermare con certezza di aver appreso tutto del mondo giocato¹⁰⁹.

In altre parole, nei termini di una *conoscenza additiva* – per conservare un'espressione usata da Jenkins – sicuramente nel videogioco, rispetto ai mezzi di comunicazione tradizionali, non è così immediata e richiede uno sforzo decisamente maggiore. L'obiezione di Wolf, in un contesto come i primi anni del Duemila, è molto interessante: non solo intuisce che il videogioco celi in sé un potenziale mediatico, ma riconosce nella sua natura quel processo di rimediazione, integrazione e reinterpretazione di altre forme mediatiche che, per Bolter e Grusin, investe i media riadattandoli a nuovi contesti culturali.

*
Wolf, 2001, p. 28

Like the invention of cinema, the invention of the video game was the product of many researchers, experimenters, inventors, and entrepreneurs, and its initial form was influenced by other media and technology already in existence.*

A partire dagli anni Cinquanta, una serie di cambiamenti tecnologici come il tubo catodico nei display interattivi per computer, grazie al Whirlwind del MIT, i microprocessori della Intel Corporation, e i successivi interventi di potenziamento dei processori e dei dischi di memoria, portano il videogame, come la televisione, direttamente nelle case degli spettatori-fruitori. Allo stesso tempo, nuove forme artistiche, ibride e sperimentali, conducono i primi tentativi di manipolazione del contenuto messo in scena (colori, luci, oggetti, pennellate) per simulare il movimento del corpo e dell'immagine nello spazio in tempo reale: gli happening, le performance, l'arte concettuale, trasformano le modalità di fruizione delle opere "narrate" in esperienze interattive, che spesso richiedono l'intervento del pubblico con i contenuti messi in scena - in un certo senso, con uno schermo invisibile - e che, pertanto, diventano esperienze uniche e irripetibili. Se si considera che le tradizionali dinamiche di gioco del videogame, quelle insite nel concetto di *game*, implicano di per sé sia una componente emotiva (sentimenti di ansia, frustrazione, competizione, eccitazione per un obiettivo raggiunto), sia una componente educativa (una forma di conoscenza additiva che si sviluppa tramite blog, chat *in game*, o Internet Groups), sia una componente narrativa, in forma più o meno didascalica (simulazioni di mondi, reali o immaginari, con le loro rispettive regole), le influenze delle correnti artistiche sperimentali e l'approdo delle nuove tecnologie anche nel mondo della computer grafica sanciscono il debutto del videogame nel contesto culturale ed economico contemporaneo¹¹⁰. Le interfacce si fanno più sofisticate: la sperimentazione su maggiori dettagli, nuove inquadrature, nuovi giochi di luce, nuove texture, sposta l'attenzione non più solo sulle dinamiche in sé, ma anche sulla connotazione di mondi e personaggi che trasformano i videogiochi in sistemi di storie complesse, profonde, spesso specchio di una cultura, contemporanea o di altri tempi, passati o futuri. Se *Space Invaders* si fa specchio di una cultura che, dal Secondo Dopoguerra, cambia le prospettive sulla scienza cercando rifugio, o previsioni, nella science fiction, le dinamiche civili e cittadine di *SimCity* vengono ricostruite in modo così realistico da alimentare il senso di responsabilità civica e morale, la consapevolezza della consequenzialità delle azioni, la percezione di un ambiente esterno e delle relative circostanze che influiscono sulle decisioni di chi lo abita¹¹¹. Nel giro di qualche decennio, così come accade alla televisione e ai computer, anche i videogiochi diventano mezzi di intrattenimento che ogni fruitore-spettatore porta a casa, rappresentando in un certo senso, un uso alternativo di video e spettacoli - per non dimenticare il suono! - generalmente trasmessi al cinema o in televisione, e integrandosi perfettamente nell'apparato economico e sociale delle società contemporanee¹¹².



↑
SimCity,
Copyrighted, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?curid=1664996>

NOTE

1. Stella, 2018, in Stella et al., 2014/2018, p. 21
2. Geertz, 1998, Introduzione
3. Ortoleva, 2009/2022, Cap. I
4. ibidem, p. 70
5. ibidem, p. 71
6. Bolter & Grusin, 1999/2022, Cap III
7. Ortoleva, 2009/2022, p. 73
8. Stella, 2018, in Stella et al., 2014/2018, p. 15
9. ibidem.
10. Anderson, 1996, Cit. in Ortoleva, 2009, p. 71
11. Sciannamblo, 2009, p. 3
12. Codeluppi, 2021, Cap. 1
13. Jenkins, 2006/2014, p. 128
14. Sciannamblo, 2009, p. 34
15. Stella, 2018, in Stella et al., 2014/2018, p. 21
16. Sciannamblo, 2009, p. 38
17. Bolter & Grusin, 1999/2022, Cap III
18. Paz, 1997, Cit. in Ortoleva, 2009, p. 401
19. Ortoleva, 2009/2022, p. 137
20. Sciannamblo, 2009, p. 30
21. Carbone & Fassone, 2020, p., 283
22. Ortoleva, 2022, Prefazione in Carbone & Fassone, 2020
23. Ferri, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, pp. 114-125
24. Girina, 2020, in Carbone & Fassone, 2020, p.158
25. Sánchez-Martín et al., 2020, p. 3
26. Treccani, n.d.
27. Stella, 2018, in Stella et al., 2018, p. 15
28. Van Dijk, 2002, Cit. in Stella et al., 2014/2018, p. 16
29. Bolter & Grusin, 1999/2022, p. 12
30. Stella, 2018, in Stella et al., 2014/2018, p. 16
31. Levy, 1999. Cit in Bolter & Grusin, 1999/2022, p. 14
32. Uricchio, 2009. Cit in Sciannamblo, 2009, p. 16
33. Castells, 2008. Cit in Sciannamblo, 2009, p. 57
34. Ortoleva, 2022, Prefazione in Carbone & Fassone, 2020
35. Tufarelli, 2022, p. 25
36. ibidem.
37. ibidem, p. 31
38. ibidem, p. 30
39. ibidem, p. 28
40. ibidem.
41. ibidem, p. 26
42. ibidem.
43. ibidem, p. 30
44. ibidem
45. ibidem
46. ibidem, p. 35
47. ibidem
48. ibidem, p. 35
49. ibidem
50. ibidem
51. ibidem
52. ibidem
53. ibidem, p. 38
54. ibidem, p. 39
55. ibidem, p. 38
56. ibidem, p. 48
57. Sennett, 2012 Introduzione
58. ibidem, p. 36
59. Ortoleva, 2009/2022, p. 60
60. ibidem, p. 129
61. ibidem
62. ibidem, p. 131
63. McLuhan, 2008, Cit in Abbruzzese, 2014. Cit in Semeraro 2014, pp 56
64. Ortoleva, 2009/2022, p. 167
65. Cosenza, 2008. Cit in Sciannamblo, 2009, p. 37
66. McLuhan 2008, Cit in Sciannamblo, 2009, p 31.
67. Borrelli, 2014. Cit in Semeraro, 2014, p. 60
68. Abbruzzese, 2014. Cit in Semeraro 2014, p. 46
69. ibidem.
70. Miconi, 2014. Cit in Semeraro, 2014, p. 99
71. Scarcelli, 2018, in Stella et al., 2014/2018, Cap IV
72. Innocenti & Pescatore, 2012a, Cit in Innocenti & Pescatore, 2012b, p 129
73. ibidem, p. 129
74. Boccia Artieri, 2004. Cit in Sciannamblo, 2009
75. Ortoleva, 2009/2022, p. 401.
76. Sciannamblo, 2009, p. 18
77. Ortoleva, 2009, p.139
78. ibidem.
79. Pozzato, 2001, Cit. in Sciannamblo, 2009, p. 95
80. Dusi & Spaziante, 2006, Cit. in Sciannamblo, 2009, p. 29
81. Sciannamblo, 2009, p. 30
82. Wikipedia,
83. Eco, 1984 Cit in. UniTe, n.d
84. Sciannamblo, 2009, p. 38
85. ibidem
86. Dusi & Spaziante, 2006, Cit. in Sciannamblo, 2009, p. 38
87. Cosenza, 2009 in Treccani, 2009
88. Greimas & Courtés, 2007 Cit. in Giovanna Cosenza, 2009
89. Drusian, 2018, in Stella et al., 2014/2018, pp. 61-70
90. ibidem.
91. ibidem.
92. ibidem.
93. ibidem.
94. Pasquali, 2003, in Drusian, 2018, in Stella et al., 2014/2018, p. 65
95. ibidem, pp. 69-70
96. ibidem
97. Cotten & Oliver Cit. in Bolter & Grusin, 1999/2022, p. 56
98. Card et al. 1991 Cit. in Bolter & Grusin, 1999/2022, p. 46
99. Sciannamblo, 2009, p. 55
100. ibidem, p. 44
101. Jenkins, 2006/2014, p. 345
102. Herr-Stephenson et al., 2013
103. Jenkins, 2013
104. Jenkins, 2012 in Herr-Stephenson et al., 2013, Introduzione
105. ibidem
106. Jenkins, 2006/2014, p. 83
107. Olivetti, 2013
108. Young Cit. in Olivetti, 2013
109. "Pokémon", 2023
110. Wolf, 2001, Introduzione, p. 13

II

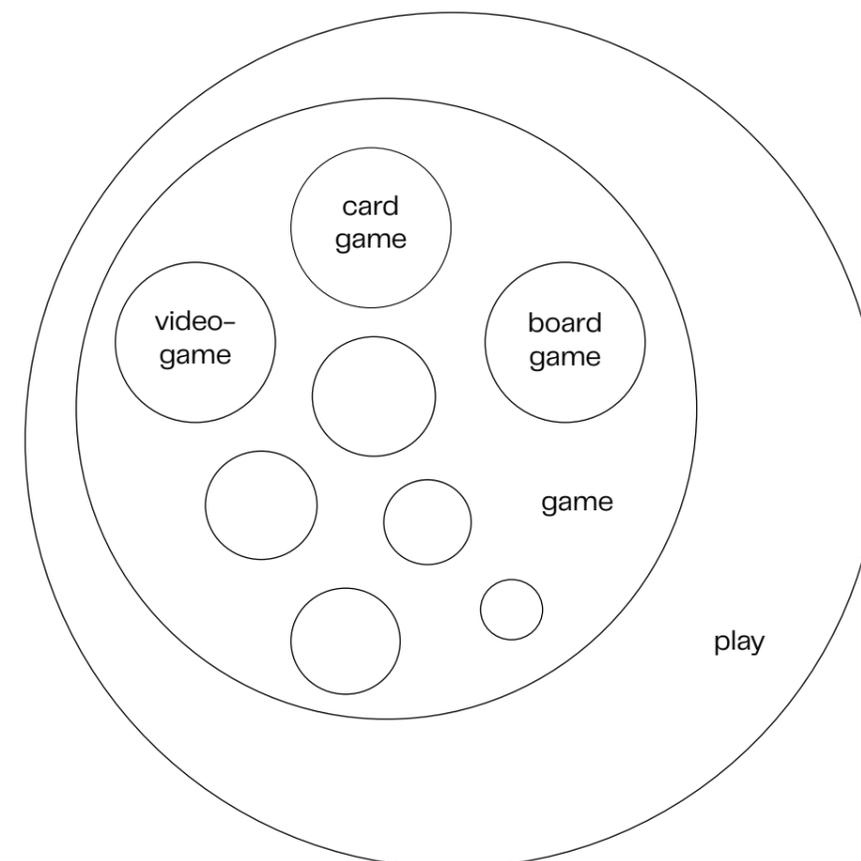
Dai giochi transmediali ai videogiochi. Analisi di un potenziale inesplorato al servizio del Cultural Heritage

1.

DEFINIZIONI DI GIOCO

L'arrivo del videogioco nella sfera domestica e le sperimentazioni creative su personaggi, trame e ambientazioni fanno esplodere, alla fine degli anni Novanta, un dibattito tra due scuole di pensiero che Matteo Bittanti riporta, nell'Introduzione a *Il Sogno Videoludico. Come i videogiochi trasformano la realtà* (2022), di Alfie Bown, sotto il nome di narratologia e ludologia¹. In vista delle riflessioni sin qui condotte, si può individuare nel pensiero narratologico la considerazione del videogioco come un racconto filmico, come un uso alternativo e interattivo di cinema e televisione², e riconosce una continuità tra il medium videoludico e altri mezzi di comunicazione tale da coinvolgerlo in un contesto in cui «termini quali crossmedialità, transmedialità, rimediazione, multimedia ecc. ricorrono frequentemente»³. Il pensiero ludologico, invece, applica al videogame lo status originario di *game*, conservando, cioè, i tratti del gioco in quanto tale, in cui la narrazione riveste un ruolo secondario rispetto a regole, obiettivi, pratiche e meccaniche.

Lungi dal tentativo di dichiarare una netta posizione all'interno del dibattito, questa analisi intende individuare in entrambe le correnti di pensiero alcuni capisaldi che possano individuare un potenziale intrinseco: nei prossimi paragrafi verrà avanzato il tentativo di ricostruire un'idea unitaria del concetto di *gioco*, inserendo il videogioco in un insieme più ampio che lo riconosce come parte di un genere insieme a tanti altri (fig 1), nella speranza di riportare alla luce peculiarità inesplorate e occasioni di innovazione.



1. Definizioni di *gioco*
2. Giocatori sognatori
3. Generazione Pokémon Go
4. Gioco e immaginazione
5. Gioco e narrazione
6. Giochi pervasivi, Cultura e Società
7. Verso i nuovi scenari

- 7/A Pervasive games
- 7/B Serious games
8. Il recupero della spazialità nei giochi pervasivi
9. Spatial Games in città: il gioco al servizio del Cultural Heritage
10. Conclusioni. Verso il dialogo sociale

←

fig. 1

Reinterpretazione dello schema di Salen & Zimmerman, 2004, p. 136

Sulla base delle caratteristiche presenti in tabella, si potrebbe avanzare una prima forma di definizione, per lo più teorica, del concetto di gioco come atto libero, regolato da un sistema di regole che non possono essere infrante, né sospese, se non al termine della partita; esso offre un'alternativa alla realtà ordinaria, pertanto si popola di logiche, componenti, risorse che delimitano uno spazio, si articolano nel tempo e coinvolgono il giocatore in una serie di attività, eventi, processi decisionali finalizzati, se non ad un obiettivo preciso, almeno ad un appagamento interiore. Individuate le logiche che sottendono al concetto di gioco, occorrerebbe ora andare più a fondo, e chiarire alcune sfaccettature di significato dettate dai limiti della lingua italiana. «Abbiamo un'unica parola che intercetta concetti di diversa natura», dice Fabio Viola¹⁰, «il gioco d'azzardo, il videogioco, il gioco in scatola...» ed espressioni dall'accezione prettamente negativa «smettita di giocare, questo non è un gioco...». Sebbene dalle teorie novecentesche all'intervento di Fabio Viola in *Spotlight 2018* siano passati considerevoli decenni, non solo la questione terminologica, almeno in Italia, non sembra ancora essersi risolta, ma continua a non passare quel concetto di integrazione tra gioco e cultura, quel potenziale creativo intrinseco nelle meccaniche di gioco capace di alimentare una cultura partecipativa che sente oggi il bisogno di riappropriarsi «del proprio corpo, delle proprie identità, delle proprie esperienze sinestetiche». È interessante il passaggio graduale da una letteratura puramente formale a uno sguardo inclusivo, duttile ed entusiastico nell'integrazione del gioco nella cultura corrente. Se nel 2004 Eric Zimmerman, con Katie Salen, scriveva un manuale di un migliaio di pagine sulla necessità di individuare un quadro teorico completo per la progettazione interattiva di giochi, nel 2022 ritorna con un titolo che risuona particolarmente evocativo a questo punto dell'analisi: *The rules We Break. Lessons in Play, Thinking and Design (2022)*, con la premessa *Play with this Book*.

*
Zimmerman 2022,
Introduzione

Don't read this book. Play with it. This is not a book of information to learn or facts to absorb. It is a handbook for action. A guide for curating playful situations. A cookbook of recipes for new ways of thinking.

Le parole di Zimmermann sono forti, provocatorie, nuove. Nello stesso contesto descritto da Viola, quello del XXI secolo, si sente la necessità di rompere gli schemi, abbandonare la riflessione puramente formale in vista di nuove forme di apprendimento, attraverso nuovi media, nuovi linguaggi, che strizzano l'occhio al gioco in tutte le sue forme, digitali, analogiche e ibride, come non mero strumento, ma come «motore di differenziazione tra gli individui e strumento di coinvolgimento emotivo». A differenza della del suo antesignano, *The Rules We Break* cambia il linguaggio con cui si rivolge al lettore: non è un manuale, ma un librogame, ossia una forma editoriale di gioco che esorta il lettore-giocatore ad esplorare le pagine, manipolarle, trasformarle a piacimento, come i bambini esplorano il mondo. Perché questo è lo spirito del XXI Secolo, dice Zimmermann, un «Secolo Ludico»¹¹ in cui le dinamiche interpersonali quotidiane tra le persone si sono fatte così complesse da trasformare arte, media e intrattenimento in sistemi modulari, interattivi e personalizzabili¹². Ivi le informazioni si trasmettono in rete attraverso processi partecipativi e in continua espansione, e il gioco si pone come modello – un po' come un'attitudine comportamentale – che conserva le strutture "testuali" attraverso cui le persone interagiscono con

il contesto culturale e tra di loro. Di conseguenza, analizzare i pattern di gioco e le logiche che vi sottendono, tenendo in considerazione fenomeni e cambiamenti attuali, e utilizzarli come strumento di insegnamento e trasmissione di particolari messaggi, significa integrarsi perfettamente con la cultura attuale, o interpretarla – e interpretarsi. D'altronde, i giochi sono a tutti gli effetti sistemi interattivi, modulari e personalizzabili e per questo orientati al design, cioè a quell'approccio *learning by doing*, che esplora il mondo e genera idee, esercitando il pensiero, conservando valori, reagendo alle sfide complesse del mondo attuale¹³.

Games can be a place to play
with the complex web of culture

*
Zimmerman, 2022,
Introduzione

2.

GIOCATORI SOGNATORI

Si delinea un'idea di gioco che in parte conserva la lezione dei Maestri del Novecento, riconoscendo l'interconnessione sempre più stretta tra gioco e cultura e considerando l'attività ludica come un bisogno, una tendenza spontanea, un'attitudine comportamentale che è insita nella natura umana e si manifesta all'esterno – nell'organizzazione delle società, nelle politiche aziendali, nei sistemi di comunicazione e, più in generale, nella produzione della cultura – ma che propone nuovi linguaggi, nuove forme di espressione, nuove forme di relazione e interazione tra individui e fenomeni culturali. A seguito di queste evidenti trasformazioni sia nell'ambito del gaming, sia nelle pratiche socio-culturali, che hanno caratterizzato l'ultimo ventennio, sebbene si possa considerare riaperto il dibattito tra i sostenitori del pensiero ludologico e i sostenitori di un pensiero narratologico¹⁴, sono molte le personalità idiosincratiche che si discostano dalla diatriba nel tentativo di alimentare idee alternative sugli scenari futuri.

Alfie Bown, l'autore de *Il Sogno Videoludico. Come i videogiochi trasformano la realtà (2022)*, menzionato all'inizio del capitolo, è proprio uno di questi «dissidenti»¹⁵. Occorre però fare una premessa: l'opera di Bown viene alimentata dal desiderio "politico" di chiamare all'appello grandi e piccoli produttori per denunciare i tentativi di manipolazione da parte delle grandi corporazioni – che, a detta dell'autore, rimodellano le coscienze e plasmano la condotta in vista di un miglioramento della produttività capitalistica – per sollecitare i giocatori più sovversivi a ribellarsi a tali pratiche di oppressione ed esortarli ad acquisire, tramite il gioco, una nuova consapevolezza rivoluzionaria. Nonostante le sostanziali differenze di obiettivi con l'opera di Bown, questa analisi porta alla luce alcuni aspetti del suo pensiero che, probabilmente influenzati da una formazione psicoanalitica, si rivelano interessanti per la ricostruzione di uno *status* di gioco alternativo, che fonda le proprie radici in una natura non solo mediatica, ma anche psicologica e, pertanto, formativa.

*
Drusian 2018 in Stella
et al., 2014/2018, p. 65

Per Walter Benjamin il sogno non è tanto ciò che si immagina durante il sonno o ciò che si racconta una volta svegli, ma qualcosa di cui si fa esperienza attraversando gli spazi della modernità, esplorando la città e assorbendo il suo incessante profluvio di segni e significanti.*

L'immagine del sogno come una realtà onirica che conserva tracce della realtà e che lascia tracce nella realtà al risveglio, è la colonna portante del pensiero dell'autore. Egli infatti individua delle assonanze tra gioco e sogno lucido (o *ludico*, per conservare un suo gioco di parole); e proprio in vista di tale affinità, Bown analizza la natura di un determinato genere di gioco, il videogioco, che in quest'ottica si fa medium non solo artistico, ma anche "onirico", secondo gli strumenti di cui la psicanalisi fa uso nell'interpretazione sogni.

Per Freud, il sogno è «l'appagamento mascherato di un desiderio infantile represso»¹⁶. Soddisfacimento e desiderio: sono questi i termini-chiave nell'interpretazione del pensiero di Bown, in quanto afferenti a sfere semantiche diverse. Il termine soddisfacimento, implica un coinvolgimento della componente emotiva e della componente affettiva del giocatore: l'una, proveniente da una dimensione interna, inconscia, ma influenzata da fattori esterni; l'altra, legata a dinamiche esterne, ossia alle relazioni intrattenute dal giocatore con altri individui o con l'ambiente circostante, che però influenza anche le dinamiche interiori¹⁷. Il fatto che il gioco richiami in qualche modo sensazioni afferenti sia all'emotività, sia all'affettività, fa sì che il giocatore faccia esperienza di qualcosa che proviene dall'esterno come se provenisse dall'interno; e questo è fondamentale, in quanto motore di processi empatici, che accrescono il desiderio – e la consapevolezza – di partecipazione, coinvolgimento e immersione.

Nel capitolo precedente si è già parlato della logica dell'immediatezza trasparente¹⁸, ossia quella rottura delle barriere tra mezzo e messaggio per enfatizzare l'esperienza al massimo grado e garantire il bisogno di immediatezza nella fruizione. La psicanalisi insegna come, indipendentemente dalle implicazioni di visori, sia possibile creare esperienze abbastanza coinvolgenti favorendo l'immedesimazione con l'altro, con il mondo simulato, attraverso quelli che si potrebbero definire degli attivatori che mandano dei segnali all'Io emotivo e affettivo. Senza dubbio, la logica dell'immersione, potenziata dalle tecnologie, consente al giocatore di calarsi all'interno del mondo simulato – di addormentarsi e iniziare a sognare – vivendo vite parallele senza vincoli e limitazioni. Qui il secondo termine-chiave del postulato freudiano: desiderio. Come in un sogno, il giocatore si trova catapultato in mondi reali, immaginari o ibridi che possono essere manipolati, riscritti, o comunque vissuti in modi sempre diversi, «senza preoccuparsi delle leggi del tempo e dello spazio»¹⁹. Questa afferenza alla sfera della realtà, in qualche modo manipolata sulla base di stimoli inconsci, sogni e desideri inibiti, si costituisce, come nei sogni, come la proiezione che fa del gioco giocato un «sogno di tutti», e mette in evidenza la natura partecipativa del gioco: la realtà progettata è un sogno altrui introiettato, «allucinazione altrui che sperimentiamo come nostre»²⁰. In questo modo, bisogni e desideri vengono naturalizzati, cioè resi "universali" e "universalmente" riconosciuti tanto nel mondo simulato

quanto nel mondo reale, in quanto affini tanto al ruolo ricoperto quanto alla vita reale di ciascun giocatore. Si viene a creare una connessione tra gioco e giocatore così stretta da investire la vita concreta, tangibile, vissuta²¹ e influenzarla. Bown pone l'accento, infatti, sugli effetti del digitale sui pattern comportamentali non per denunciare eventuali manipolazioni ed instillare dissenso e paura nei confronti del mondo ludico, ma per individuare delle possibili opportunità di crescita e formazione capaci di fare del gioco un uso più etico e consapevole. Sfruttando le capacità di estensione dei pattern di gioco sulle vite dei giocatori, che sfruttano la meccanica dell'iterazione *in-game* definita anche *agency*, è possibile stimolare, attraverso azioni iterative e ripetitive, i processi di interiorizzazione, apprendimento e formazione sul mondo narrato. In altre parole, il videogioco può trasformarsi in uno strumento «pedagogico»²², che veicola messaggi positivi, in grado di trasmettere valori, sensibilizzare e garantire esperienze coinvolgenti che siano specchio della quotidianità (presente, passata e futura).

3.

GENERAZIONE POKÉMON GO

La similitudine tra i sogni e i videogiochi, che per Bown è molto più evidente che tra sogni e libri o film, permette non solo di stimolare la consapevolezza di sé riportando alla luce le strutture inconsce, e con esse paure, frustrazioni, desideri istintivi e sentimenti genuini, ma l'interattività, o agentività, che come si è detto in precedenza, costituisce la principale differenza tra il videogame e gli altri media artistici – assunto condiviso anche da Bown nel suo sguardo all'efficacia pedagogica della simulazione videoludica²³ – genera effetti e reazioni sulle azioni compiute: così come si discuteva, in precedenza, del caso di SimCity, il mondo simulato può alimentare sentimenti e stati d'animo che generalmente si sperimentano nella vita reale. D'altronde, anche i sogni lasciano tracce emotive al risveglio... Tali tracce, possono nascondersi in un cambiamento significativo delle abitudini o delle pratiche sociali, oppure manifestarsi agli occhi del giocatore attraverso modalità del tutto nuove. Dall'integrazione tra gioco e tecnologie, infatti, possono nascere forme ibride, mondi immaginari che permeano nel reale e con esso si integrano, materializzando un Pikachu sul comodino della propria stanza o trasformando un centro estetico in un luogo di combattimenti virtuali. Ancora una volta, i titoli di Pokémon Go si insinuano nel testo, distinguendosi per il ruolo di educare una generazione allo scambio continuo di informazioni tra mondo simulato e mondo reale. Vagando tra i labirinti di un mondo fisico, centri storici, monumenti, zone periferiche, parchi – come fossero le tappe delle derive situazioniste²⁴ – i giocatori vanno alla ricerca di portali e creature immaginarie, accettando di credere all'impossibile pur mantenendo la consapevolezza di un confine invisibile tra realtà e sogno. Tanto nel gioco analogico, quanto nel gioco ibrido e digitale, i confini del cerchio magico si estendono al reale, instaurando quel patto finzionale tra giocatore e "narratore" di cui parla Umberto Eco.



←
Tumis, CCO, via
Wikimedia Commons

4.

GIOCO E IMMAGINAZIONE

In *Sapiens. Da animali a dèi* (2011/2014), Yuval Noah Harari matura un pensiero che fa sobbalzare sulla sedia un'intera generazione di lettori. Conservando un concetto ampiamente discusso nella storia del pensiero filosofico, riconosce il linguaggio come forma di manifestazione del pensiero e, in quanto tale, come strumento di creazione – concretizzazione – di idee astratte. In altre parole, secondo Harari il linguaggio è quella peculiarità che ha consentito al Sapiens di costruire realtà intersoggettive e riconoscerle come universali sulla base di un accordo comune. In un mondo dove tutto è un'invenzione del pensiero, quindi finzione, nulla è reale. Eppure, intere società si sono costruite su costrutti finzionali, così come gruppi di lettori piangono sulla tragedia di Anna Karenina, pur sapendo che è un personaggio fittizio²⁵.

Coleridge definiva *sospensione dell'incredulità*²⁶ questa forma di accettazione condivisa di tutti quegli elementi presenti nel mondo finzionale che nel mondo reale sono considerati impossibili a realizzarsi. Sulla sua scia, Umberto Eco descrive come *patto di funzionalità* tra narratore e lettore proprio quel tacito accordo tra lettori, e tra lettori e narratore, attraverso cui ogni lettore accetta le regole e i codici del mondo simulato e sospende ogni giudizio influenzato dalle norme del mondo reale, purché tali logiche siano tra esse coerenti e fedeli al mondo simulato²⁷. Tuttavia, è fondamentale che il lettore, in questo processo di accettazione, non dimentichi totalmente se stesso, anzi porti con sé le memorie di esperienze passate, vissute nel mondo reale, perché solo attraverso questa combinazione tra reale e immaginario possono prendere atto delle «illusioni patetiche»²⁸, quelle forme di coinvolgimento che tocca la sfera emotiva facendo vivere le esperienze vissute da altri come esperienze vissute personalmente. D'altronde, dice Eco, nei mondi finzionali «la possibilità di essere indotti al pianto non dipende solo dalla qualità del racconto, ma anche dai nostri costumi, dal rapporto tra un sistema di aspettative e la strategia narrativa»²⁹. Analogamente, quando un giocatore inizia una partita passa dal mondo reale a uno spazio di gioco *altro*, abbandonando le regole logiche della vita reale per accettare di sottostare alle leggi che regolano tale mondo. Lo spazio di gioco simulato,

che può essere reale, virtuale o ibrido, nel quale prendono atto le vicende narrative dei personaggi-giocatori, prende il nome di cerchio magico³⁰ ed è l'elemento chiave nella generazione di un'esperienza di gioco che sia tanto evasiva (nei termini di evasione dalla realtà ordinaria) quanto patetica (ossia, fortemente emotiva). Lo spazio di gioco può essere definito o indefinito, concreto o astratto, reale, virtuale, o ibrido, definito o indefinito, da cui la metafora del cerchio, figura geometrica chiusa, segnata da un perimetro di infiniti punti tutti equidistanti dal centro, che comunica l'idea di uno spazio definito ma flessibile, in grado di espandersi e di contrarsi, in cui i giocatori si svestono dei loro panni "sociali" per vestire quelli di nuovi personaggi in un'ottica del tutto democratica³¹. La componente magica, invece, evoca l'idea di un mondo *altro*, o comunque diverso da quello ordinario, di una dimensione alternativa in cui spariscono le regole dell'ordinario per lasciare spazio a quelle di gioco ivi accettate e riconosciute dai giocatori. Anche secondo M. Bertolo e I. Mariani (2014) ogni luogo ludico si caratterizza per la compresenza di due dimensioni, una reale e una immaginaria, che unisce la magia dell'esperienza alla consapevolezza del proprio corpo, quel *hic et nunc* che conserva cognizione di sé e memorie del passato, di esperienze vissute in altri racconti, connessioni con altri mondi finzionali impressi nella loro memoria, attraverso altri giochi o altre modalità di narrazione, magari attraverso libri, film, o narrazioni di altro genere. Ed è proprio in questa compresenza che ha luogo il processo di immedesimazione. Si potrebbe dire che le dinamiche di transnarrazione e crossmedialità siano già insite nella natura stessa di gioco e in tutte le dinamiche che prendono atto all'interno del cerchio magico. Se il linguaggio è la capacità umana di produrre concetti infiniti a partire da un numero limitato di suoni e segni³², di produrre dei piccoli mondi fittizi nei quali prende atto un processo di immedesimazione, è vero allora che il linguaggio ludico sia una capacità di immaginazione, immaginazione ludica³³. Essa è la capacità di interpretare, attribuire significati metaforici e simbolici, anche non necessariamente vincolati da leggi logico-razionali, a significanti altri (azioni, immagini, movimenti).

Pertanto, il gioco forma e alimenta quella immaginazione creativa che consente di operare delle trasformazioni sulla realtà e permette di «vedere oltre il valore d'uso degli oggetti» e attribuirvene uno nuovo: il «valore ludico»³⁴. Il bambino gioca con una scopa attribuendo all'oggetto scopa il valore di cavallo³⁵. L'attività ludica non è la creazione di nuove immagini, ma la capacità di attingere a un sistema di simboli per scardinarlo, creare libere associazioni – proprio come in un sogno – e acquisire nuove conoscenze. Gioco è dunque atto creativo, che sfrutta l'immaginazione come facoltà conoscitiva e attiva, in cui il soggetto immaginante opera un continuo processo di trasformazione – e rimediazione – dei simboli che lo circondano facendo emergere significati latenti. L'immaginazione è quindi atto trasformativo, che alimenta azioni di finzione, metaforiche, iperboliche o ironiche, che interpretano o rielaborano la realtà e ne esplorano le infinite possibilità di combinazione³⁶. Per questo alimenta quei processi di soggettivazione che Fabio Viola riconosce come parte di un'attività di metacomunicazione³⁷, ossia uno scambio di linguaggi relativi alle relazioni tra diversi soggetti che attribuisce a ogni azione un significato simbolico diverso di giocatore in giocatore, e che al giocatore stesso consente di trovare significati per sé, dunque consapevolezza e identità.

5.

GIOCO
E NARRATIVITÀ

La capacità linguistica di produrre narrazioni³⁸ è quella caratteristica umana che permette di dare informazioni, creare ipotesi, dare ordini, convincere e persuadere, inventare e scoprire... Ed è anche la capacità di costruire analoghi modelli interpretativi, schemi e strutture narrative pur utilizzando simboli, segni e termini differenti; la capacità di costruire infiniti concetti pur attingendo ad un sistema di segni chiuso e limitato³⁹.

Il gioco si costituisce, così, come esperienza conoscitiva, in cui regole, meccaniche e componenti assumono significati nell'interazione tra gioco e giocatore. Per questo motivo, la semiotica e la narratologia, in quanto nate per l'analisi e la comparazione di fiabe, miti e altri testi classici, hanno esteso oggi il proprio campo di studio anche alle narrazioni contemporanee, come fumetti, pubblicità, film e giochi, che sono addirittura delle transnarrazioni. Si è in precedenza parlato di come Octavio Paz individui nel *disincantamento* la tendenza all'immateriale tipica delle società digitali⁴⁰, che sgretola le strutture testuali tradizionali svuotandole di significato e rende i significati non tanto inconsistenti, ma dinamici, flessibili, mutevoli. Il linguaggio è di per sé straordinariamente duttile⁴¹ in quanto capace di generare infiniti concetti pur attingendo a sistemi limitati di segni, suoni e simboli; e nel contesto delle transnarrazioni assume i connotati di un metalinguaggio.



←
Di Thomas Jensen
CC BY 2.5

Questa estrema duttilità consente proprio quel processo continuo di attribuzione e riattribuzione di significato per cui ogni esperienza narra delle storie e lo fa in modo sempre diverso. Se da una parte si ritiene che alcuni modelli teorici possano essere applicati solo ai giochi con una "storia" esplicita come i Role-Playing Games (giochi di ruolo)⁴², dall'altra si potrebbe avanzare l'ipotesi che in realtà anche giochi apparentemente senza una trama celino in sé racconti, metafore, linguaggi. *Snake*⁴³ (1977), un videogioco presente su alcuni modelli cellulari Nokia degli ultimi anni Novanta, si differenzia da alcuni giochi per l'apparente assenza di trama. Generalmente, i giochi con una trama si ispirano alle modalità narrative di un romanzo, un film o un fumetto, in cui è forte la percezione di mondo simulato, con i suoi spazi e i suoi tempi verbali, in cui si distinguono diversi ruoli attanziali che definiscono la natura dei personaggi narrati (il buono, il

cattivo, l'eroe, la principessa...), i loro rispettivi valori e i loro obiettivi, in vista dei quali compiono delle azioni che hanno degli effetti sul mondo narrato e quindi creano intrecci più o meno complessi.

Ma un'analisi semiotica di *Snake* come un normale testo semiotico, indipendentemente dalle differenze che intercorrono tra un testo interattivo e un testo tradizionale, condotta da Gabriele Ferri nel volume di M. Bertolo e I. Mariani⁴⁴, potrebbe scardinare l'idea che solo i giochi narrativi raccontino storie. *Snake* è un videogioco che si svolge in uno spazio più o meno astratto, con i suoi muri e i suoi labirinti disposti nello spazio rappresentato, che conserva una certa sequenzialità – ossia una progressione dei livelli di difficoltà, della velocità di movimento o, banalmente, del cibo raccolto – e uno o più personaggi che compiono delle azioni – il serpente che si muove in uno spazio per raccogliere il cibo e sfamarsi. Pur rimanendo su un livello di lettura basilare, si può osservare come ogni gioco si costituisca di un sostrato, una struttura alla base che attinge a un determinato sistema di riferimento (o a una concatenazione di sistemi di riferimento), nella creazione di significati che non solo raccontano qualcosa di quel sistema, ma sono anche soggetti a trasformazioni e reinterpretazioni al momento dell'interazione del giocatore con le componenti del gioco stesso – una partita a *Snake* non è mai uguale alle altre. Gioco è, dunque, azione narrativa, poiché componenti, spazi e dinamiche di interazione non esistono di per sé, ma si manifestano all'atto di giocare e con esso si trasformano. E si trasformano perché, a differenza degli altri media, i giochi non si costituiscono come narrazioni lineari e fisse, ma come costrutti dinamici, mutevoli, instabili, come «dispositivi»⁴⁵ che producono intrecci e che sono interattivi.

Mentre un testo verbale è stabile e può essere letto diverse volte senza cambiare, l'andamento di una partita può variare sensibilmente tra un'occorrenza e l'altra, e ciò accade anche nel caso in cui la medesima persona ne giochi due consecutivamente*

*
Ferri in Bertolo
& Mariani, 2014, p. 115

Tutti i giochi sono interattivi, ma non tutti i giochi interattivi sono digitali. I Tabletop Role-Playing Games (giochi di ruolo da tavolo)⁴⁶, ad esempio, sono un genere narrativo in cui un gruppo di giocatori veste i panni di un personaggio, una sorta di avatar analogico, che avvia il giocatore al mondo fittizio (un medium che lo inizia al cerchio magico), e un Game Master che è, in termini semiotici, un *autore empirico*⁴⁷, ossia un narratore in carne ed ossa (come un Lev Tolstoj seduto al tavolo che racconta oralmente le vicende di Anna Karenina). La peculiarità che rende i RPG esperienze coinvolgenti e immersive, oltre che gratificanti, è la complessità dell'apparato narrativo che alimenta creatività e immaginazione. Sebbene il pensiero di H. Jenkins sia oggetto di accesi dibattiti, poiché spesso accusato di «ingenuo ottimismo»⁴⁸ che fraintende le reali possibilità espressive del mezzo videoludico, ridotto a mero riadattamento di contenuti, e costruisce il concetto di convergenza culturale attorno alle logiche *corporate* introdotte dal marketing⁴⁹, si intendono portare alla luce alcune nozioni particolarmente interessanti e ricche di un potenziale che ben si inserisce in questa riflessione. Nei RPG si attua quella che Jenkins definisce *intelligenza collettiva*⁵⁰ che genera significati attraverso la partecipazione attiva dei giocatori coinvolti. Come il prosumer del web, i giocatori di RPG acquisiscono delle nozioni base, comunicate da un Game Master, e le

interiorizzano fino ad improvvisare un racconto, costruendo in modo attivo e personale la loro esperienza ludica. Allo stesso tempo, al Game Master spetta il ruolo di sfruttare al massimo grado la duttilità del linguaggio, per integrare situazioni, interazioni e conseguenze in un'intera narrazione sequenziale nella quale gioco, interazione e narrazione si mescolano. Diverso il caso dei videogames, invece, in cui il potenziale narrativo viene esplorato direttamente da un computer, che risponde alle interazioni di giocatori con output pre-impostati⁵¹. Le sperimentazioni sul potenziale narrativo all'interno dei videogames trovano terreno fertile a partire dagli anni Ottanta, grazie al potenziamento delle tecnologie di frontiera da una parte, e all'adozione delle grammatiche del cinema contemporaneo nella simulazione del mondo fisico. Videogiochi come Ultima IV (1983), Johnny Mnemonic (1995) o Myst (1996), conservando alcune dinamiche interessanti ereditate da predecessori come Pac-Man (1980), sfruttano al massimo grado la possibilità di introdurre intermezzi animati tra un'interazione e l'altra (quelle che verranno definite *cutscenes*), colonne sonore, testi interattivi e scenari emotivi, nei quali i giocatori imparano ad interagire anche con NPC (Non-Playing Characters) e nei quali le scelte, anche morali ed etiche, iniziano ad influire sugli eventi⁵².

6.

GIOCHI PERVASIVI, CULTURA E SOCIETÀ

Sperimentare con la narritività significa portare alla luce infinite possibilità di interazione capaci di coinvolgere la sfera emotiva di chi gioca, evocare ricordi di esperienze passate o immagini oniriche. L'attività ludica vive nell'interazione emotiva tra giocatori e tra giocatori e gioco, alimentando non processi di autoconsapevolezza e soggettivazione, non solo nuove acquisizioni di significato, ma anche relazioni tra individui che partecipano – fisicamente ed emotivamente – alla stessa attività. L'attività ludica vive nelle relazioni, nella dimensione sociale e in quella culturale, dimensioni influenti e "influite" che condizionano l'esperienza ludica e ne escono trasformate, riconvertite, manipolate. Di fatto, in quanto rappresentazione⁵³ il gioco ritrae una dimensione reale, nel senso che ricostruisce vicende possibili e necessarie⁵⁴ di cui il giocatore potrebbe aver fatto, o potrebbe fare, esperienza nella vita reale – se non ci fossero quei limiti razionali che di norma le impediscono. Il gioco porta con sé i fenomeni del mondo reale: il suo potenziale rappresentazionale si evince dalla possibilità di simulare in modo più o meno intenso mondi che rimangano coerenti con alcune aspettative dei giocatori. Di fatto, sia nei giochi propriamente detti di simulazione, dove il mondo e i ruoli rappresentati sono una riproduzione realistica della realtà, sia in altre tipologie di gioco in cui comunque si conserva una parte della realtà che risponde a particolari aspettative – come la legge di gravità, la reazione emotiva di un'altro personaggio, o le leggi della prospettiva – questo legame con il reale stimola l'immaginazione e alimenta l'idea che nel mondo fisico qualcosa di magico potrebbe realmente accadere. Le memorie che i giocatori condividono *con* e *nel* gioco, rendono il gioco un sistema complesso, un amalgama di valori culturali, relazionali e sociali, intriso di cultura, usi e tradizioni: quando i giocatori interagiscono con il gioco-sistema⁵⁵, si relazionano con la cultura che esso riflette⁵⁶, dunque,

con il Patrimonio Culturale. Posto che ogni essere umano conservi in sé un background di saperi acquisiti dal proprio gruppo di appartenenza, che si costituisce come un di repertorio collettivo di saperi, valori e ideologie, se l'attività ludica nasce come rappresentazione della cultura di riferimento – che in gergo tecnico Bertolo e Mariani chiamano «cornice di riferimento»⁵⁷ – è possibile offrire al giocatore la possibilità di immergersi in un mondo altro che racconti storie di un certo impatto sulla consapevolezza del giocatore della stessa cultura di riferimento. L'analisi di Bertolo e Mariani muove

attraverso le significative trasformazioni tecnologiche che gli ultimi decenni hanno visto susseguirsi e che, con l'introduzione di nuovi sistemi multimediali e multicanali, hanno fortemente influenzato non solo la diffusione delle informazioni, ma anche le relazioni tra individui e le modalità di interazione tra giocatori e gioco. Gli autori osservano che, quando il gioco – inteso come attività ludica – ha incontrato i nuovi media e sposato le nuove logiche delle società digitali⁵⁸, ha subito significative modificazioni che ne hanno emancipato il ruolo sociale, «distinguendosi per la naturale capacità di reagire positivamente ai nuovi bisogni (...) rispondendo ai cambiamenti di tipo sociale e tecnologico in atto»⁵⁹. I numeri oggi sono straordinari (fig 3): rispetto agli anni Settanta, il videogioco si è evoluto attraverso i diversi dispositivi tecnologici messi a disposizione da una determinata cornice di riferimento, raggiungendo traguardi incredibili nelle entrate globali. Dal grafico in figura, si può osservare come, a partire dall'introduzione nel mercato dell'home computing negli anni Settanta, si diffonde in modo esponenziale la tendenza a giocare tramite dispositivi "domestici", mentre il fenomeno delle sale giochi decresce notevolmente. Tra i primi anni Novanta e il primo ventennio del Duemila (circa), un passaggio dall'home computing e ai videogiochi su console, palmari e Pc, ma soprattutto su Mobile, evidenzia un'inclinazione al gioco sempre maggiore che, essendo percepita come un'attività più a portata di mano, come si vedrà nelle prossime pagine, influenza notevolmente l'incremento dei ricavi nel mercato videoludico globale e la crescita del numero di giocatori nel mondo.

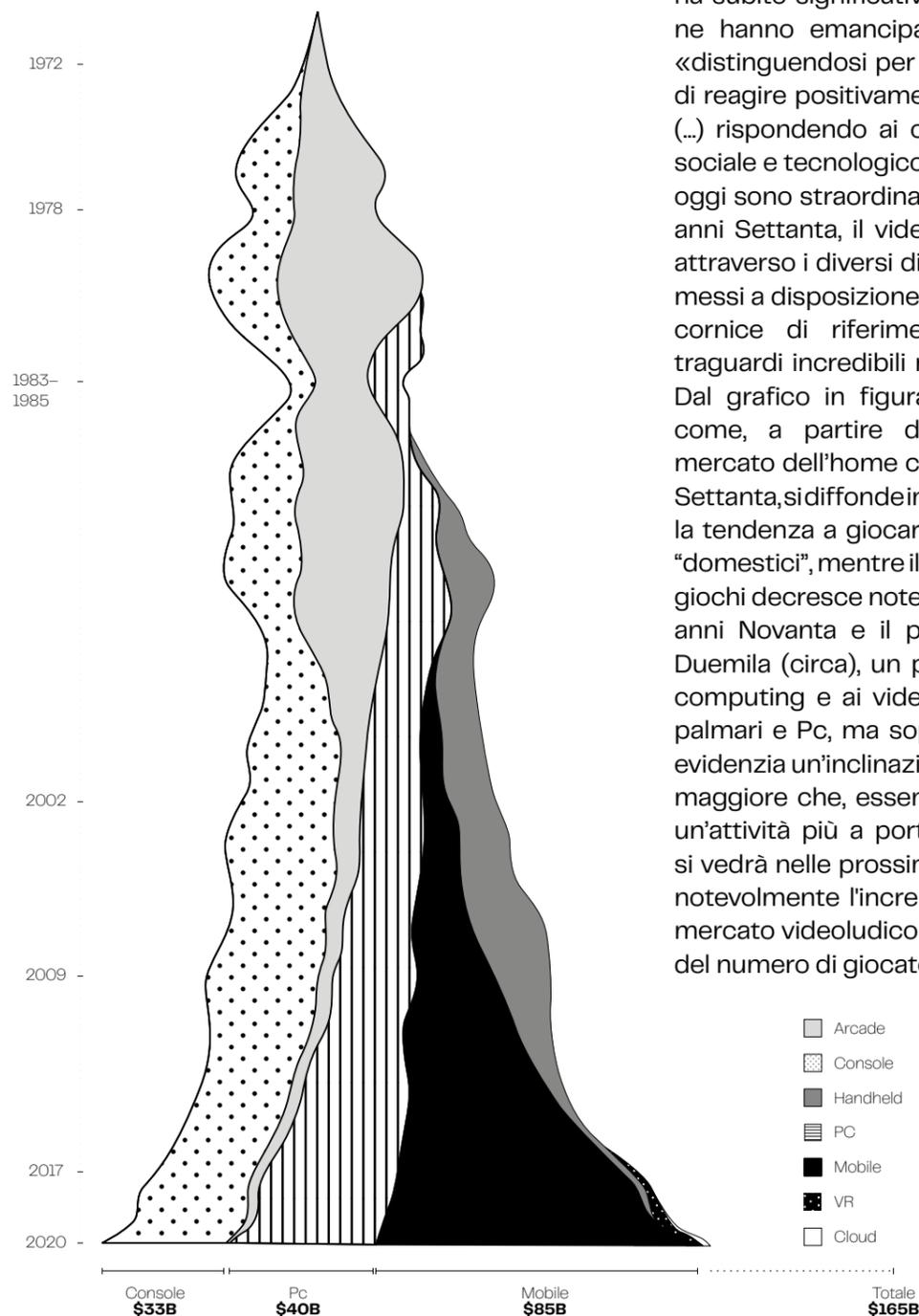


fig. 3

The rise of gaming revenue visualized (Pelham Smithers, 2020) in Van Roessel, 2022.

Tra il 2012 e il 2016 un report di Newzoo (fig 4) registra un incremento dei ricavi ad un CAGR del 6.7% in ogni settore, passando da \$66.3 Miliardi di ricavi nel 2012 a \$86.1 Miliardi nel 2016. Il dato interessante è che, mentre il settore delle TV/Console rimane il leader nel settore, cresce il mercato dei giochi su tablet o su Smartphone con un incremento, previsto nel 2013, del 27,8 % nel 2016.

E oggi?

Un report più recente di Newzoo (fig 4) mostra come, rispetto al 2016, nel 2019 i ricavi nel mercato globale dei videogiochi raggiungano i 144,4 Miliardi di dollari, crescendo negli anni della pandemia, con la previsione che nel 2024 arriveranno a toccare i 218,7 Miliardi di dollari, con in incremento ad un CAGR (2019 - 2024) del +8.7%⁶⁰.

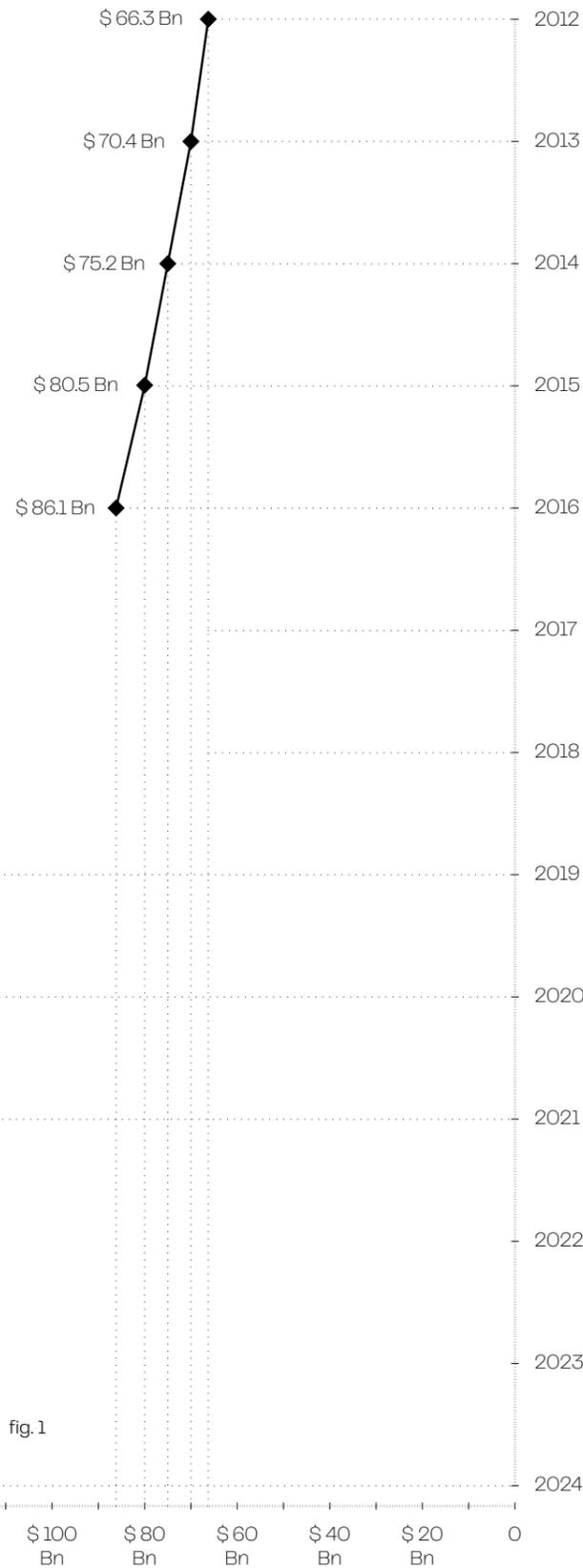


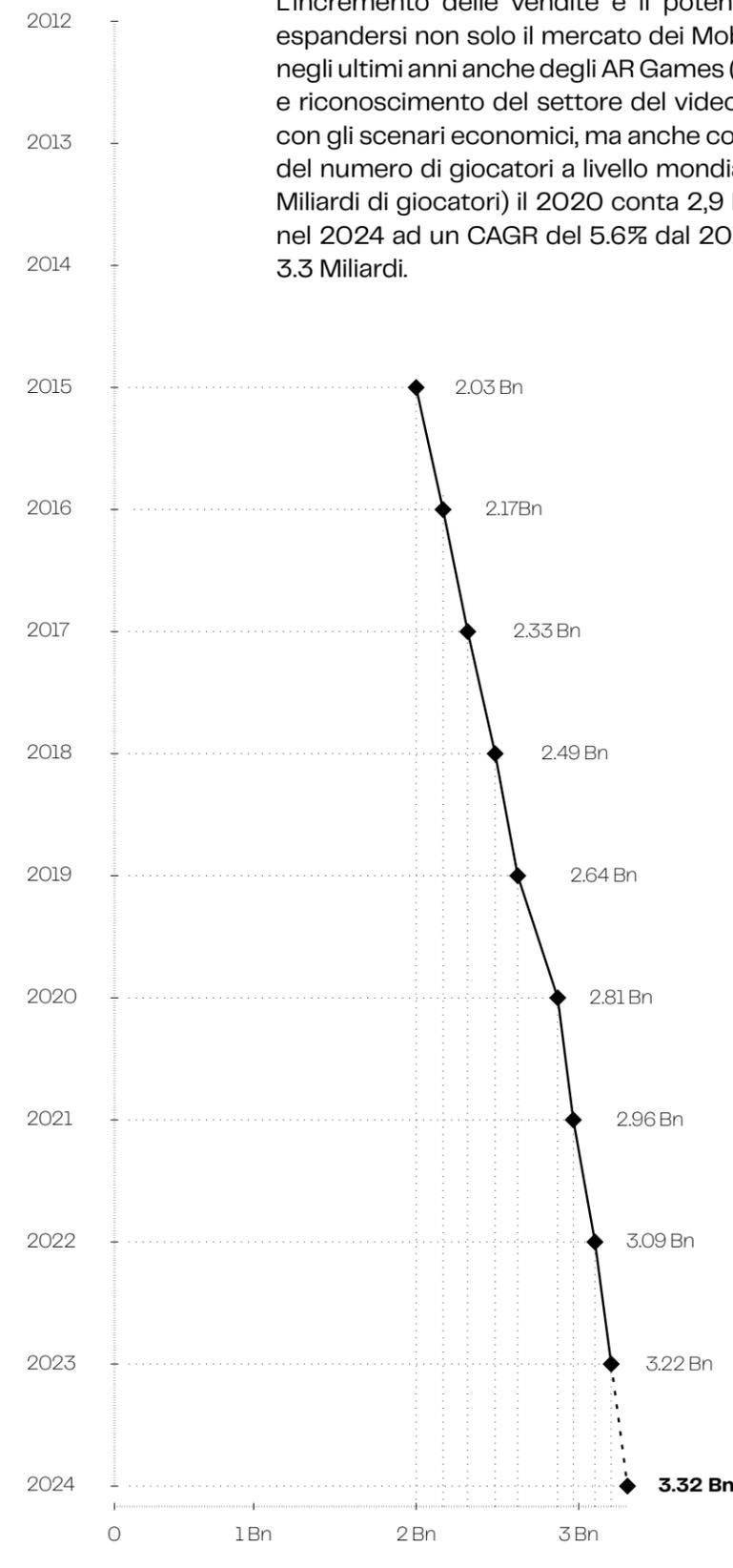
fig. 1

↑
fig. 5

Newzoo, 2013
Newzoo, 2021. Report dal 2012 alle previsioni per il 2024

L'incremento delle vendite e il potenziamento delle nuove tecnologie, che vede espandersi non solo il mercato dei Mobile Games o Tablet Games da una parte, ma, negli ultimi anni anche degli AR Games (fig 3), si fa testimone di un processo di crescita e riconoscimento del settore del videogiochi che si integra perfettamente non solo con gli scenari economici, ma anche con il contesto sociale di riferimento. La crescita del numero di giocatori a livello mondiale è devastante (fig 5): rispetto al 2015 (2.03 Miliardi di giocatori) il 2020 conta 2,9 Miliardi di giocatori, con una crescita prevista nel 2024 ad un CAGR del 5.6% dal 2015, con un numero di giocatori stimato pari a 3.3 Miliardi.

La decrescita del trend dell'attività ludica esercitata nelle sale giochi rispetto all'aumento del trend di console, PC, e, soprattutto negli ultimi anni, mobile, delinea un quadro interessante sulle abitudini di interazione tra giocatori e conseguenti relazioni sociali. I giocatori della Web Culture non conoscono le tradizionali esperienze di gioco regalate dagli Arcade Games, basate su forme di socialità e socializzazione in uno spazio fisico, dove i giocatori di tutte le età si incontravano offrendosi supporto, dibattendo, giocando: essi vengono educati, apparentemente, all'esperienza confinata nel proprio ambiente, mentre la mente vaga tra i meandri della rete. Eppure, è proprio dalla rete che emergono nuove forme di socializzazione, come le Community on-line o le chat in-game, che in realtà non attestano un calo delle relazioni sociali, ma al contrario testimoniano forme alternative di socializzazione che va ben oltre i confini del tempo dello spazio. Da un'indagine condotta sui giocatori statunitensi nel 2022 dall'ESA (Entertainment Software Association) emerge l'idea condivisa che il gaming crei relazioni, alimenti senso di appartenenza a una community, stimoli legami tra persone culturalmente, eticamente e socialmente diverse, superando persino i limiti in termini di accessibilità. La maggior parte dei giocatori della Web Culture preferisce giocare in compagnia (con gli amici, con il proprio partner, con i propri genitori o altri componenti della famiglia, oppure con le community on-line): una percentuale rilevante del tempo dedicato al gioco (in media 13 ore a settimana), viene dedicata alle partite in compagnia.



↑
fig. 5

Newzoo, 2021.
Report dal 2015 alle previsioni per il 2024

7.

VERSO I NUOVI SCENARI:

7/A

PERVASIVE GAMES

Dai dati raccolti sullo scenario attuale e da eventuali approfondimenti delle indagini condotte da Newzoo o dall'ESA su abitudini, scelte e tendenze dei giocatori, emergono diverse considerazioni sulla natura del gioco, sul suo rapporto con le società e sulle reciproche influenze tra dimensione ludica e dimensione sociale. In primo luogo, è interessante condurre una riflessione sul modo in cui la natura dell'attività ludica sia stata influenzata dalla propria cornice di riferimento, manifestandosi attraverso nuove forme che parlano i suoi stessi linguaggi – nella fattispecie, le logiche della Web Culture di immediatezza, rimediatazione, multimodalità e multimedialità, hanno influenzato l'evoluzione del gioco in forma "video"; in secondo luogo, i numeri in crescita dei giocatori, dei dispositivi utilizzati per giocare e delle entrate nel mercato globale, testimoniano una risposta positiva all'attività ludica su scala globale, l'istituzionalizzazione del gioco e della sua influenza sul benessere psico-fisico, sullo sviluppo di particolari competenze e sulle economie dei Paesi, e la perfetta integrazione tra l'insieme di valori, aspettative e bisogni delle culture con l'insieme di meccaniche, modalità di interazione e potenzialità narrative dell'attività ludica; infine, è possibile comprendere in che modo siano cambiate le forme di socialità e socializzazione nelle stesse società digitali, a seguito dello scambio reciproco tra dimensione ludica e dimensione sociale.

Se, negli anni Settanta, il potenziamento delle nuove tecnologie e il debutto dei computer nelle case dei singoli utenti hanno garantito una maggiore diffusione dell'attività ludica nelle case dei giocatori – nella forma di videogioco –, nel nuovo millennio le trasformazioni tecnologiche hanno addirittura catapultato la forma del videogioco negli spazi e nei momenti della quotidianità, ritornando, in alcuni casi, alle forme ibride o analogiche, alimentando il fenomeno della pervasività che, attraverso i mobile games, si manifesta nella forma di giochi digitali interstiziali⁶¹, detti anche pervasivi⁶², che si insinuano tra le intercapedini del quotidiano e si ripercuotono sulle relazioni sociali. Il fenomeno dei mobile games è fondamentale: l'intrusione del gioco nel quotidiano educa le nuove generazioni all'attività ludica, trasformandola in una vera e propria attitudine comportamentale. Pertanto, integrando le forme di socializzazione ed interazione con un mondo reale tipiche di alcune forme analogiche, con il potenziale di superamento dei limiti spazio-temporali tipico delle forme digitali, che sposano tutte le logiche della Cultura Convergente, è possibile generare esperienze ludiche coinvolgenti, dinamiche, e metterle al servizio della propria cultura di riferimento.

La perfetta integrazione tra gioco e contesto culturale, che rende il gioco specchio del vasto repertorio culturale condiviso da una collettività e rappresentazione – simbolica o fedele – di contesti quotidiani, spinge ciascun giocatore verso esperienze più profonde, informative, consentendo non solo di immergersi in mondi altri attraverso lo stimolo dell'immaginazione ludica, utile alla trasformazione del mondo reale, ma anche di sperimentare la diversità, adottare punti di vista sempre diversi,

fallire liberamente e riprovare⁶³, costituendosi come esercizio alle sfide della vita ordinaria. Tali esperienze fanno sperimentare in prima persona la diversità, gli spazi della cultura, le interazioni con gli altri, alimentando partecipazione e collaborazione e consentendo ai giocatori di riscoprire sia il proprio ruolo all'interno di un gruppo sociale, sia il valore delle comunità che si costruiscono sull'attività ludica⁶⁴.

7/B

SERIOUS GAMES

I dati relativi alla diffusione della pratica ludica soprattutto nella forma di giochi digitali e giochi ibridi negli anni della digitalizzazione, confermano le ipotesi avanzate nell'analisi condotta sulle trasformazioni che il campo del Cultural Heritage ha subito negli ultimi anni⁶⁵, secondo cui anche l'attività ludica si inserisce nel contesto delle pratiche culturali che sono tipiche di una cultura – e si rivela fondamentale tanto nella produzione di nuove forme culturali, quanto nelle modalità della comunicazione e della percezione dello stesso contenuto culturale che essa produce e riflette. Dall'integrazione del gioco nei contesti culturali, emergono degli aspetti rilevanti nella ricerca di nuovi scenari per la progettazione, che mutano il proprio paradigma culminando nella connessione triadica tra nuove tecnologie, eredità culturale e progetto⁶⁶. Concetti appena emersi come comunità, partecipazione e identità culturale trovano il proprio posto negli spazi interstiziali della realtà, nei luoghi immateriali, senza confini e dinamici del Web dove non solo è possibile trovare le informazioni, ma anche fornirle, condividerle e manipolarle. In altre parole, la digitalizzazione e le dinamiche della Cultura Convergente si trovano ad avere «profondi impatti sulla produzione, organizzazione e trasmissione delle memorie e delle identità sia soggettive che collettive, che a loro volta diventano digitali»⁶⁷. L'idea del gioco pervasivo che diventa strumento tecnologico – o ibrido – di produzione, conservazione e trasmissione di valori e significati propri di una cultura, cambia il modo di percepire le modalità di progettazione per il Cultural Heritage, che in quest'ottica diventa terreno inesplorato per la progettazione di giochi che possano stimolare dinamiche di formazione dell'identità delle culture, meccaniche alternative di diffusione trasversale e processi di apprendimento attivo e partecipato che abbia un impatto positivo sui comportamenti sociali e sul benessere psico-fisico degli individui. Con il termine apprendimento si intende un'attività iterativa e ripetitiva, che modifica le strutture cognitive attraverso un processo di comprensione, immagazzinamento delle informazioni e restituzione di quanto appreso. Tale processo alimenta la memorizzazione delle esperienze che coinvolgono attenzione, memoria e pensiero e può mutare i comportamenti nel quotidiano⁶⁸. I pattern ripetitivi di gioco possono, in questo senso, alimentare i processi di apprendimento e sembrano inserirsi perfettamente nel contesto digitale delle transnarrazioni partecipate, promuovendo un approccio multitasking e multimodale⁶⁹. Le forme di apprendimento che vengono alimentate dal gioco sono forme esperienziali – *learning by doing* – che si fondano sulla pratica dell'osservare, dell'immaginare e del fare, secondo una logica di coinvolgimento e sperimentazione in un contesto simulato o, comunque, decontestualizzato. Inoltre, il continuo confronto

con altri partecipanti in un contesto che "prepara" alla vita reale mette ogni giocatore nelle condizioni di compiere delle scelte, valutare opportunità e circostanze, elaborare soluzioni alternative efficaci, valutare situazioni complesse⁷⁰. Si possono definire *Edutainment Games* tutti quei giochi che si pongono l'obiettivo di coniugare intrattenimento ludico con l'ambito educativo, in cui le meccaniche di gioco incontrano esigenze didattiche facendo da supporto all'apprendimento didattico⁷¹. In questo macro insieme possono essere annoverati i giochi di tipo *Serious*, una particolare tipologia di gioco che, negli ultimi anni, si è qualificata come strumento di supporto per la valorizzazione del patrimonio culturale e per la divulgazione di tematiche di rilevanza etica e sociale. Partendo dal presupposto che quando un giocatore vive un'esperienza reale con la quale ha già familiarità, perché già sperimentata nel mondo simulato, risulti agire con più sicurezza e consapevolezza, i Serious Games si pongono l'obiettivo di diffondere, con accuratezza, messaggi etici, sociali e culturali volti all'apprendimento morale e storico. Sfruttando il potenziale pedagogico dei pattern di gioco che, come si è detto, alimentano i processi di apprendimento, tali messaggi possono instillarsi nelle coscienze dei giocatori e influenzare buone pratiche e abitudini comportamentali⁷².

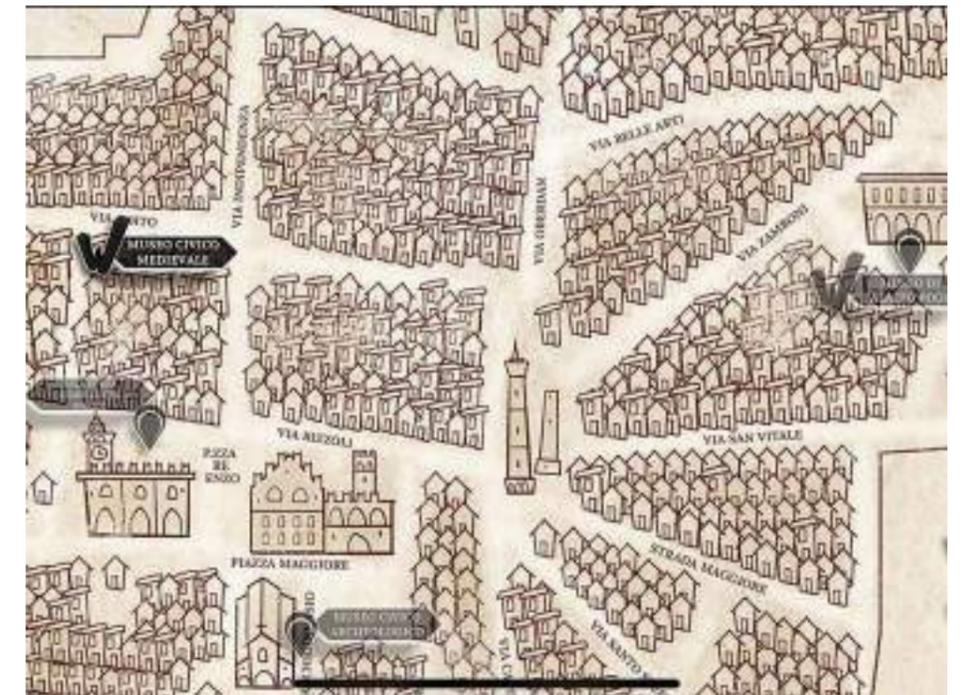


←
[https://wiki.
 publicplayspace.eu/
 index.php?curid=390](https://wiki.publicplayspace.eu/index.php?curid=390)

→
 Foto da
 Melazeta.com

Chiamati anche *Applied Games*, essi coinvolgono i giocatori in esperienze educative e informative tramite modalità informali, diventando luogo di incontro di diverse discipline e stimolando il dialogo tra diverse culture⁷³. Un report di *Goodgame Italia* del 2022, che riassume i risultati di un Thinkathon sullo sviluppo di idee e soluzioni per divulgare il potenziale educativo, culturale e professionale del videogioco, porta alla luce il desiderio dei tavoli partecipanti di sfruttarlo come strumento di crescita personale, come esercizio di preparazione alla complessità della vita o per riconoscerne lo status di "forma d'arte", alimentare lo sviluppo di una consapevolezza videoludica nella cornice della sua cultura partecipativa e

partecipata. Per far ciò, è di visione comune la necessità di coinvolgere pareri differenti, in un sistema sociale più aperto, più ampio e più variegato⁷⁴. Uno degli esempi di Serious Games più annoverati in Italia è *The Great Palermo* (2016), una Visual Novel interattiva sviluppata dallo studio indipendente We Are Müesli, che racconta Palermo e la tradizione del cibo di strada, il folklore e le trasformazioni della cultura siciliana. Il gioco, descritto anche come una ballata interattiva⁷⁵, riporta i veri complessi architettonici presenti nella città, dalle chiese ai monumenti, fungendo da catalogo d'arte, una sorta di piccolo viaggio interattivo tra le vie della città, testimoniando la possibilità di coniugare le potenzialità interattive e multimediali del gioco con l'argomento culturale. Inoltre, cresce la tendenza dei Serious Games ad integrarsi con i contesti museali e archeologici, a divulgare il contenuto culturale e a integrare le esperienze dei visitatori con l'esperienza ludica e interattiva. Ne è un esempio *WunderBo* (2019), dello studio Melazeta, un gioco mobile hidden-objects che guida i giocatori verso l'esplorazione del patrimonio culturale cittadino a partire da alcuni musei⁷⁶. Costituendosi come ponte ideale tra le realtà museali cittadine, *WunderBo*, così come *The Great Palermo*, mette in luce quel potenziale informativo dell'attività ludica che è in grado di costruire esperienze partecipative e partecipate, coinvolgenti e dinamiche, perfettamente integrate con il contesto culturale di appartenenza.



WunderBo e *The Great Palermo* sono casi non isolati che ricostruiscono quel triangolo gioco-spazio-cultura che fa dell'attività ludica un medium artistico ed espressivo in grado di raccontare storie interattive, dinamiche e coinvolgenti. Regalando esperienze di esplorazione in spazi e tempi presenti, passati e futuri, simulati e partecipati, simbolici o verosimili, i Serious Games raccontano il reperto storico, la civiltà, il patto politico infranto, con esperienze immersive capaci di creare connessioni, che si costituiscono come forme di apprendimento attivo, in cui le dinamiche

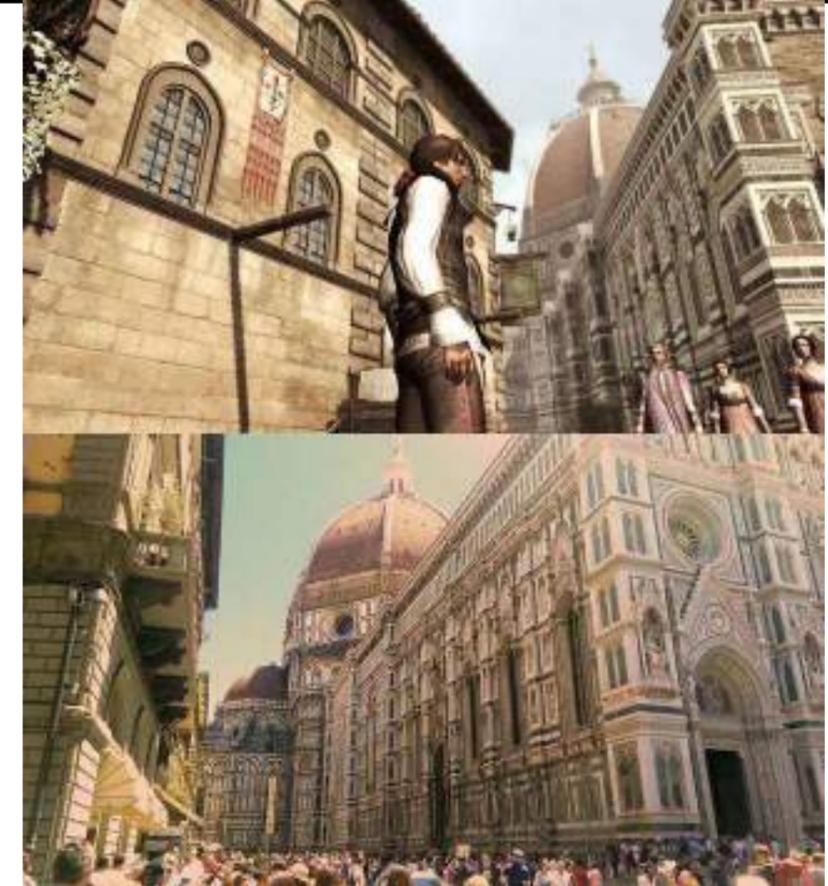
di digital storytelling si intrecciano con quelle del *learning by doing*, che invitano i giocatori a manipolare, trasformare, ricostruire la realtà simulata. Gli obiettivi e i risultati del Thinkathon di *Goodgame Italia* portano alla luce alcuni limiti percepiti nel contesto italiano, che alimentano la necessità di coinvolgere le istituzioni e diffondere la consapevolezza che il gioco non sia solo strumento di intrattenimento fine a se stesso o diseducativo, ma come medium artistico che manifesta un forte potenziale comunicativo per la promozione del territorio⁷⁷. *The Great Palermo* e *WunderBo* sono progetti che possono essere annoverati in un filone in maggiore crescita, relativamente al contesto italiano, che si definisce per la particolare dimensione testuale che si riempie di iconografia, narrazione e valori propri della cultura nazionale. Il pensiero di R. Fassone e M. B. Carbone (2020) segna una svolta fondamentale a questo punto dell'analisi: l'attività ludica – che nei casi riportati dai due autori si esplica attraverso il videogame – può diventare «un nuovo oggetto di promozione identitaria» per la valorizzazione del patrimonio italiano,

*

Viola in Fassone &
Carbone, 2020, p. 152

così come lo è stato il cinema nel XX secolo e i quadri e i libri ai tempi del Grand Tour di Goethe (...) in fondo il videogiocatore non è altro che un viaggiatore senza limiti spazio-temporali*

Secondo i dati riportati sul sito ufficiale di IVIPRO (Italian Videogame Program) su un'indagine condotta dall'amministrazione comunale del Borgo di Montereggioni, l'11,4% dei visitatori ha scoperto il Borgo Toscano grazie al gioco Ubisoft *Assassin's Creed II* (2014)⁷⁸. Il gioco ricostruisce infatti alcune città italiane come Venezia, Roma, Firenze e molti paesaggi toscani tra cui il borgo appena citato, regalando una sorta di cartolina medievale del paesaggio italiano⁷⁹. I giochi che affrontano tematiche culturali, che in qualche modo richiedono un'interpretazione o reinterpretazione degli spazi narrati, sono manifestazioni molto interessanti dell'uso della testualità nell'attività ludica come non solo atto conoscitivo del mondo reale, ma anche come atto generativo di un mondo finzionale dove i significanti perdono i loro significati reali, per costruire relazioni semantiche con significati altri. In altre parole, nel gioco "culturale" il giocatore viene chiamato ad interagire con una realtà trasformata, interpretata, rimediata, che diventa un collage⁸⁰ di informazioni spazio-temporali diverse. La Firenze di *Assassin's Creed II* è frutto di un processo di simulazione storica che la rende un «simulacro» del made in Italy⁸¹, una sorta di luogo ideale dove le diverse epoche storiche e le rispettive manifestazioni (artistiche, architettoniche, rituali) si intrecciano in un unico mondo. Gli scenari emotivi, i personaggi che li popolano e le loro narrazioni itineranti interagiscono con dei giocatori "connazionali" o loro "progenie", che agiscono con una sensazione di familiarità con le componenti del gioco, sentendosene essi stessi parte. Individuato questo forte potenziale, in grado di coniugare al massimo grado sensazioni etiche e sensazioni patetiche, immersione e coinvolgimento, realtà (storica) e immaginazione (storica), R. Fassone e M. B. Carbone raccontano di come il Progetto IVIPRO porti avanti la causa fornendo una mappa dedicata alla presenza di location italiane nei videogiochi, affiancata da un database narrativo che fornisce informazioni storiche e culturali su alcune zone italiane, metropolitane e periferiche, ancora inesplorate e ricche di racconti, tradizioni, rituali che ne comunicano una forte identità⁸². La conclusione è che il mondo enunciato che si materializza all'interno del cerchio magico,



→

Foto da
The-Respawner, igmur.
com in Reddit.it

non è un mondo poi così distante dal mondo dell'enunciazione, che ospita il corpo giocante di un giocatore altrove. L'idea di un cerchio magico che si fa «membrana porosa»⁸³, ossia confine «tratteggiato»⁸⁴ che guarda continuamente al mondo esterno assume una particolare rilevanza in questa sede, in quanto confine indefinito ed elastico in cui viene operato un costante processo di rimediatazione del reale, o, per dirla con le parole di M. D'Eramo, «una produzione del domani inventando uno ieri»⁸⁵.



→

Foto da
The-Respawner, igmur.
com in Reddit.it

Si è visto, finora, come il ruolo del gioco venga riconosciuto, nel panorama mediale italiano e internazionale, quale mezzo dalla forte pervasività e dal forte potenziale comunicativo, i cui mondi simulati non solo riflettono le trasformazioni culturali ma diventano occasione per alimentare ed influenzare la cultura stessa. Pertanto, se progettato bene e in modo responsabile, il gioco può generare esperienze positivamente persuasive, alimentando quei processi di interiorizzazione che influenzano i comportamenti non solo nel mondo simulato, ma anche in quello reale – sfruttando l'elasticità dei confini del cerchio magico. Questo transitare continuo tra il dentro e il fuori, alimentato da scambi di informazioni continue, nell'ottica di un'integrazione di particolari messaggi nelle meccaniche di gioco attraverso dinamiche di narrazione che stimolano sensi e sensazioni, rende il gioco artefatto comunicativo che riesce a indurre una collettività alla riflessione critica, a buone pratiche sociali, a comportamenti consapevoli e responsabili. Ian Bogost la definisce «retorica procedurale»⁸⁶, ossia una tecnica comunicativa che mira proprio ad insinuare contenuti nelle meccaniche di gioco per veicolare un certo tipo di messaggi. Senza dubbio, sorge spontaneo un appello all'etica di chi progetta l'esperienza ludica, ma la presente analisi si muove verso l'individuazione di nuove opportunità di progettazione, meno verso gli studi sull'etica e sulla morale. E i nuovi scenari che riconoscono un gioco come esperienza conoscitiva e partecipata, si aprono a nuove possibilità di sperimentare all'interno del cerchio magico, commettere errori, compiere scelte e mettersi alla prova, per mettersi in discussione e cambiare punti di vista.

Un caso originale e, senza dubbio d'impatto, è l'esperienza proposta da *This War of Mine* (2014), un indie game di simulazione bellica sviluppato dallo studio polacco 11 Bit Studios. Nel 2017, tra gli scritti di *Ludologica*, una collana di studi videoludici tutta italiana, viene pubblicata un'analisi molto puntuale sul *This War of Mine*, condotta dalla studentessa della IULM di Milano Gemma Fantacci in occasione della propria Tesi di Laurea Magistrale in Arti, Patrimoni e Mercati⁸⁷. Il fattore significativo che G. Fantacci evince da *This War of Mine*, che costituisce un ottimo esempio di analisi in questa sede, è il potenziale empatico che emerge da meccaniche e narrazione trasformando il gioco in un'esperienza di forte impatto emotivo. Ambientato in una città immaginaria che conserva le sembianze della Sarajevo devastata dalla guerra civile tra il 1992 e il 1996, il gioco assume un punto di vista insolito rispetto a quello delle simulazioni belliche: il giocatore veste infatti i panni di un civile e viene chiamato ad immedesimarsi in un intero gruppo, costretto a sopravvivere in un rifugio durante il conflitto. Di giorno, il giocatore guida i suoi compagni e collabora con loro all'approvvigionamento di cibo e ad altre attività all'interno del rifugio. Di notte, invece, esce dal rifugio per andare alla ricerca di provviste, armi e munizioni: il destino del gruppo dipende dalle sue scelte. Posto che ogni giocatore possa esercitare il libero arbitrio – nel rispetto del primo comandamento dell'attività ludica –, il fatto che i civili dipendano dalle sue scelte significa che chiunque giochi può decidere di instaurare legami di empatia con il gruppo o agire esclusivamente per i propri interessi e per la propria sopravvivenza, e in un caso o nell'altro ne vivrà le conseguenze. *This War of Mine* è, di fatto, un'esperienza vissuta attraverso gli occhi di chi risente di più delle conseguenze della guerra, ossia i civili, dice Gemma Fantacci, ed invita il giocatore da una parte ad esplorare se stesso, a chiedersi in che modo agirebbe nella realtà – essendo

il mondo narrato verosimile e, dunque, possibile – dall'altra, a riflettere sulle proprie posizioni per alimentare una riflessione critica che investe la sfera extra-ludica⁸⁸.

→
Foto da
The-Respawner, igmur.
com in Reddit.it



8.

IL RECUPERO DELLA SPAZIALITÀ NEI GIOCHI PERSASIVI

Dopo le considerazioni sull'attività ludica e sulle relazioni che i giocatori intrattengono tra interno ed esterno, si può affermare che i tradizionali limiti del cerchio magico si rivelano favorevoli a una fruizione più aperta, mettendo in luce le possibilità di pervadere anche lo spazio del quotidiano; che il giocatore interagisce consapevolmente con le componenti del gioco, trasponendo nell'esperienza la propria soggettività che rende ogni partita unica e personale; che il giocatore, in quanto cosciente, accetta volontariamente di sottostare per un dato periodo di tempo alle leggi del mondo simulato che si distaccano da quelle del mondo reale e, pertanto egli è perfettamente in grado di distinguere tra ciò che non fa parte del gioco e ciò che ne fa parte. Lo studio del cerchio magico e delle sue capacità di espansione è fondamentale nel comprendere le modalità con cui i diversi generi di gioco si inseriscono nel quotidiano e in che modo cambiano le relazioni tra realtà e finzione, le relazioni tra i giocatori e gioco – e conseguenti interazioni – e le relazioni tra i giocatori stessi. Nei nuovi

scenari digitali, l'esigenza di rompere le barriere tra il mezzo e il messaggio in favore di un'esperienza più immediata e trasparente apre le porte a quelle tecnologie che riducono sempre di più la presenza percepita del mezzo (hypermediacy⁸⁹) e che conservano il punto di vista di chi gioca in una prospettiva soggettiva⁹⁰. Da questo presupposto nascono, ad esempio, gli AR Games (giochi in realtà aumentata) o i VR Games (giochi in realtà virtuale), che lasciano il corpo fisico come in uno stato di trance, trasportando la mente in un altrove⁹¹, o manifestano il gioco nel mondo reale, spostando l'irreale nella vita quotidiana. Come si è detto, tali giochi vengono definiti pervasivi, o interstiziali, perché si dipanano negli interstizi del tempo e della vita quotidiana aprendo le porte a quei «piccoli mondi (...) in qualche regione dell'universo»⁹², invadendo gli spazi quotidiani. Le generazioni di *Ingress* e di *Pokémon Go*, ma anche dei menu virtuali, si abituano a una convivenza particolare, consapevoli dell'esistenza di un mondo parallelo che attraverso fotocamere, QR Codes, visori, diventa accessibile in qualsiasi momento. Come portali, i dispositivi digitali catapultano la mente in realtà alternative le cui leggi si mescolano con la quotidianità, mondi stratificati, sovrapposti al reale, che si manifestano all'atto di giocare, all'interazione tra utente e mezzi e componenti. Le società digitali subiscono un processo di stratificazione informativa⁹³ che l'attività ludica propone di rileggere, reinterpretare, riassociare creando nuove azioni di gioco, nuovi significati, nuove interazioni.

Si è già discusso di come molti giochi attuali – pervasivi e Serious inclusi – manifestino una natura prevalentemente digitale, coinvolgendo i giocatori su un piano cognitivo, ma certamente non sul piano fisico. Senza dubbio, l'uso di piccoli “items” capaci di filtrare la realtà e materializzare l'immateriale mostra un potenziale molto rilevante che regala l'opportunità di travalicare i limiti di un corpo fisico le leggi logico-razionali del mondo reale, fattori che potrebbero ostacolare l'immaginazione ludica. E tale pratica è così radicata nelle società digitali, che anche molte esperienze ludiche ambientate negli spazi urbani o architettonici richiedono l'uso di tecnologie mobile (connessione Wi-Fi, QR Codes, GPS) per essere ritenute valide, performanti e coinvolgenti. È come se si fosse diffusa l'idea che senza il virtuale non possa esistere esperienza “onirica”. Eppure è bene ricordare «che anche un'esperienza meno o per nulla digitale può essere valida e interessante»⁹⁴. Se il digitale regala l'esperienza di chiacchierare con una Anna Karenina – apparentemente – in carne e ossa, è anche vero che lo spazio fisico consente al giocatore di recuperare forme di relazionalità fisiche e interagire direttamente non solo con il proprio contesto culturale, ma con l'intera comunità di appartenenza.

Se, dunque, l'attività ludica è atto conoscitivo, che genera nuovi significati in grado di persistere al di fuori dell'atto stesso, giocare in uno spazio tangibile significa avere la possibilità di manipolare e trasformare direttamente e personalmente la vera realtà – non quella simulata. Esperienze ludiche di questo genere hanno preso piede nell'ambito educativo, perché ritenute particolarmente efficaci nello sviluppo di pratiche e competenze attraverso l'esperienza sinestetica⁹⁵. Come nei Role Playing Games, il giocatore non entra nei panni di un altro personaggio, ma si trasforma nel personaggio stesso, di cui apprende abitudini, modi di pensare, modi di agire, interiorizza, cioè, un nuovo sistema di valori all'insegna dei quali viene chiamato ad agire concretamente sulla realtà. In questo modo l'esperienza del diverso tipica



↑
fig. 6
 Esempio di Urban (o Spatial) Game.
 Foto da
 EHUD KENAN,
 Flickr.com in
 Pacmanhattan.com

dei giochi seri e persuasivi viene vissuta al massimo grado e maggiore è, probabilmente, l'impatto sul bagaglio culturale personale che si arricchisce ad esperienza terminata. La stratificazione semantica del reale, che vede sovrapporsi uno strato ludico⁹⁶ a uno strato concreto, mediante atto di immaginazione ludica, è un processo che investe di nuovi significati e nuovi valori gli elementi del reale – una panchina, una stanza, un supermercato – e pertanto si fa esperienza significativa⁹⁷. I giochi pervasivi di questo genere, come ad esempio gli Urban Games (fig 6), giochi ambientati in spazi urbani, generalmente sfruttano le dinamiche di una caccia al tesoro che riempie il mondo reale di elementi ludici più o meno visibili e costruiscono narrazioni che coinvolgono spazi e persone presenti sul tessuto urbano, sfruttando l'indeterminatezza del cerchio magico⁹⁸. In questo senso, sebbene la classificazione di tutti i sottogeneri di questo tipo di attività ludica sia un compito arduo, è possibile distinguere due macro-insiemi relativamente alle tipologie di relazione gioco-spazio fisico: spazio come ambientazione, in cui lo spazio viene riconosciuto come spazio di gioco e, quindi, come contesto; oppure spazio come componente di gioco, in cui lo spazio partecipa all'esperienza assumendo ruoli più o meno interattivi⁹⁹.

Ciò implica che, al momento dell'iniziazione al cerchio magico, narrazione e ambientazione risultino tanto forti da suscitare sensazioni quali ansia, paura, eccitazione che consentono ai giocatori di partecipare emotivamente all'esperienza e concluderla in modo efficace. M. Bertolo e I. Mariani analizzano l'efficacia di un gioco molto semplice e molto diffuso tra le pratiche sociali: si tratta di *Killer*, un gioco che si può considerare a tutti gli effetti pervasivo e analogico, capace di indurre un'atmosfera di costante ansia alimentata dalla consapevolezza del pericolo dell'incertezza – ossia dall'imprevedibilità dell'attacco. *Killer* mostra anzitutto il fantastico potenziale di espansione del cerchio magico non solo da un punto di vista spaziale, ma anche temporale: il pericolo può manifestarsi in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo del quotidiano, arrivando anche a coinvolgere persone estranee all'attività. Ciò rende possibile declinare il gioco in un grande numero di varianti, che lo rende adattabile a contesti e ambienti diversi, dunque modulare e personalizzabile, e garantisce libertà dei movimenti e un'immersione tale da garantire l'assimilazione dei contenuti nel quotidiano¹⁰⁰.

9.

**SPATIAL GAMES IN CITTÀ: IL GIOCO
AL SERVIZIO DEL CULTURAL HERITAGE**

Il successo del gioco pervasivo, che può coinvolgere piccole unità fisiche nello spazio reale fino a coinvolgere intere città¹⁰¹, risiede nelle sue possibili espansioni spaziali, sociali e temporali¹⁰² ed è particolarmente evidente negli Urban Games (una particolare tipologia di Spatial Games). In essi, il coinvolgimento di uno spazio reale spinge i giocatori a considerare lo spazio che lo circonda, analizzare le componenti e la loro disposizione, e persino eventuali persone non direttamente coinvolte nell'attività ludica. Negli Spatial Games, il focus si sposta proprio sulle modalità di interazione, sulla condivisione di informazioni con altri giocatori e sul senso di appartenenza alla comunità in gioco, dal momento che il processo di sovversione dei significati richiede un'intensa attività di scambio, confronto su un sistema di valori di riferimento e, dunque, di collaborazione. Collaborazione tra partecipanti, ambiguità del reale ed enfasi sulle interazioni sono le principali componenti che segnano il successo del gioco pervasivo nello spazio fisico e che, pertanto, unite al loro potenziale sovversivo capace di generare cambiamento e innovazione, si rivelano un interessante punto di svolta in questa indagine. Individuate le potenzialità sovversive, sociali e relazionali dei Serious Games e degli Urban Games, questo capitolo si concentra ora su uno degli ambiti di applicazione di tali approcci *game-oriented*, finalizzati a creare esperienze ludiche significative strettamente legate alle memorie del passato. L'ambito in analisi è quello del Cultural Heritage, che si costituisce come un repertorio di risorse, tangibili e intangibili, tanto ricco e variegato da diventare terreno fertile di sperimentazioni che esplorano:

- 1** : le potenzialità del gioco come strumento di trasmissione del contenuto culturale;
- 2** : le modalità di interazione tra l'utente-giocatore e spazi, componenti, personaggi tratti dalle memorie di una determinata cultura;
- 3** : le opportunità di offrire esperienze di fruizione educative e significative superando le metodologie tradizionali.

L'aspetto interessante dell'esplorazione del contenuto culturale e del connubio tra mondi immaginari e luoghi della memoria è la necessità di ricreare contesti, o reinterpretarli, perché le esperienze possano risultare realmente significative¹⁰³. Partendo dall'idea di un possibile superamento dei tradizionali metodi di fruizione "passiva", viene ora condotta un'indagine sulla progettazione di esperienze di gioco in grado di ibridare le meccaniche relazionali tipiche degli Spatial Games, le capacità narrative ed immersive tipiche dei giochi di ruolo e l'interattività multisensoriale, tipica degli Adventure Games, delle Treasure Hunts e dei RPG, capace di chiamare all'appello gruppi di giocatori e farli avventurare in esperienze significative in grado di influenzare e alimentare pensiero critico, rapporti sociali e consapevolezza della propria comunità di appartenenza.

You have one hour to find the clues, solve the puzzles, and locate the key that will unlock this door. Good luck!*

*
Nicholson,
2015, p.1

10.

**CONCLUSIONI. VERSO
IL DIALOGO SOCIALE**

I singolari punti di vista presentati in questo capitolo, insieme agli insegnamenti ereditati dai Maestri del Novecento in materia di gioco e attività ludica e agli esempi che tanto nel mondo quanto nel contesto italiano vengono annoverati nei *Games Studies*, hanno contribuito a delineare una definizione di gioco-attività che tiene in considerazione il gioco-artefatto in tutte le sue forme e tipologie. L'attività ludica è anzitutto spontanea, libera e volontaria, e si attua al passaggio del giocatore dal mondo reale allo spazio immaginario o simulato del cerchio magico. Uno spazio che, come si vince soprattutto dai giochi "seri" e "pervasivi", si fa transizionale¹⁰⁴ nei termini di un continuo scambio tra il dentro il fuori, tra realtà e finzione. Giochi come *Snake* (1977) o *Zork I* (1980) insegnano che ogni forma di gioco manifesta delle strutture testuali alla base, che possono rimanere tali, oppure esplorate al punto da trasformare gli artefatti ludici in sistemi narrativi complessi, capaci di evocare mondi, metafore, scenari emotivi. Giochi come *Myst* (1993) o *This War of Mine* (2014) insegnano inoltre come l'*agentività* dell'attività ludica trasformi il gioco-artefatto in un sistema dinamico, mutevole e personalizzabile, che integra le scelte dei giocatori con eventi ed esiti del mondo simulato, e muta in base all'azione soggettiva. Questa compresenza tra mondo narrativo ed esperienze soggettive dei giocatori, che riporta nella simulazione valori, abitudini o memorie culturali, stimola esperienze ludiche significative¹⁰⁵, che producono, cambiano, reinventano i valori.

Come un lettore piange alla morte dell'eroe nel suo romanzo preferito, il giocatore partecipa alle vicende narrate nel gioco, veste i panni di personaggi - nei RPG lo fa letteralmente - cambia il proprio punto di vista e aderisce ad una dimensione più ampia, inclusiva e partecipata. Giocare un gioco assume un significato nuovo, quello di riconoscere un sistema di valori altro, sperimentare il diverso e rimettersi in discussione, se necessario. Attraverso l'esperienza simulata, che conserva la dimensione narrativa per raccontare storie e memorie collettive, il giocatore veste i panni dell'altro per ricostruire le vicende dei suoi antenati, imparare a compiere scelte e sentire su di sé il peso delle responsabilità. Giocando con il passato, egli esplora la storia attraverso molteplici punti di vista, la manipola e ne interiorizza i valori, acquistando dal passato il necessario per il futuro. Questo è il valore sociale di alcuni giochi, che ritrasformano la cultura perché chiunque possa esperirne, che inducono alla riflessione e, spesso, al cambiamento¹⁰⁶. In questo modo il gioco diventa a tutti gli effetti un medium, nel senso proprio di facilitatore¹⁰⁷ che invita all'innovazione e al dialogo sociale.

1. Bittanti, 2022 in Bown, 2022, Introduzione
2. ibidem, p. 7
3. ibidem
4. Bruni, 2017, p. 95
5. ibidem
6. Huizinga, 1967/2023, p. 3
7. Bruni, 2017, p. 97
8. ibidem
9. ibidem
10. Viola in Biennale Democrazia, 2018
11. Zimmerman, 2022, p. 12
12. ibidem
13. ibidem
14. Bruni, 2017, p. 99
15. Bittanti, 2022 in Bown, 2022, Introduzione
16. Bown, 2022, p. 81
17. ibidem, 93
18. Bolter & Grusin, 1999/2022, p. 44
19. Bown, 2022, p. 73
20. Bittanti, 2022 in Bown, 2022, Introduzione
21. ibidem
22. ibidem
23. ibidem, p. 15; Bown, 2022, p. 74
24. ibidem, p. 33
25. Eco, 2014, min. 09:50-10:03
26. ibidem, min 18:48
27. ibidem, min. 19:33-20:00
28. ibidem, min 10:38
29. ibidem, min 10:45
30. Bertolo & Mariani, 2014, p. 92
31. ibidem
32. Harari, 2011/2014, p.33
33. Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, Cap. 2
34. Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, p. 25
35. Rizzo, 2020, p. 267
36. Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 26
37. Viola in Biennale Democrazia, 2018; Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 24
38. Ferri, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 114
39. Harari, 2011/2014, p. 33
40. qui, Introduzione; Cap. I.3; Ortoleva, 2009/2022, p.139
41. Harari, 2011/2014, p.33
42. Ferri, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 117
43. ibidem, p. 115
44. ibidem, pp. 114-125
45. ibidem, p. 115
46. ibidem, p. 121
47. ibidem
48. Bittanti, 2016, p. 7
49. ibidem
50. Jenkins, 2006/2014, p. 344
51. Wolf, 2001, pp. 13-14
52. ibidem, Introduzione; Cap. II.3
53. Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 26
54. Aristotele in Eco, 2014, min. 06:25-06:28
55. Salen & Zimmerman, 2004
56. Mariani 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 41
57. ibidem, p. 43
58. qui, Cap. I.5
59. Mariani 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 53
60. Newzoo, 2013, in Mariani in Bertolo & Mariani, 2014, p. 54
61. Bertolo, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 290
62. ibidem
63. Mariani in Bertolo & Mariani, 2014, p.p. 37-57
64. ibidem
65. qui, Cap. I.2
66. Tufarelli, 2022, p. 15
67. Ferraris, 2021, in Tufarelli, 2022, p. 15
68. Mariani in Bertolo & Mariani, 2014, p. 76
69. ibidem, p. 75
70. ibidem
71. Cardoni, 2021
72. Mariani in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72
73. ibidem, p. 45
74. Good Game Italia, 2022
75. We Are Müesli, 2014
76. Cardoni, 2021
77. Viola, 2019, in Carbone & Fassone, 2020, p. 151
78. Girina, 2020, in Carbone & Fassone, 2020, pp. 149-163
79. ibidem
80. ibidem, p. 157
81. ibidem
82. ibidem, p.p. 155-156
83. Montola et al., 2009, in Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 79
84. ibidem
85. D'Eramo, n.d., in Girina, 2020, in Carbone & Fassone, 2020, p. 162
86. Bogost, 2007, in Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 78
87. Fantacci, 2017, in Ludologica

88. ibidem
89. Bolter & Grusin, 1999/2022
90. qui, Cap. I.5.3
91. Mancini et al., 2022, min. 15:08
92. Eco, 2014, min. 18:22-18:30
93. Bertolo, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 90
94. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 82
95. Transmedia Literacy, 2018
96. Bertolo, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 290
97. Salen & Zimmerman, 2004
98. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 291
99. ibidem
100. ibidem
101. ibidem, p. 295
102. ibidem, p. 292
103. Malegiannaki, 2017
104. Antonacci, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 27
105. Salen & Zimmerman, 2004
106. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 85
107. Mariani in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72

CAPITOLO

III

Escape Room narrative. Raccontare le culture tra spazi reali e luoghi immaginari

1. Escape Room: cosa sono
2. Storiografia delle Escape Room
 - 2/A Live-Action Role-Playing (LARP)
 - 2/B Avventure Punta e Clicca
 - 2/C Puzzle Hunts e Treasure Hunts
 - 2/D Teatro interattivo e Case Infestate
 - 2/E Themed entertainment, Parchi divertimenti e TV Shows
3. Generazioni di Escape Room
 - 3/A Generazione I
 - 3/B Generazione II
 - 3/C Generazione III
 - 3/D Generazione IV
4. Narrazione e dinamiche escape: la questione dello spazio
5. Conclusioni. Escape Room nella Cultura Convergente

Tipologia	Vantaggi	Spazio coinvolto
RPG (Role Playing Games)	<ul style="list-style-type: none">• immaginazione;• narrativa intensa;• improvvisazione;• esplorazione;• sviluppo di skills;• focus sulla connotazione di ruoli e contesti;	fisico
ARG (Augmented Reality Games)	<ul style="list-style-type: none">• forte impatto visivo;• feedback concreti e immediati;• maggiore interiorizzazione;• ricostruzione o reinterpretazione di un mondo;• sviluppo di skills;• focus sulla connotazione di ruoli e contesti;	ibrido
VRG (Virtual Reality Games)	<ul style="list-style-type: none">• forte impatto visivo;• maggiore immersività;• maggiore coinvolgimento;• libertà di movimento;• stimolo alla creatività;• stimolo all'immaginazione;• esplorazione libera dei ruoli;	virtuale
Visual Novels (Avventure grafiche interattive - <u>analogiche</u>)	<ul style="list-style-type: none">• matericità;• ragionamento logico;• ordine e sequenzialità;• forte componente narrativa;• sensazione di controllo sul racconto;• focus sulla scelta;• stimolo alla riflessione etica e morale	fisico
Visual Novels (Avventure grafiche interattive - <u>digitali</u>)	<ul style="list-style-type: none">• componente multimediale;• maggiori libertà narrative;• forte componente narrativa;• sensazione di controllo sul racconto;• focus sulla scelta;• stimolo alla riflessione etica e morale;	digitale o ibrido
Adventure Games (Treasure Hunts)	<ul style="list-style-type: none">• matericità;• ragionamento logico;• ordine e sequenzialità;• forte componente narrativa;• sensazione di controllo sul racconto;• focus sulla scelta;• senso di appartenenza;• autorealizzazione;• confronto e socialità;• forte impatto emotivo;• sviluppo di una strategia	fisico (location-based), ibrido o digitale

1.

**ESCAPE ROOM:
COSA SONO**

La tabella in figura, riassume le principali caratteristiche delle categorie di gioco che sono state analizzate in queste pagine, nel tentativo di individuare meccaniche, dinamiche e vantaggi che possano confluire verso nuove esperienze significative, informative ed educative. Di fatto, da una convergenza delle modalità di gioco presenti in tabella, di altre attività legate al mondo dell'intrattenimento e di altri media interattivi, si è sviluppato un "gaming trend" destinato a diventare molto più che un semplice fenomeno passeggero. Si tratta delle Escape Room, una particolare tipologia di gioco che, pur nascendo spontaneamente da una serie di attività provenienti in parte dall'ambito dell'entertainment, in parte da quello del marketing, in parte dalla ludologia, negli ultimi anni ha dimostrato un'importante potenziale capace di coniugare esperienza ludica con altri ambiti culturali. In particolare, si è rivelata un ottimo strumento in ambito educativo e, più in generale, nella trasmissione dell'argomento culturale sotto ogni disciplina, per la capacità di stimolare lo sviluppo di conoscenze e competenze come il lavoro di squadra, il pensiero laterale, il pensiero critico o la comunicazione¹ – un ambito ampiamente esplorato dall'americano Scott Nicholson. Scott Nicholson è Professor di Game Design e Sviluppo presso la Wilfrid Laurier University di Brantford, in Ontario, Canada, e ricercatore specializzato in Escape Room, gamification significativa e giochi per l'apprendimento nelle scuole o in altre istituzioni. Nello specifico, svolge interessanti ricerche sulla possibilità di facilitare l'apprendimento scolastico attraverso i giochi e l'attività ludica (precisamente egli afferma «learning through games and play»²) in contesti informali e non-convenzionali, occupandosi di uso e progettazione di giochi trasformativi e di gamification significativa³. Particolarmente interessato in giochi non digitali, come giochi da tavolo e giochi live-action, negli ultimi anni ha condotto numerose ricerche sulle Escape Room, offrendo significativi contributi sulle modalità di utilizzo delle Room nel mondo, su processi e modalità di progettazione di tali esperienze, e sull'opportunità di esplorazione e apprendimento che esse offrono sia nell'ambito educativo, sia nell'ambito del Cultural Heritage. La maggior parte delle ricerche condotte vengono proposte nell'articolo *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities* (2015), in cui egli propone una definizione, una ricostruzione storica del fenomeno, una demografia degli utenti e i pattern di analisi e di progettazione diffusi in tutto il mondo.

Nicholson definisce le Escape Room come «Live-action team-based games»⁴ in cui i giocatori vengono chiamati a risolvere enigmi, raccogliere indizi e agire in vista di obiettivi a breve e a lungo termine entro un certo limite di tempo. Pertanto, si potrebbero definire le Escape Room come non giochi, ma vere e proprie esperienze di gioco che coinvolgono in spazi reali, virtuali o ibridi non singole persone, ma gruppi di partecipanti chiamati a risolvere enigmi, puzzle, indovinelli per riuscire a completare il gioco e "uscire" dallo spazio in cui si trovano intrappolati. Sebbene lo studio accademico delle Escape Room come fenomeno culturale, come genere ludico o come strumento pedagogico si trovi attualmente in una fase embrionale⁵, che conta pochi contributi da un punto di vista scientifico, sembrano promettenti

i lavori di ricerca portati avanti da Dipartimenti Universitari, ricercatori e studi indipendenti stimolati proprio dalle intuizioni di Scott Nicholson. Indipendentemente dagli obiettivi, tali contributi sembrano concordi nel definire le escape room come performance emozionali⁶, o attività inclini a tale tendenza, in grado di stimolare senso critico, collaborazione con gli altri partecipanti e sentimenti coinvolgenti. Definite da Scott Nicholson come una «convergenza di altri giochi e media interattivi»⁷, tali esperienze si rivelano una perfetta combinazione tra le meccaniche di gioco degli Adventure Games – nello specifico, delle Treasure Hunts –, la componente spaziale particolarmente presente, che è generalmente tipica degli Spatial Games, e le dinamiche di narrazione e storytelling tipiche delle Visual Novels, capaci di coinvolgere i partecipanti in esperienze immersive e sensoriali guidandoli verso le tematiche dei Serious Games in luoghi concreti e mutevoli, che ampliano i confini del cerchio magico, come quelli dei Pervasive Games. A seguito di alcuni approfondimenti condotti sui contributi attualmente avanzati nel mondo accademico sulle Escape Room, quali gli articoli di Scott Nicholson e la ricca Tesi di Katriina Penttilä⁸ che ripercorre in modo molto dettagliato la storia dell'Escape Room e dei suoi precursori, emergono i tratti principali che caratterizzano tale tipo di esperienza:

adattabilità, modularità e trasportabilità	: gli spazi possono essere riproposti in contesti differenti;
specificità	: gli spazi, adeguatamente allestiti, possono diventare simulazione fedele o reinterpretazione libera di un mondo lontano;
movimento fisico	: spazi e componenti di gioco possono essere liberamente esplorati, manipolati, trasformati. I giocatori sono liberi di sperimentare, fallire e riprovare entro i termini stabiliti;
socialità e collaborazione	: il lavoro di squadra e la condivisione di competenze e conoscenze è fondamentale nella ricerca delle informazioni e nella risoluzione degli enigmi;
storytelling	: buone dinamiche di narrazione si rivelano importanti nel veicolare l'argomento culturale e nei processi di interiorizzazione.

Quello delle Escape Room è un fenomeno complesso, che può essere a tutti gli effetti definito una performance interattiva, in grado di racchiudere in un'unica esperienza agency, spazi, immaginazione e cultura. Giocare una Room significa esplorare lo spazio, muoversi liberamente, gestire tempo e partecipanti, e autogestirsi; significa scomporre un problema, procedere per piccoli obiettivi, fallire, sperimentare e riprovare, scambiando informazioni con altre persone; e significa immergersi in scenari emotivi che raccontano storie e guidano verso la rievocazione di mondi e culture rendendo gli stessi

partecipanti protagonisti principali. In questo tipo di attività emergono, o vengono alimentate, le capacità di co-working e teambuilding, poiché collaborare significa confrontare punti di vista, organizzare e suddividere compiti, pianificare l'attività, individuare le giuste competenze e sfruttarne tutto il potenziale; e significa anche motivare e motivarsi, gestire i sentimenti e ascoltare. Inoltre, come nei RPG, un Game Master tiene le redini dell'esperienza, intervenendo al momento giusto, fornendo i giusti indizi e contestualizzando le vicende in modo chiaro e puntuale. Il suo è un compito molto delicato, che richiede il giusto equilibrio tra l'esperienza fluida e l'esperienza gratificante: evitando di dire troppo o dire troppo poco, un buon Game Master deve essere in grado di capire quando intervenire⁹, ed è per questo che in molti casi tale ruolo viene affidato a un computer, scongiurando quel margine di errore umano che potrebbe trasformare il Game Master nel guastafeste¹⁰ che interrompe l'esperienza rompendo i labili confini del cerchio magico.



2.

STORIOGRAFIA DELLE ESCAPE ROOM

Secondo Katriina Penttilä (2018) quello della ricostruzione storica delle Escape Room è un compito particolarmente difficile e lo testimonia l'ingente numero di informazioni sparse tra gli studi accademici incentrati sul tema – e ciò è probabilmente dovuto alla recente nascita di tale attività, che continua ad espandersi e svilupparsi considerevolmente. In base agli studi di Scott Nicholson, la prima apparizione documentata come “escape game” risale al 2007, quando un piccolo gruppo di nome SCRAP – inizialmente operante nel settore della musica – produce e rilascia il primo *Real Escape Game*, un gioco per gruppi di cinque o sei partecipanti. Di lì a poco avrebbero dato inizio alla prima serie ufficiale di Escape Room, che perdura ancora oggi, e un'esperienza su una scala più ampia che hanno chiamato *Real Escape Game Event*, un escape game pensato per centinaia o migliaia di giocatori in un vasto spazio¹¹, come ad esempio un campo da baseball. Dal 2007 in poi, il fenomeno delle Escape Room cresce rapidamente in tutto il mondo, sancendo così la nascita di un genere che, durante la sua crescita, è sembrato subire influenze provenienti non solo da altre forme di gioco, ma anche da altre forme mediatiche e di intrattenimento – come, ad esempio, case infestate, parchi divertimento e teatri interattivi: si potrebbe dire, a tutti gli effetti, che l'Escape Room nasce come forma di reinterpretazione di altre forme ludiche e mediatiche, che ne ha assorbito in sé meccaniche, poetiche e metodologie dando origine a un ibrido che è arrivato persino a parlare i linguaggi della Cultura Convergente.

2/A

LIVE-ACTION ROLE-PLAYING (LARP)

Una delle forme ludiche da cui l'ER sembra prendere avvio, secondo i dati ricavati da Nicholson a seguito di un'indagine condotta sui produttori di ER, è quella dei Live-Action Role-Playing o, più semplicemente, larp. La peculiarità dei larp è il disegno di scenari tematici, così caratterizzati da prevedere persino il travestimento dei giocatori e l'uso di accessori che enfatizzano il mondo rappresentato. In questo senso, gli scenari si caratterizzano come set cinematografici, dove i giocatori agiscono e si battono vestendo i panni di personaggi altri, esplorando gli spazi alla ricerca di items da usare in battaglia. Il successo di questo tipo di giochi, segnato in particolare da *Dungeons and Dragons*, alimenta un crescente desiderio di vivere esperienze più immersive, dando vita alle partite, ai personaggi e ai mondi immaginati. Nel 2003, un'azienda di larp chiamata *True Adventure* presenta *True Dungeon*, un evento in cui i giocatori vengono chiamati a risolvere enigmi a tempo nelle vesti del personaggio assegnato, come in un normale larp, combattendo battaglie simulate attraverso un sistema analogico. Se le normali sessioni di D&D si focalizzano sulle doti narrative di un Game Master, sulla capacità di adattabilità e improvvisazione del gruppo, e, soprattutto, sulla connotazione di ruoli e personaggi distinti, *True Dungeon* sposta il centro sulle abilità del gruppo e sulle modalità di integrazione delle competenze¹².

I: The Great Underground Empire
 right (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
 is a registered trademark of Infocom, Inc.
 sion 88 / Serial number 840726

of House
 are standing in an open field west of a white house, with a boarded fr
 e is a small mailbox here.



2/B

AVVENTURE PUNTA E CLICCA

Un'altro genere emerso dalla storiografia delle ER è quello delle Avventure "Punta e clicca", un genere di attività che fonda le sue radici negli anni Ottanta, con il debutto dell'home computing in un contesto tecnologicamente in crescita, ma non ancora abbastanza pronto da consentire interfacce grafiche particolarmente dettagliate. In questi anni, infatti, si diffondono giochi come i primi *Zork* (1980-1982), una trilogia basata su un'esperienza ludica testuale e interattiva, priva di immagini, in cui il giocatore viene chiamato a interagire con un testo scritto. Proprio perché esperienza priva di immagini, l'avventura punta e clicca nasce con una particolare attenzione alla tecnica descrittiva e narrativa, tanto efficace da regalare esperienze coinvolgenti pur con l'utilizzo del solo testo scritto. Ambientata in una struttura lineare o "settorializzata", divisa in aree o stanze, l'avventura descrive i contesti, mette in scena oggetti da combinare in modo anche insolito, puzzle ed enigmi da superare compiendo la scelta giusta – come «bevi la pozione», o «usa la spada» – per passare allo spazio successivo¹³. Ne consegue una tendenza a connotare, simbolicamente e fisicamente, luoghi, personaggi, circostanze con un livello di dettaglio impressionante, che si conserva anche in seguito al potenziamento delle tecnologie in ambito grafico, in quelle che verranno chiamate Visual Novels, avventure graficamente avvincenti, che all'uso del testo affiancano immagini e microanimazioni in grado di regalare esperienze narrative più coinvolgenti. Anche S. Nicholson cita *Myst* (1993), come M. Wolf (2001) nella propria

↑
 Interfaccia di Zork I. Foto in
 Borgard in Medium, 2021
<https://playbackgames.medium.com/zork-i-the-great-underground-empire-1980-6be1005dd225>

opera, che si distingue in questo contesto per la ricostruzione di uno spazio 3D particolarmente immersivo e realistico, conservando le meccaniche puzzle-based e la tecnica narrativa del suo antesignano *Zork*. È proprio in questo contesto che si inizia a parlare di «Escape-the-room Games» o, addirittura, di «Live-action Myst»¹⁴.

2/C

PUZZLE HUNTS E TREASURE HUNTS

Si tratta di un'altra tipologia di giochi puzzle-based, in cui sono forti la componente analogica e la dimensione tattile che si riscontra nelle Escape Room. Di fatto, i giocatori collaborano, mettendo in campo le loro abilità, per risolvere puzzle ed enigmi analogici, o, in alcuni casi, versioni digitali di originali analogici. La caratteristica principale di questo tipo di attività è che si basano su metapuzzle, dal momento che la risoluzione di un enigma porta a un altro enigma e così via fino alla fine del gioco. Uno degli esempi più appariscenti è senza dubbio la *Mystery Hunt* (1981), un'esperienza su larga scala a metà tra la caccia al tesoro e l'Urban Game, che si distingue per l'innovativa integrazione del gioco in un contesto culturale community-based: ai vincitori del gioco viene, infatti, data la possibilità di organizzare la caccia dell'anno successivo. Dalle meccaniche delle Puzzle Hunts, in combinazione con le dinamiche di esplorazione di uno spazio fisico, si sviluppano le Cacce al Tesoro, probabilmente su ispirazione di film d'avventura come *Tomb Raider* (1996-2022) o *Indiana Jones* (1982-2009), e in esse l'obiettivo perseguito dal gruppo è il ritrovamento di un tesoro nascosto¹⁵.

↑
 Foto di Suhash Villuri
 su Unsplash



2/D

TEATRO INTERATTIVO E CASE INFESTATE

S. Nicholson individua alcune assonanze anche con altre forme di intrattenimento, non necessariamente riconducibili alla sfera ludica, eppure interessanti per sotto diversi aspetti: il teatro interattivo, che regala esperienze dinamiche, partecipate e personalizzate, e le Case Infestate, che ricreano scenari a tema particolarmente connotati. La caratteristica di coinvolgimento del corpo materiale in uno spazio fisico è una componente molto interessante che si riscontra anche nel teatro interattivo – o Immersive Theatre –, una performance teatrale alternativa in cui il pubblico viene chiamato a partecipare attivamente allo spettacolo, esplorare lo spazio che lo circonda, decidere e influenzare lo sviluppo del contenuto narrato. Anche nelle case infestate il pubblico viene chiamato ad esplorare lo spazio incontrando attori e personaggi che appartengono a mondi immaginari. La particolare caratteristica delle case infestate è, infatti, quella di ricreare ambientazioni spaventose, generalmente a tema horror, che incutono sensazioni di ansia e suspense regalando performance esperienze particolarmente emozionali¹⁶.

↑
Foto di Ryoko Uyama
in Tyabji, 2014
[https://www.
opendemocracy.net/
en/transformation/
what-would-you-do-in-
revolution/](https://www.opendemocracy.net/en/transformation/what-would-you-do-in-revolution/)

2/E

THEMED ENTERTAINMENT, PARCHI DIVERTIMENTI E TV SHOWS

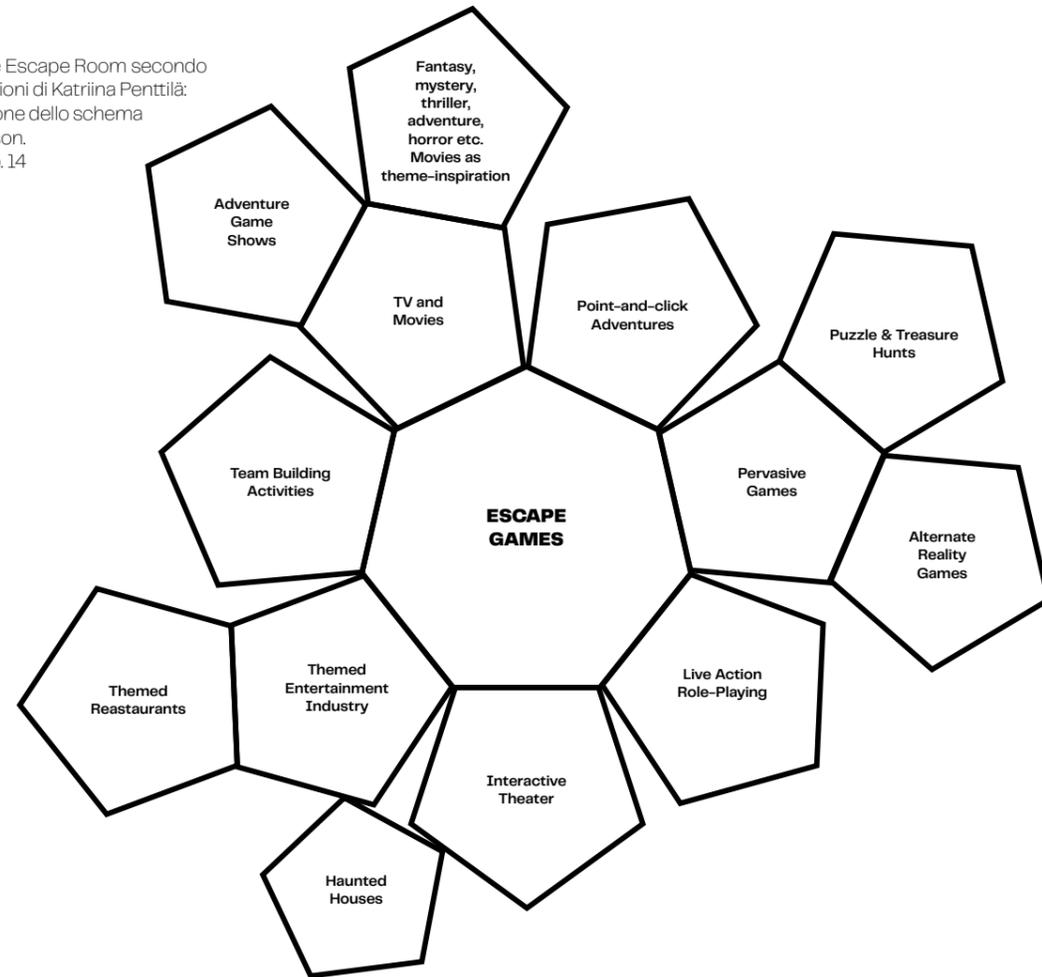
Oltre al teatro interattivo, possono essere individuate altre influenze provenienti da altri contesti, ad esempio quello che Nicholson definisce «Themed Entertainment»¹⁷, sfruttando le ER come strumento di business, oppure i parchi divertimenti. Uno dei precursori delle ER per il mondo dell'intrattenimento a tema è sicuramente Entros¹⁸, apparso a Seattle nel 1992. Il ristorante si pone l'obiettivo di trasformare i visitatori in partecipanti indiretti – spettatori – che durante la cena assistono alla partita giocata da altri giocatori, intenti a risolvere indovinelli ed enigmi. I parchi divertimenti, invece, regalano all'identità delle ER la cura per il “core concept”, ponendo l'attenzione su texture, colori e giochi di luce che generano un forte impatto visivo. In questo modo, la narrativa diventa tangibile e visibile in tutta la struttura portante, sia nei parchi avventura, sia in altre strutture a tema (Themed Restaurants¹⁹).

Tra gli antenati della ER vengono persino nove imparati alcuni TV shows in forma *game* tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta, come *The Adventure Game* (1980) della BBC, *Takeshi's Castle* (1986), della Tokyo broadcasting System, o *Cristal Maze* (1990), in cui un determinato numero di partecipanti viene chiamato a risolvere enigmi o a superare sfide fisiche per raggiungere la meta stabilita²⁰. D'altronde, il legame che intrattengono le ER con la televisione è forte, e si forma su uno scambio continuo di influenze: da un lato, le ER vengono ispirate anche dal cinema (Indiana Jones (1981-2023), Saw(2004-2023), Enola Holmes(2020)), dall'altra, molti film si ispirano alle meccaniche di gioco delle ER (Escape Room (2019), Infinity Chamber (2016), Exam (2009)).

↑
Foto in Soberman, 2020
[https://wdwnt.
com/2020/07/disney-
parks-attendance-flat-in-
newly-released-2019-tea-
aecom-theme-index/](https://wdwnt.com/2020/07/disney-parks-attendance-flat-in-newly-released-2019-tea-aecom-theme-index/)

Riprendendo uno schema già proposto da Scott Nicholson (2015) che delinea tutti i generi facilmente individuabili nella natura delle escape room, Katriina Penttilä (2018) ricostruisce una versione più approfondita dello stesso schema, nella quale si possono anche distinguere le attività prettamente analogiche, ossia quelle che hanno luogo nella vita reale, da quelle digitali²¹, a dimostrazione della tesi che nelle escape room culmina quel desiderio di ricreare esperienze variegata e complesse, che siano manifestazione della cultura di riferimento e, pertanto, modello di analisi della stessa cultura²². Di fatto, K. Penttilä asserisce che le caratteristiche digitali della cultura di questo Millennio stiano influenzando ulteriormente il fenomeno delle escape room, impattando sulle modalità di interazione tra giocatori e sistema e sulle stesse forme evolutive del genere. In altre parole, lo schema vuole mettere in evidenza come l'escape room sia «il risultato di tutti i prodotti culturali che l'hanno influenzata»²³, che si costituisce come un'amalgama di sfumature, significati e poetiche che hanno generato un'entità mai vista in precedenza²⁴.

→
fig. 1
 Precursori delle Escape Room secondo le implementazioni di Katriina Penttilä: una rielaborazione dello schema di Scott Nicholson. Penttilä, 2018, p. 14



→
fig. 2
 Reinterpretazione personale dello schema di Katriina Penttilä e Scott Nicholson, con inclusione di Urban e Spatial Games.



3.

**GENERAZIONI
DI ESCAPE ROOM**

La distinzione tra influenze provenienti da un mondo digitale e influenze provenienti dal mondo reale risultano particolarmente importanti non solo per analizzare l'ereditarietà delle forme ludiche, ma anche per capire in che modo il genere delle Escape Room si è integrato con le società digitali, conservando un dialogo culturale con la cultura di riferimento, in che modo il contesto digitale abbia influito sul genere e in che modo, sulla base di tali influenze, il genere delle ER si è evoluto nel tempo. Gli stadi di evoluzione individuati da Shawn Fischtein, specializzato in Game Theory e Game Design presso la Escape Games Canada²⁵, e riportati nell'analisi di Katriina Penttilä, vengono definiti generazioni²⁶, sono in tutto quattro e si distinguono per il rapporto che le escape room progettate intrattengono con le nuove tecnologie.

3/A

GENERAZIONE I (TARDO 2000 - PRIMI 2010)

Definita anche «Human - Powered», o, più semplicemente, «Puzzle-Room»²⁷. Si riferisce alle prime forme embrionali di ER in cui l'uso delle tecnologie è quasi assente e ambientazione, puzzle e props sono completamente analogiche: magneti, lucchetti, casseforti... Per fornire informazioni o indizi, vengono utilizzate rappresentazioni visive, prevalentemente delle stampe, o testuali, mentre l'integro gameplay viene moderato da un osservatore e, se necessario, dall'intervento di attori²⁸. Dal momento che l'uso della tecnologia è molto limitato, se non assente, l'allestimento degli spazi risulta molto più semplice e la sfida maggiore è probabilmente quella di sfruttare le poche risorse a disposizione in modo creativo, per garantire esperienze coinvolgenti²⁹. Tale tipologia, non prevede una connotazione tematica particolarmente ricca, né ambientazioni o generi specifici. Il ruolo del giocatore è quello di un maker, o, per dirla con le parole di Scott Nicholson, un «puzzle-solver»³⁰, le cui abilità risultano fondamentali nella risoluzione degli enigmi e nel raggiungimento degli obiettivi. Esse conservano i puzzle tradizionali delle puzzle hunts, che spesso si manifestano in forma di Sudoku e indovinelli³¹.



←
Esempio di escape room
con allestimento e props
analogiche. Foto da
David Hofmann
CC BY 2.0 DEED

3/B

Generazione II (tardo 2010 - 2018³²)

Riscontrati i primi successi, le escape room si evolvono anche sulla base della richiesta di un pubblico di giocatori dalle alte aspettative. Definite anche «Electrical»³³, si affida a sistemi che sfruttano il potenziale magnetico, elettronico, cinetico o gravitazionale di componenti meccaniche, e i primi meccanismi a sensori elettronici: cassette di sicurezza con meccanismi a molla, controller semplici, semplici sistemi di illuminazione e sistemi audio che si adattano man mano che i giocatori avanzano nella stanza, enigmi leggermente smart, che rilasciano indizi in determinate circostanze³⁴. Questo tipo di Room prevede il coinvolgimento di piccole parti narrative, che però non hanno un ruolo significativo nell'esperienza di gioco. Per questo motivo, sono anche definite «Thematic-Rooms»³⁵: si ispirano a un genere definito (horror, esplorazione, investigazione...), il tema caratterizza l'ambientazione e l'allestimento degli spazi per evocare atmosfere nelle quali il giocatore interagisce, e per coinvolgerlo maggiormente nell'esperienza, ma il ruolo che egli ha nello scenario evocato non è rilevante nella risoluzione degli enigmi. La progettazione dei puzzle nelle escape room tematiche viene eseguita in funzione della tematizzazione, perché risultino coerenti con le ambientazioni³⁶.

3/C

Generazione III (metà 2010 - 2018³⁷)

Definita anche «Automated»³⁸, è una generazione di room con tecnologia integrata, come sensori, controller elettronici più complessi, sistemi di monitoraggio più sofisticati, in grado di tenere lo stato del gioco e dei giocatori e guidarli verso l'esperienza. Le props analogiche vengono sostituite con minigames digitali o puzzle computerizzati e interattivi, per creare scenari più dinamici e immersivi. In queste room, alcuni dei sistemi possono essere clusterizzati - organizzati in blocchi -, così da consentire al Game Master di gestire gradualmente le fasi del gioco, a seconda delle azioni dei giocatori. In altre parole, le props si integrano con le fasi del gioco, e vengono attivate in particolari momenti a particolari interazioni dei giocatori³⁹. In generale, l'intera esperienza diventa automatizzata, e quindi capace di prevedere gli scenari di fine partita verso cui le interazioni dei giocatori muovono⁴⁰. Sono anche definite «Narrative-Rooms»⁴¹, poiché presentano ambientazioni particolarmente connotate in base al genere stabilito, e una dimensione narrativa che determina il flusso dell'esperienza, in cui il focus viene spostato non solo sulle abilità pratiche del giocatore, ma anche su quelle cognitive, e sul ruolo rivestito. In altre parole, meccaniche di gioco e narrazione si combinano e si completano: una struttura *quest-based*, integrata con la narrazione, potrebbe supportare i giocatori nel flusso dell'esperienza⁴²; d'altra parte, la risoluzione degli enigmi potrebbe sbloccare nuove soglie narrative. Nelle room di terza generazione, vengono introdotti puzzle più sofisticati e originali, che coinvolgono maggiormente nella manipolazione dell'oggetto e dello spazio fisico⁴³.

3/D

Generazione IV (anni futuri⁴⁴)

È la generazione di ER in un futuro probabilmente neanche così lontano. Definite anche «A.I.» e «Hypernarrative-Rooms»⁴⁵, tali esperienze saranno completamente automatizzate. L'uso di camere e porte intelligenti, di sistemi reattivi che monitorano lo stato del gioco, garantendo una transizione più immediata e più fluida da uno stato all'altro, e lo aggiornano, fornendo feedback in tempo reale, introduce meccaniche di gioco più complesse, come effetti farfalla, strategia e rigiocabilità⁴⁶ – attualmente, il principale limite delle escape room, che ne segna una certa esclusività, è dettato dal fatto che l'esperienza non può essere rigiocata. L'esperienza si fa più dinamica e coinvolgente, le dinamiche di narrazione diventano più flessibili e cambiano sulla base delle azioni dei giocatori: i giocatori compiono delle scelte che hanno delle ripercussioni sull'intera struttura narrativa e sui suoi contenuti, gli scenari sono molto più evocativi e spesso potenziati da tecnologie più immersive come visori o filtri in realtà aumentata, che rendono le Room più simili ai videogames- dei videogames ibridi. In questi scenari, il ruolo del Game Master può essere relegato a un'Intelligenza Artificiale e possono essere considerati dei finali diversi, che rendono le esperienze diverse tra i vari gruppi partecipanti e, pertanto, conservano un aspetto di personalizzazione. I puzzle sono interattivi, reattivi e, spesso, parte di un metapuzzle, un puzzle più grande, che si compone gradualmente con le interazioni dei giocatori e, pertanto, comprensibile solo quando si è vicini alla fine della partita⁴⁷.

4.

NARRAZIONE E DINAMICHE ESCAPE: LA QUESTIONE DELLO SPAZIO

Come ogni forma esperienziale prodotta negli anni della Cultura Convergente, è interessante notare che anche il fenomeno delle escape room sia nato come frutto di una convergenza transdisciplinare di fenomeni. Nonostante ciò, secondo Nicholson, tra le escape room e gli altri giochi c'è una differenza: la stretta connessione che intercorre tra il giocatore e l'avatar attraverso cui egli si manifesta nel cerchio magico. Se, ad esempio, nei videogames viene percepita una scissione delle personalità giocanti, ossia una particolare distanza tra l'avatar del giocatore, che è visibile su uno schermo, e il corpo fisico del giocatore che compie delle azioni al di qua della cornice, nelle escape room avatar e giocatore costituiscono un tutt'uno⁴⁸, un corpo fisico che è esperienza del reale, e una mente in cui coesistono due diverse personalità: una che ospita le memorie del passato e della propria comunità di appartenenza, e una che viene investita di nuovi valori, nuove idee, nuove potenziali vite. Si tratta di una differenza sostanziale, che condiziona sia le modalità di fruizione di un' escape room rispetto ad altre tipologie di gioco, sia il suo rapporto con la narritività. In questa sede si è già parlato della capacità essenziale del gioco di raccontare qualcosa in

merito alla propria cornice di riferimento, indipendentemente dalla scelta di integrare o non integrare la narritività nelle meccaniche di gioco. Nel caso delle escape room, la questione della narritività sembra essersi risolta spontaneamente all'evolversi delle generazioni. Le sostanziali differenze tra le room meccaniche e quelle ipernarrative, mettono in luce il ruolo fondamentale che la narritività assume nell'esperienza escape, non solo nel veicolare messaggi, ma anche nell'indurre la sensazione di esercitare un controllo sul corso degli eventi.

L'agency del giocatore diventa il nodo che congiunge meccaniche e componenti di gioco, spazi e narrazione: prima ancora di manipolare la narrazione, il giocatore manipola spazio e componenti. In altre parole, è manipolando gli oggetti in scena e dominando lo spazio simulato che il giocatore esercita un controllo sulla narrazione. Tali considerazioni implicano una revisione del dibattito ludologico e narratologico: aderire alla tecnica narrativa non significa piegare al racconto le meccaniche di gioco, riducendo l'esperienza di gioco all'esperienza di un racconto, statico e lineare⁴⁹. Al contrario, l'integrazione delle dinamiche di storytelling in un gioco sapientemente progettato significa far coesistere l'esperienza vissuta dal giocatore su tre dimensioni: ludica, sinestetica e narrativa. L'esperienza ludica guida il corpo fisico attraverso l'esplorazione e la manipolazione dello spazio, anch'esso fisico, stimolando l'esperienza sinestetica; essa si attua nel momento in cui ogni componente fisica del corpo giocante viene stimolata, e cioè all'interazione dello stesso corpo con lo spazio e con le componenti, mandando stimoli a una mente immaginante, che è chiamata a produrre immagini sulla base di stimoli complessi, variegati e immediati. Attraverso l'esplorazione dello spazio, tramite meccaniche e componenti, si arricchisce la consapevolezza del contenuto narrato, poiché esso stesso mutato dalle scelte del giocatore al momento dell'interazione. Henry Jenkins (2012) definisce *Narrative Architecture*⁵⁰, o *environmental storytelling*⁵¹, quell'approccio alla connotazione degli spazi, che l'Escape Room ha ereditato da case infestate e parchi a tema, strettamente influenzato dagli scenari evocati nei racconti. Tale visione cambia il paradigma nella progettazione delle esperienze di gioco, e muove verso la considerazione dei game designer meno come narratori e più come architetti narrativi⁵².

Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces.*

*
Jenkins, 2012, p. 4

Evocando immagini e associazioni già impresse nella memoria dei giocatori, mettendole in scena attraverso allestimenti che concentrano l'attenzione su textures, colori, suoni, odori, oppure incorporando componenti narrative attraverso dispositivi e piattaforme diverse, lo storytelling ambientale crea i presupposti per delle esperienze non solo immersive e coinvolgenti, ma anche dinamiche e mutevoli, in grado di costruirsi sui movimenti del giocatore nello spazio, sulle sue interazioni, sulle sue capacità di associazione e interiorizzazione dei contenuti narrati rispetto all'esperienza sinestetica.

5.

**CONCLUSIONI. ESCAPE ROOM
NELLA CULTURA CONVERGENTE**

*
Lash, (n.d.), Cit. in
Tufarelli, 2022, p. 99

Culture is now three-dimensional, as much tactile as visual or textual, all around us and inhabited, lived in rather than encountered in a separate realm as a representation*.

Culto e cultura, rituali e conoscenza, immaginazione, realtà, memoria e sogno: gli spazi delle società digitali si espandono oltre i confini del tempo e dello spazio fisico, permeando in ogni fessura della quotidianità. La digitalizzazione delle culture ha alimentato quei processi di convergenza che hanno dato origine a scenari ibridi e polifonici⁵³, nei quali confluiscono tutti gli aspetti della quotidianità, siano essi concreti, astratti o digitali, siano essi immagini, testi o discorsi. Il medium tecnologico che fa da protagonista nel panorama multimediale delle informazioni e della conoscenza, della diffusione del culto e della cultura, delle immagini e degli intertesti, plasma i linguaggi e i modelli delle società contemporanee⁵⁴, dilatando le facoltà pratiche, cognitive ed emotive degli individui⁵⁵ e traducendoli in potenziali intertesti⁵⁶. Tale rapporto di interconnessione organica⁵⁷ stimola costantemente i processi cognitivi, l'io emotivo e affettivo, e rimodella le condizioni di abitabilità e di pensabilità nel mondo⁵⁸, generando scenari interconnessi, interattivi, partecipati volontariamente e attivamente da una collettività. Concetti come comunità, partecipazione e identità culturale si inseriscono nei meccanismi della convergenza, nei processi di reinterpretazione dei significati che plasmano una cultura «disincantata». Come Continuum⁵⁹ stratificato e variegato che assume tutto l'aspetto delle strutture delle Reti, le cui varietà si inter-relazionano in uno scambio continuo di significati tra significanti, l'Heritage delle culture assume «il ruolo di marcatore di identità in una società in continua trasformazione»⁶⁰, digitale e partecipata. In questo senso, la relazione tra beni, contesto e comunità alimentano una visione sistemica e qualitativa che sposta il focus sulle modalità di produzione, trasmissione e fruizione del contenuto culturale⁶¹. In contesti che diventano sempre più immersivi, esperienziali e performativi sorge l'esigenza di tradurre le attività di tutela, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale in azioni progettuali concrete e in vere e proprie esperienze⁶², e alimenta l'integrazione tra Cultural Heritage e industrie culturali e creative (ICC)⁶³, la nascita di programmi culturali e di sviluppo come Europa Creativa⁶⁴ o Horizon 2020⁶⁵, e il coinvolgimento di settori eterogenei nell'attività delle istituzioni culturali. In tale dialogo si inserisce anche il Game Design, che trova in un tale panorama l'opportunità di esplorare nuove possibilità progettuali e nuovi ruoli nella trasmissione del contenuto culturale, «costituendosi quale sistema di comunicazione attiva e interattiva per l'innovazione socio-culturale»⁶⁶.

*
Mariani, 2014, in Bertolo &
mariani, 2014, p. 82

L'innovazione sociale può essere vista come un insieme di strategie, modelli, idee e concetti che incontrano bisogni di tipo sociale, creando nuove relazioni e collaborazioni*

Ponendosi come facilitatore⁶⁷ per la trasmissione culturale e per l'innovazione sociale, la pratica ludica si rivela esperienza efficace nel coinvolgimento degli individui, nella trasmissione e nell'assimilazione dei contenuti, dimostrando di perseguire quell'approccio trasversale nella risoluzione di problemi complessi⁶⁸ che si integra perfettamente con le dinamiche della cultura convergente. Come gli spazi della rete, come un «sogno di tutti»⁶⁹ vissuto ad occhi aperti, il gioco espande i propri confini agli interstizi della quotidianità, inglobando in sé memorie, narrazioni ed esperienze di un'intera comunità. Diventando riflesso dei modelli sociali, lo spazio «permeabile» del cerchio magico scambia continuamente messaggi con l'esterno, attingendo al repertorio culturale delle società digitali e producendo nuovi significati che lo alimentano, in un processo senza fine⁷⁰. Per questo motivo, il gioco, sapientemente progettato, si rivela in grado di produrre esperienze significative⁷¹, dimostrandosi capace di persuadere chi gioca a riconsiderare le proprie posizioni, i propri comportamenti, le proprie aspettative⁷². Il gioco si pone, così, come simulazione, reinterpretazione e valorizzazione di un mondo nel quale diventa possibile sperimentare il diverso, adottare differenti punti di vista, vivere in prima persona il peso delle scelte e acquisire nuove conoscenze – siano esse storiche, politiche, etiche o, più generalmente, culturali. Così come la creatività non accade nel pensiero, ma all'interazione tra il pensiero collettivo e un contesto socio-culturale⁷³, l'esperienza di gioco significativa si manifesta all'atto di giocare, che è libero e volontario, ed è interazione tra giocatore, sistema-gioco e sistema-cultura⁷⁴. In tale contesto, emerge una particolare tipologia di gioco che sembra sposare tali considerazioni, e si evolve come reinterpretazione di modelli ludici del passato, quali i giochi di avventura e le treasure hunts, i giochi di ruolo live-action o digitali, le novels testuali e grafiche, ma anche programmi televisivi, parchi divertimenti e teatri interattivi, inglobandone meccaniche, poetiche e tecniche fino a costituirsi come esperienze uniche nel loro genere: le Escape Room.

Alla luce delle considerazioni emerse dalle dinamiche complesse delle società ibride e digitali, sul rapporto tra giocatori e sistema culturale e sull'importanza del coinvolgimento emotivo nei processi di apprendimento, le Escape Room si rivelano esperienze di gioco ibride, in parte sinestetiche, in parte virtuali, che integrano nelle tradizionali meccaniche di gioco degli adventure games e delle treasure hunts, le dinamiche di storytelling, lineare e transmediale, tipiche dei giochi di ruolo e delle visual novels, e le tecnologie digitali più sofisticate: in questo modo, l'esperienza dell'Escape Room si fa emotiva, immersiva, narrativa e interattiva, in grado non solo di rispondere positivamente alla necessità di individuare nuove modalità di trasmissione del contenuto culturale, ma anche di aderire perfettamente ai nuovi linguaggi della cultura convergente, manifestandosi in forme transmediali e crossmediali.

Nel prossimo capitolo, verranno analizzati alcuni esempi concreti, sperimentali o progettuali, che hanno indagato le nuove opportunità offerte dalle tecnologie di frontiera nell'ambito del Game Design per il Patrimonio Culturale delle società contemporanee, e che, in alcuni casi, hanno aperto le porte alle dinamiche di narrazione transmediale (intesa come la diffusione, attraverso diverse piattaforme, di frammenti narrativi complementari che acquisiscono un macro-significato solo se visti in una visione d'insieme) e le tecniche di diffusione crossmediale (intesa come la riproduzione di uno stesso contenuto narrativo attraverso forme e piattaforme mediali diverse, tecnologiche e analogiche), per offrire esperienze di interazione diverse, introdurre nuovi rituali di gioco, diffondersi più facilmente sul territorio e garantire una durabilità maggiore dell'esperienza.

NOTE

1. Sanchez-Martín et al., 2020
2. Nicholson, 2015
3. ibidem
4. ibidem
5. Penttilä, 2018
6. Sanchez-Martín et al., 2020
7. Nicholson, 2015
8. Il saggio è intitolato *History of Escape Games examined through real-life-and digital precursors and the production of Spygame*
9. Nicholson, 2015
10. Huizinga, 1967/2023
11. Nicholson, 2015
12. ibidem
13. ibidem
14. ibidem
15. ibidem
16. ibidem
17. ibidem
18. ibidem
19. ibidem
20. ibidem
21. Penttilä, 2018
22. Huizinga, 1967/2023
23. Penttilä, 2018
24. ibidem
25. Fischtein, n.d., Cit. in Spira, 2016 in Penttilä, 2018
26. ibidem
27. Nicholson, 2015
28. Fischtein, n.d., Cit. in Spira, 2016 in Penttilä, 2018
29. Penttilä, 2018, p. 39
30. Nicholson, 2016, p.14
31. ibidem
32. L'autrice usa l'espressione propria "*today*": in questa sede viene riportato l'anno in cui il saggio è stato scritto, il 2018
33. Nicholson, 2016
34. Fischtein, n.d., Cit. in Spira, 2016 in Penttilä, 2018
35. Nicholson, 2016
36. ibidem
37. L'autrice usa l'espressione propria "*today*": in questa sede viene riportato l'anno in cui il saggio è stato scritto, il 2018
38. Nicholson, 2016
39. Penttilä, 2018
40. ibidem
41. Nicholson, 2016
42. ibidem
43. Nicholson, 2016; Penttilä, 2018; Fischtein, n.d., Cit. in Spira, 2016 in Penttilä, 2018
44. Dal momento che il saggio viene scritto nel 2018, l'espressione "*anni futur*", in questa sede, potrebbe già indicare il periodo attuale
45. Nicholson, 2016
46. Penttilä, 2018
47. Nicholson, 2016
48. ibidem
49. Wolf, 2001
50. Jenkins, 2012
51. ibidem, p. 4
52. ibidem
53. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 85
54. Tufarelli, 2022, p. 54
55. ibidem
56. Dusi & Spaziente, 2006, Cit. in Sciannamblo, 2009, p. 29
57. McLuhan, 1964
58. Tufarelli, 2022, p. 54
59. ibidem, p. 68
60. Irace, 2013 Cit. in Tufarelli, 2022, p. 47
61. Tufarelli, 2022, p. 53
62. ibidem
63. ibidem, p. 54
64. ibidem, p. 66
65. ibidem, p. 52
66. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72
67. ibidem, p. 75
68. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 81
69. Bown, 2022
70. Ortoleva, 2009/2022, Cap. 1
71. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72
72. ibidem, p. 77
73. Kea, 2006, in Tufarelli, 2022, p. 54
74. Salen & Zimmerman, 2004

CAPITOLO

IV

Casi Studio – Giochi Serious, avventure escape e narrazioni crossmediali

1. Conqwest
2. Pac-Manhattan
3. Whaiwhai
4. An Enola Holmes Adventure
5. This War of Mine / TWM Boardgame
6. WunderBo
7. The Mistery of Elin
8. Millsecret
9. Saturnalia
10. L'enigma delle trenta stanze
11. Memori
12. Wer ist Wer / Chi è Chi
13. Colpo di Stato
14. Ventiquattro Elle
15. Madeleines
16. Missione Pietrarubbia
17. Ghost 'n Found

1.

CONQWEST

Anno
2004

Ambientazione.
New York, USA

Studio/Progettisti
Frank Lantz, Studio Area/Code



Conqwest è stata una caccia al tesoro su larga scala per studenti delle scuole superiori, che si è svolta dentro New York nel 2004. Viene annoverata tra i Big Urban Games perché la caccia al tesoro ha coinvolto l'intera città, che è stata tappezzata di Qr Codes dalla duplice funzione: da una parte, tesori da trovare, dall'altra, strumento per tracciare la posizione dei giocatori. In questo modo, i giocatori sono stati esortati da una parte a esplorare i luoghi più reconditi della città, mentre dall'altra interagivano con altri giocatori per impossessarsi dei loro tesori. L'aspetto interessante dell'iniziativa, è che la città è diventata teatro di scontri di grandi mascotte gonfiabili, che gruppi di giocatori dovevano trasportare in giro per la città per occupare le zone e, se necessario, scontrarsi con altre mascotte.

Componenti.

Qr Codes, grandi mascotte gonfiabili

Tipologia.

Big Urban game

Tema.

Caccia al tesoro

Durata.

n.s.

Giocatori.

1++

(è pensato per un numero di partecipanti su larga scala)

Partnership.

Qwest Wireless / Qwest Communications Internatioanl Inc

Stato attuale.

non più disponibile

Impatto.

Il gioco ha ricevuto numerosi riconoscimenti, e ha riscontrato un enorme successo mediatico, generando una "tonnellata di media impressions", tanto da essere proposto in altre 10 città. È l'esempio di come un buon gioco e un buon gameplay può generare profitto per uno studio e un'intera comunità.

Innovazione.

Si tratta di un'esperienza che stimola la socialità e il senso di appartenenza, coinvolgendo strade e quartieri della città, ed è pensata per i giovani studenti. Fattori particolarmente innovativi: da una parte, il coinvolgimento della comunità – ai vincitori, è stata conferita una borsa di studio di \$ 5.000 per la propria scuola; dall'altra, la tecnologia – utilizzato per promuovere l'offerta di telefoni cellulari Qwest Wireless, è stato il primo progetto ad utilizzare i sistemi semacode. Inoltre, l'uso di una piattaforma streaming per seguire il gioco in tempo reale, lo ha trasformato in un evento unico.



Foto da Game Developer
<https://www.gamedeveloper.com/design/big-reality-a-chat-with-big-game-designer-frank-lantz>



3 Foto di Area/Code
<https://web.archive.org/web/20120831092107/http://areacodeinc.com/work/conqwest/>



Foto di Bogdan Dada su Unsplash

**Gameplay.**

Big urban game cross-mediale in stile escape: caccia al tesoro in team, competitiva e ibrida.

1. Un team di studenti muniti di telefoni cellulari riceve una mascotte gonfiabile e vagano in giro per la città in cerca di Qr Codes.
2. I Qr Codes, in diversi formati, nascondono dei tesori e vengono posizionati ovunque: sui giornali, sui manifesti pubblicitari, negli spazi pubblici, etc.
3. La città viene divisa in territori da conquistare; per conquistare un territorio, il team deve posizionare la mascotte e inquadrare un Qr Code.
4. Se più team approdano in un territorio, devono scontrarsi "tra mascotte", per conquistarlo e scacciare il team avversario;
5. Ogni partecipante indossa una maglia con un Qr Code: in questo modo, i team che si scontrano possono rubarsi a vicenda tutto ciò che è stato conquistato;
6. La caccia viene vista anche online: un sito web creato ad hoc mostra in live la posizione dei giocatori, i territori conquistati e lo stato del gioco.
7. Vince il team che conquista tutti i territori.

2.

PAC-MANHATTAN

Anno
2004

Ambientazione.
New York, USA

Studio/Progettisti
Frank Lantz e un gruppo
di studenti della NYU



Pac-Manhattan è una caccia al tesoro su larga scala che ha avuto luogo tra le strade di New York, per ricreare le dinamiche di Pac-Man, il famoso videogioco degli anni Ottanta. Come in un larp, i giocatori vestono i panni di Pac-Man e dei 4 fantasmi Inky, Blinky, Pinky e Clyde. Ci sono, inoltre, altri quattro giocatori che fanno da Controller, ossia rimangono in contatto con i giocatori in strada, aggiornando di volta in volta in software virtuale, cui i giocatori in strada hanno accesso, durante il gioco, tramite il telefono cellulare.

Componenti.

Cellulare, connessione WiFi in sala di controllo e software ad hoc

Tipologia.

Big Urban game

Tema.

Pac-Man

Meccaniche di gioco.

Big urban game cross-mediale in stile escape: caccia al tesoro ibrida in città

Durata.

10-60 minuti.

Giocatori.

10, 5 in strada, di cui 1 Pac-Man e 4 fantasmi; 5 i una sala di controllo

Partnership.

n.s.

Impatto.

Il gioco ha avuto un un impatto significativo sui processi di immersione e immedesimazione, alimentando senso di competizione e desiderio di vittoria.

Innovazione.

L'esperienza diventa un esperimento che permette di esplorare cosa succede quando i giochi, analogici e digitali, vengono rimossi dallo schermo, dai tavoli, dai televisori e dai computer e collocati negli spazi di una città reale. Inoltre, introduce nel gioco un'estrema fisicità, non solo in termini di abilità atletica e resistenza, ma anche nel modo in cui i dettagli fisici dell'ambiente urbano influenzano il gameplay.

Stato attuale.

Nel 2014 viene riproposto al Come Out and Play Festival, in occasione del suo decimo anniversario. Non ci sono aggiornamenti sullo stato attuale.



Foto di Dennis Crowley
su <https://www.flickr.com/photos/dpstyles/11076149>



Foto di Bogdan
Dada su Unsplash

Gameplay.

1. Un giocatore vestito da Pac-man corre per l'area del parco di Washington Square, a Manhattan, tentando di raccogliere tutti i punti virtuali sparsi per le strade - che si aggiornano sull'interfaccia all'aggiornamento della posizione.
2. Quattro giocatori vestiti da fantasmi lo inseguono, cercando di catturarlo prima che tutti i punti vengano raccolti.
3. A ogni giocatore viene associato un Controller, ossia un compagno remoto che ha il compito di aggiornare la posizione del suo giocatore sul software, in tempo reale. In questo modo, tutti i giocatori sono aggiornati sullo stato del gioco (Power Pellet, punti raccolti, fantasmi mangiati, etc).
4. Il gioco termina se Pac-man ha mangiato tutti i punti frutta, o se viene mangiato dai fantasmi.

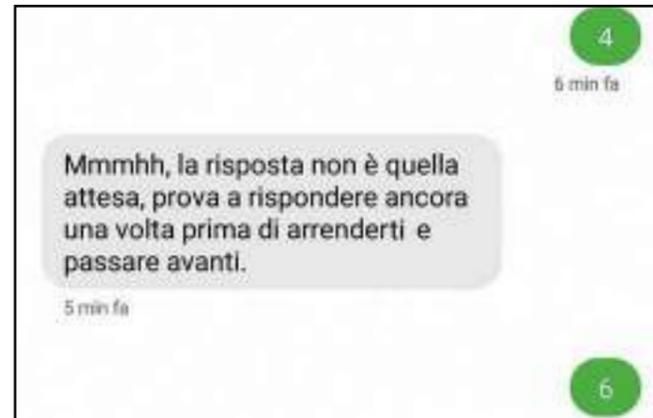
3.

WHAIWHAI

Anno
2008

Ambientazione.
Italia, Venezia, Verona,
Roma, Firenze, Milano, Italia

Studio/Progettisti
Log607



Whaiwhai è un'esperienza ludica ibrida, o cross-mediale, geolocalizzata e turistica. Secondo la descrizione di Gabriele Ferri su gamesandnarrative.net, Whaiwhai è una rimediazione della tradizionale guida turistica, che intreccia esplorazione del territorio e risoluzione di enigmi, quiz e indovinelli. Attraverso un normale sistema di gioco basato su regole, missioni e obiettivi, l'esperienza trasforma ogni visitatore nel protagonista di una storia, che cela le memorie, l'identità e i valori della città in questione, diventando un diario personalizzato, diverso di giocatore in giocatore. Il progetto ha ricevuto il Primo Premio per l'Innovazione nel 2009 ed è stato presentato all'Expo 2010 a Shanghai. Può essere giocato in situ, da soli, in gruppo, in collaborazione o in competizione, oppure in modalità remota.

Componenti.

Cellulare, connessione a Internet, una guida cartacea interattiva

Tipologia.

Location-based escape game crossmediale e transmediale

Tema.

Turismo, beni urbanistici, esplorazione di città storiche

Durata.

-

Partnership.

n.s.

Giocatori.

-

Stato attuale.

Le guide sono acquistabili sulla piattaforma Amazon e in libreria.

Impatto.

È fondamentale come strumento di accountability non solo per gli abitanti del posto, ma anche per i turisti, ai quali viene proposta un'esperienza di viaggio alternativa e all'avanguardia. L'inserimento del giocatore all'interno della cornice narrativa legata all'heritage di una città, che lo incita ad intraprendere i percorsi del gioco, a volte secondari e inesplorati, è un'ottima proposta di fruizione.

Innovazione.

Whaiwhai si propone non come gioco, ma come esperienza di viaggio ludica e interattiva, che coniuga l'esplorazione della città con la risoluzione di enigmi. È interessante il coinvolgimento della dimensione turistica, e il fattore di rimediazione della classica guida turistica, oltre all'alto grado di engagement di chi vive l'esperienza.



←
Foto di orsanelcarro.it
<https://www.orsanelcarro.it/the-ruyi-caccia-al-tesoro-a-roma/>

↑
Foto di Valeria Castiello
su <https://valeriastcastiello.com/caccia-al-tesoro-a-roma-whaiwhai/>

Gameplay.

Gioco di ricostruzione storica e culturale ed esplorazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle.

1. Il giocatore manda un messaggio al numero che trova sulla propria guida;
2. riceve un codice via WhatsApp che gli permette di leggere il primo racconto sulla guida cartacea: la guida si compone di pagine-tasselli, che scompongono la doppia pagina in una griglia da sei; ogni sezione ha un numero corrispondente; il codice ricevuto, detta l'ordine delle aree con cui costruire il racconto, altrimenti illeggibile.
3. il giocatore legge il racconto, tratto dalle memorie della città;
4. il giocatore si dirige verso il sito del racconto;
5. durante il tragitto il giocatore riceve via sms un enigma, che può essere risolto solo trovando gli indizi necessari nel sito di riferimento;
6. risolto o meno l'enigma (ha 3 tentativi), il giocatore può comunque continuare ad esplorare gli altri posti proposti e risolverne gli enigmi, fino alla fine dell'esperienza.

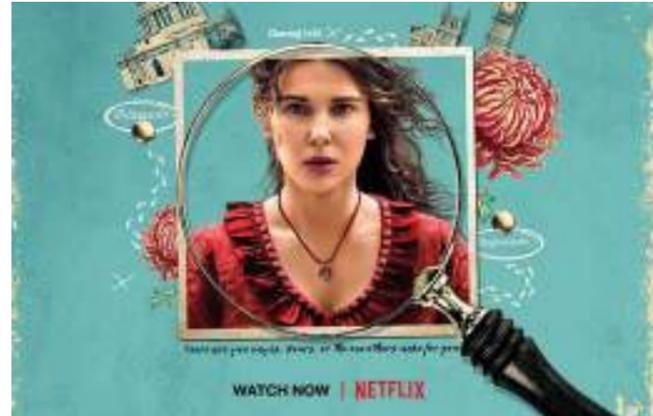
4.

AN ENOLA HOLMES ADVENTURE

Anno
2020

Ambientazione.
Londra, UK

Studio/Progettisti
Escape Hunt UK



Lanciato da Escape Hunt UK per Netflix un mese dopo l'uscita del film Enola Holmes (2020) sulla piattaforma streaming, An Enola Holmes Adventure è un gioco interattivo in stile escape scaricabile gratuitamente online, in cui i giocatori hanno il compito di ritrovare Enola, che vaga per le strade della Londra vittoriana in cerca di personale da reclutare per la sua agenzia investigativa. Oltre a manifestare le meccaniche di gioco di tipo escape, tipiche dei giochi di avventura e delle treasure hunts, An Enola Holmes Adventure può essere considerato a tutti gli effetti un gioco cross-mediale, in quanto ispirato al film Netflix Enola Holmes, che è a sua volta un adattamento cinematografico de Il caso del marchese scomparso, il primo volume della della serie The Enola Holmes Mysteries (2006), una raccolta di libri per ragazzi scritti da Nancy Springer e pubblicati in Italia da DeAgostini, che ha come protagonista proprio la sorella sedicenne di Sherlock Holmesxwikipedia.

Componenti.

Il gioco include una mappa, una copia della London Gazette e una serie di indizi e attività da risolvere su un foglio di risposte per trovare Enola. Sono richiesti accessori aggiuntivi, come un paio di forbici e uno specchio.

Tipologia.

DIY Puzzle Game/Escape Game/Cross-media Game.
Un PDF interattivo scaricabile gratuitamente online.

Tema.

«Mystery thriller riletto in chiave neo femminista»x

Durata.

60 minuti

Giocatori.

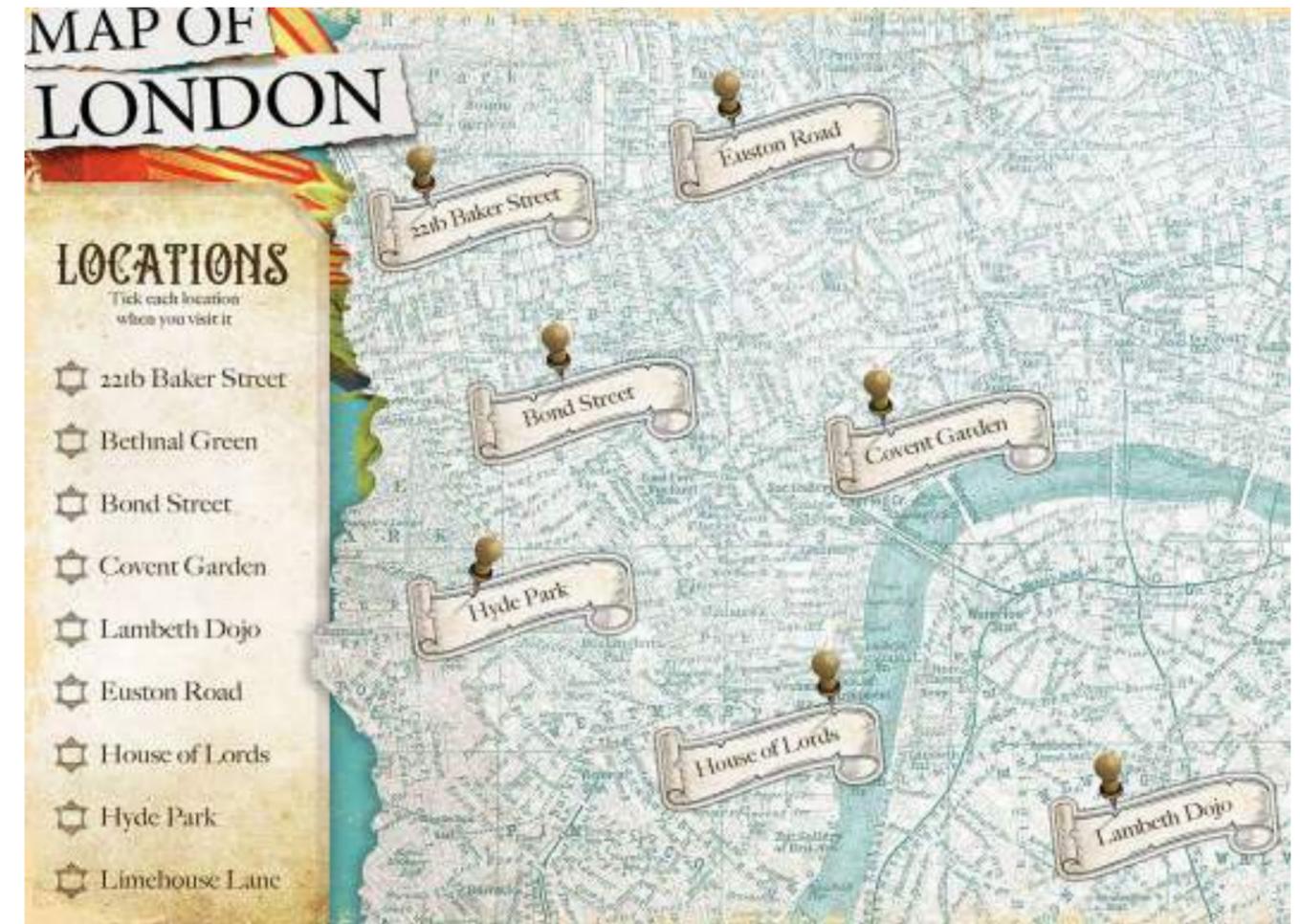
1 ++ persone
(consigliate 1, per l'interazione con materiale cartaceo)

Partnership.

Netflix

Impatto.

Secondo la rivista online statunitense Wired, i successi riscontrati dal film e dall'iniziativa ludica potrebbero alimentare la produzione di nuovi capitoli e, perché no, anche di nuovi giochi.



←

Foto da Escape Hunt UK

↑

Foto da Escape Hunt UK

Innovazione.

Si inserisce nel trend delle escape room promozionali, che vedono sorgere diverse partnership tra aziende, soprattutto per promuovere film e serie tv.

Stato attuale.

Non più disponibile al download.

Gameplay.

Gioco di investigazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle

1. Il giocatore scarica un pdf disponibile online;
2. lo stampa;
3. viene invitato a munirsi del materiale necessario;
4. inizia a seguire le istruzioni delle prime pagine, che lo fanno inoltrare nella risoluzione degli enigmi.
5. La struttura degli enigmi è sequenziale;
6. È presente un meta-puzzle, ossia un puzzle finale che prende forma al completamento di ciascun puzzle, fino alla fine.
7. La risoluzione del meta-puzzle decreta la vittoria.

5.

THIS WAR OF MINE

Anno
2014

Ambientazione.

Pogoren, città immaginaria che simula Sarajevo (1992-96)

Studio/Progettisti

11 bit Studios



This War of Mine è un gioco di simulazione bellica bidimensionale a scorrimento laterale, con un'estetica simile a una graphic novel, ambientato in una città immaginaria, Pogoren, che conserva le sembianze della Sarajevo devastata dalla guerra civile tra il 1992 e il 1996. Il gioco assume un punto di vista insolito rispetto a quello delle simulazioni belliche: il giocatore veste infatti i panni di un civile e viene chiamato ad immedesimarsi in un intero gruppo, costretto a sopravvivere in un rifugio durante il conflitto.

Materiali.

Computer

Tipologia.

Avventura dinamica, simulazione, videogioco cross-mediale

Tema.

Guerra civile di Sarajevo 1992-1996

Durata.

11 ore in media

Giocatori.

single player

Partnership.

n.s.

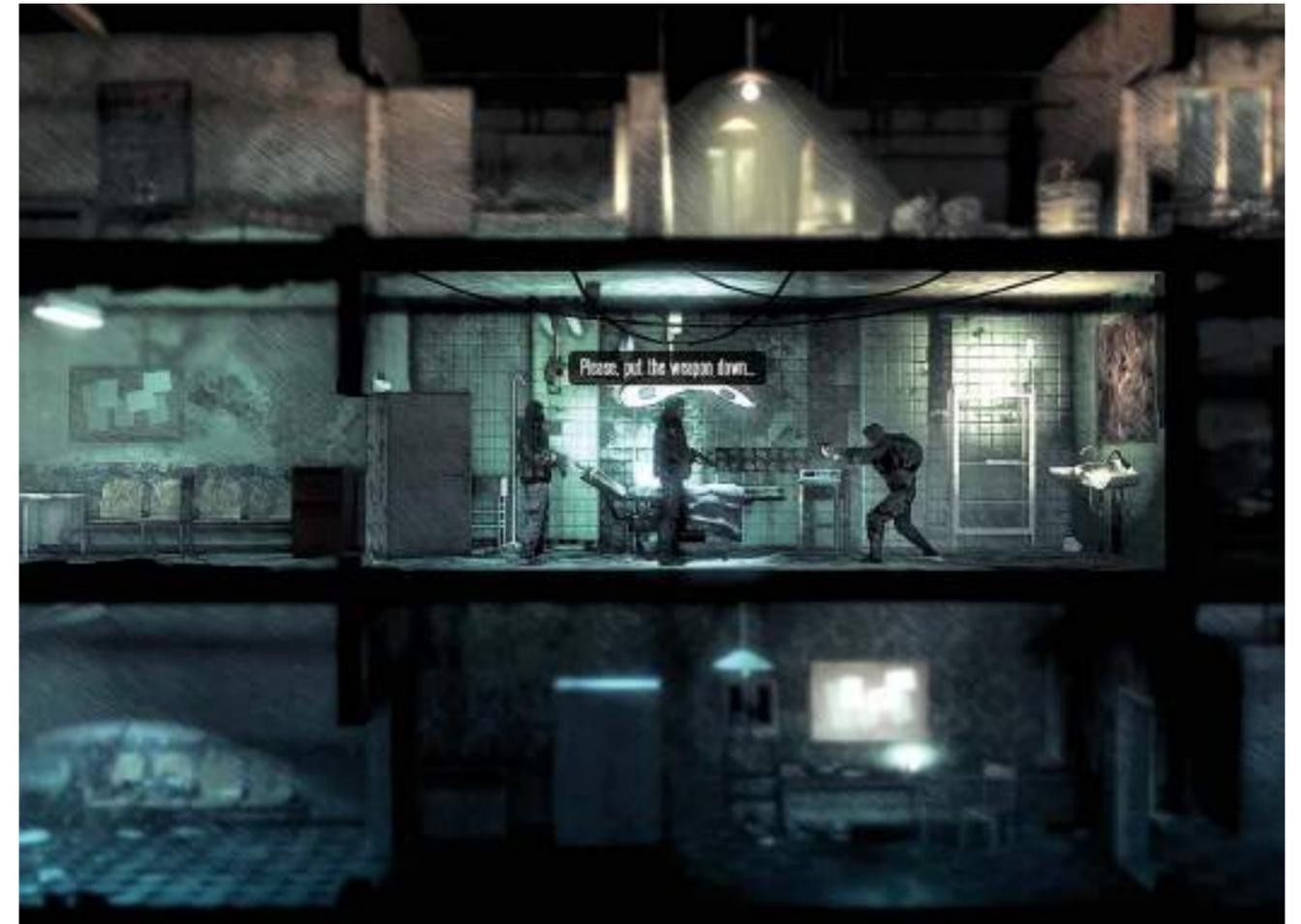
Impatto.

This War of Mine è un gioco di tipo serious, che affronta una tematica complessa e particolarmente impegnativa dal punto di vista emotivo. E lo fa nel modo più crudo e schietto possibile, non risparmiandosi morti e scenari crudeli. In particolare, il giocatore vive le vicende della guerra attraverso personaggi che

non rappresentano i soldati in combattimento, ma i civili che lottano per la sopravvivenza. Il fattore d'impatto maggiore è probabilmente la tendenza a mettere il giocatore davanti a scelte importanti, delle quali vive, paga, subisce le conseguenze in ogni caso. È questo un esempio di gioco in grado di plasmare la mente, di far sperimentare vicende lontane e farle vivere come proprie, inducendo alla riflessione critica e, se necessario, a comportamenti più eticamente responsabili.

Innovazione.

L'originalità del gioco risiede nella sua natura. This War of Mine non è il classico Shooter che offre esperienze incalzanti, entusiasmanti e particolarmente impattanti sui processi di soggettivazione. Al contrario, esso invita a rimettersi in discussione e rivedere le proprie posizioni in un'esperienza dolorosa, drammatica e angosciata.



←
Foto da <https://www.thiswarofmine.com/>

↑
Foto da <https://www.thiswarofmine.com/>

Gameplay.

Avventura punta e clicca a scorrimento laterale.

1. La temporalità di un round, come nel videogioco, è divisa in due fasi: il giorno e la notte;
2. Il giocatore si trova in un rifugio, nel quale sceglie di giocare nei panni di uno dei personaggi proposti, ciascuno con la sua storia e la sua connotazione;
3. Il personaggio può essere cambiato in qualsiasi momento durante la partita;
4. Il giocatore si muove nel rifugio cercando risorse da equipaggiare, oppure costruendo, in base alle risorse che il gruppo ha a disposizione;
5. Gli oggetti costruiti possono essere posizionati strategicamente nel rifugio;
6. Il giocatore pianifica le attività da svolgere durante la notte, dentro e fuori il rifugio, determinando i ruoli dei personaggi in modo strategico. Ogni notte, uno dei giocatori viene mandato in esplorazione;
7. La temporalità viene gestita dal giocatore, che può decidere di terminare la giornata;
8. Non ci sono condizioni di vittoria: alla fine del gioco viene decretato il numero di sopravvissuti

Stato attuale.

attivo, acquistabile

Forme crossmediali:

This War of Mine Boardgame

5.1

**THIS WAR OF MINE
BOARDGAME**

Anno.
2017

Ambientazione.

Pogoren, città immaginaria
che simula Sarajevo (1992-96)

Editore.

Pendragon Game Studio



Il gioco da tavolo permette di rivivere le crude atmosfere del videogioco. Collaborando con il resto dei partecipanti, ogni giocatore deve riuscire a far sopravvivere il proprio personaggio alle insidie della guerra: di giorno, costruendo tutto il necessario per sopravvivere: letti, utensili, serbatoi d'acqua, etc; di notte, mandando qualcuno in esplorazione e in cerca di rifornimenti e difendendosi da eventuali attacchi. Inoltre, il tabellone e le altre componenti si integrano con un libro, che non funge solo da manuale, ma racconta anche le storie di ciascun personaggio.

Materiali.

- 1 Diario;
- 1 Libro delle Storie;
- 2 Scenari;
- Schede di Salvataggio;
- 1 tabellone fronte e retro;
- 4 dischetti in plastica;
- 12 miniature in plastica;
- 4 dadi;
- 200 carte;
- 186 segnalini assortiti;
- 33 pezzi in plastica;

Tipologia.

Gioco da tavolo gestionale
e di sopravvivenza

Tema.

Guerra civile di Sarajevo 1992-1996

Stato attuale.

attivo, acquistabile

Durata.

45-120 minuti

Giocatori.

1-6

Partnership.

n.s.

Impatto.

Come il videogioco, anche il gioco da tavolo spinge a compiere delle scelte difficili e a sopravvivere durante gli orrori della guerra. Il valore di coinvolgimento emotivo non è da sottovalutare: l'integrazione di un libro con le componenti e le dinamiche del gioco, è un perfetto esempio dell'impatto che la dimensione narrativa, se articolata bene con le meccaniche e le dinamiche della partita, può avere sullo stato d'animo dei giocatori.

Gameplay.

1. La temporalità di un round, come nel videogioco, è divisa in due fasi: il giorno e la notte.
2. Durante il giorno, i giocatori collaborano per ricostruire alcune zone dissestate del rifugio, fortificarlo, e organizzare tutte le risorse necessarie alla sopravvivenza.
3. Per far ciò, ogni giocatore ha a disposizione dei segnalini relativi allo stato di salute, all'acqua e al cibo a disposizione, al freddo percepito, alla fatica etc.
4. Ogni giocatore deve collaborare con gli altri per mantenere la salute fisica e lo stato del rifugio in una situazione di equilibrio.
5. Durante la notte, invece, alcuni giocatori vanno in esplorazione, mentre altri rimangono di guardia, per proteggere il rifugio in caso di attacco da parte di altri esploratori in cerca di risorse.
6. Al rientro degli esploratori, vengono distribuite le risorse trovate in perlustrazione a chi ne ha più bisogno, mentre si verifica la riuscita degli obiettivi stabiliti.
7. I giocatori vincono la partita se riescono a sopravvivere fino alla fine e a soddisfare l'obiettivo finale.

←

Foto da Charlie Hall
per Polygon su <https://www.polygon.com/2016/5/17/11686692/hands-on-this-war-of-mine-the-board-game>

↑

Foto da Beasts of War
<https://www.beastsofwar.com/board-games/tactical-expansion-new-characters/>

6.

WUNDERBO

Anno
2019

Ambientazione.
Bologna, Italia

Studio/Progettisti
Melazeta



WunderBo è un gioco mobile hidden-objects che guida i giocatori verso l'esplorazione del patrimonio culturale cittadino a partire dal Museo Civico Medievale e dal Museo di Palazzo Poggi. Costituendosi come ponte ideale tra le realtà museali cittadine, viene annoverato tra gli Applied Games di produzione italiana, poiché invita soprattutto i piccoli giocatori a esplorare le collezioni contenute nei musei e creare la loro Wunderkammer. Può essere considerato parte di una narrazione trans-mediale, in quanto affiancato dallo spin off Aldrovandi Experience presentato in occasione del cinquecentenario della nascita del naturalista bolognese Ulisse Aldrovandi. E può essere considerato una forma di gioco cross-mediale, che collega il patrimonio culturale, le strade e i monumenti della città, l'interfaccia digitale – peraltro giocabile anche in modalità remota – e i social networks. Di fatto, servendosi di Qr Codes in situ, integra l'esplorazione della città e delle collezioni nei musei con un'interfaccia smartphone su cui sbloccare nuovi contenuti, guadagnare altri punti e portare a termine il gioco, mentre statistiche, progressi e reperti sbloccati possono essere condivisi sui social per diffondere ulteriormente la conoscenza della città.

Materiali.

Smartphone, AR app

Tipologia.

Mobile game hidden-objects, cross-mediale

Tema.

Musei e patrimonio culturale (BO)

Durata.

n.s.

Giocatori.

1++

Stato attuale.

non disponibile.

Partnership.

Progetto europeo ROCK, Progetto INCREDIBOL! – L'INnovazione CREativa di BOlogna (Comune di Bologna e Regione Emilia-Romagna), Biblioteca Universitaria di Bologna, Biblioteca dell'Archiginnasio, Museo Civico Archeologico, Museo di Palazzo Poggi, Orto Botanico ed Erbario e Biblioteca SalaBorsa.

Impatto.

WundreBo ha riscontrato un ampio successo sul territorio, alimentando la nascita di nuove iniziative nell'ambito della valorizzazione del patrimonio culturale bolognese. Supportato dalle istituzioni, da progetti culturali e altri enti, come Fantateatro, ritorna nel 2022 con uno spinoff intitolato



Aldrovandi Experience, un tour guidato alla scoperta di Bologna per conoscere la storia del naturalista Ulisse Aldrovandi attraverso i luoghi che ne conservano le tracce, e un evento gratuito per ragazzi e famiglie intitolato *Caccia al reperto*, una caccia al tesoro replicata più volte tra settembre 2021 e maggio 2022, con un premio per tutti i partecipanti, e che ha visti coinvolti anche gli attori di Fantateatro.

Innovazione.

WunderBo propone un'esperienza partecipativa e partecipata, coinvolgente e dinamica, che coinvolge grandi e piccoli giocatori in una fruizione alternativa del patrimonio culturale di Bologna. Inoltre, diventa un'esperienza in grado di integrare gioco e contesto culturale in modo innovativo e stimolante: i primi 100 giocatori che terminano con successo il gioco, compreso lo sblocco dei reperti all'interno dei musei, si aggiudica in premio la Card Musei Metropolitan Bologna che dà diritto per un anno ad ingressi gratuiti o ridotti a musei, mostre, teatri, cinema e festival.

Gameplay.

Gioco digitale escape, caccia al tesoro e raccolta oggetti ibrida, avventura punta e clicca. Il gioco si sviluppa attorno alla Wunderkammer virtuale del giocatore che, scoprendo le vite di tre personaggi della bologna storica, Ulisse Aldrovandi, Ferdinando Cospi e Luigi Ferdinando Marsili, ricostruisce le loro collezioni di reperti e mirabilia oggi conservate nei musei. Il percorso prevede 3 hidden-objects e una serie di puzzle-game da risolvere. Lo stato del gioco viene tenuto da una classifica, dalla raccolta di punti, e dai progressi giocatore.

←
Foto da
Melazeta.com

↑
Foto di Bogdan
Dada su Unsplash

7.

ELINS MYSTERIUM

Anno
2014

Ambientazione.
City Museum of Skövde, Svezia

Studio/Progettisti
M. G. A. Díaz, M. Toftedahl, T. Svensson
/Media Technology and Culture (MTEC) –
University of Skövde



Elin's Mystery è un progetto sperimentale del dipartimento di ricerca dell'Università di Skövde, Svezia, in collaborazione con il Museo cittadino, nato con l'obiettivo di offrire ai piccoli visitatori del Museo – prevalentemente bambini della scuola media, ma anche gruppi e famiglie locali – un'esperienza di fruizione del patrimonio esposto nel museo che sia coinvolgente, divertente e dinamica. Trasformando l'intera città in una sorta di gioco da tavolo e gli studenti in personaggi, The Mystery of Elin ibrida mondo reale e mondo virtuale, spingendo i bambini ad esplorare la città, raccogliere oggetti e risolvere indovinelli attraverso un sistema di narrazione transmediale. L'uso di supporti digitali, props fisiche individuabili nel museo e nel resto della città, video animazioni, e racconti accompagnano infatti i bambini per le vie della città.

Componenti.

Qr Codes, cellulare, Collezione Museo

Tipologia.

Applied game pervasivo,
transmediale, per iPad

Tema.

Patrimonio culturale in un museo

Durata.

n.s.

Giocatori.

3-4 giocatori

Partnership.

City Museum of Skövde

Stato attuale.

n.s.

Impatto.

Secondo i dati raccolti^x, la maggiorparte dei visitatori ha trovato l'esperienza di gioco particolarmente efficace. È stata osservata una particolare tendenza dei giocatori a proseguire il gioco, enigma dopo enigma e uno sviluppo efficace della conoscenza additiva: attraverso il gioco, bambini e cittadini della città di Skövde hanno scoperto storie e curiosità sui luoghi che abitano, che prima ignoravano.

Innovazione.

Il gioco risveglia la fantasia dei bambini stimolando le loro capacità pratiche e cognitive. La narrazione transmediale contribuisce a informare, educare e formare sul contenuto culturale, appoggiandosi a tecnologie innovative come Gps, camera e riconoscimento immagini e altre features del sistema iOS.

**Gameplay.**

Gioco di ricostruzione storica e culturale ed esplorazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle, transmediale.

1. Il giocatore scarica l'applicazione sul proprio iPad, o cellulare;
2. L'avventura inizia con l'urlo di Elin, una ragazza che viene rapita e chiede ai giocatori di aiutarla;
3. Ciascun giocatore, in contatto con Elin, riceve in chat delle istruzioni per iniziare la ricerca: invitati a raggiungere uno tra i cinque siti proposti, i giocatori vanno alla ricerca del libro di Elin e degli indizi che permettono loro di decifrarne gli enigmi.
4. L'ordine di risoluzione dei puzzle non è definito: si tratta di un meta-puzzle a struttura aperta, in cui la risoluzione di ciascun enigma regala un pezzo per la risoluzione del mistero principale, legato alla scomparsa di Elin.
5. La partita termina quando i giocatori risolvono il mistero finale.

←
schermata da M. G. A.
Díaz, M. Toftedahl, T.
Svensson, The Mystery
of Helin pdf

↑
Foto da <https://biveros.com/skovde/>

8.

MILLSECRET

Anno
2020

Ambientazione.
Grecia

Studio/Progettisti

S. Tzima, G. Styliaras, A. Bassounas/
Departmenti: D. of Fine Arts and Arts
Sciences of Arts, University of Ioannina,
Grecia, D. of History and Archaeology,
University of Patras, Grecia, D. of Food
Science & Technology, University of
Patras, Grecia, D. of Early Childhood
Education, Grecia



Millsecret è un'Escape Room sperimentale progettata da un gruppo di ricercatori greci, per la valorizzazione della storia e del patrimonio culturale locale, in cui i giocatori vengono chiamati a esplorare tra le rovine di una chiesa antica e di un mulino ad acqua, e risolvere una serie di enigmi e indovinelli legati alla loro storia. Si tratta di un'esperienza ibrida, che unisce all'esplorazione fisica dello spazio naturale e alla manipolazione di oggetti creati ad hoc, in linea con i luoghi selezionati (una pergamena, dei sacchi di juta, dei blocchi di legno), immagini e racconti in realtà aumentata che si sbloccano all'interazione con i siti coinvolti.

Componenti.

Una chiave, una scatola chiusa con lucchetto, contenente un indizio e un problema di matematica, piccoli dadi di legno con delle lettere impresse, un tablet con un'AR App installata.

Tipologia.

Multi-player Serious Escape Game

Tema.

Rovine e monumenti antichi

Durata.

--

Giocatori.

3-6 giocatori

Partnership.

n.s.

Impatto.

L'esperienza ha avuto degli effetti positivi sull'umore dei giocatori e sull'attitudine al lavoro di squadra, alla partecipazione e all'acquisizione di nuove conoscenze. La struttura libera ha aumentato la percezione di controllo esercitato sul gioco, mentre gli enigmi hanno alimentato il desiderio di autoaffermazione, realizzazione degli obiettivi e la motivazione, risvegliando un luogo di rovine anonime e abbandonate in un mondo tutto da scoprire.

Innovazione.

L'aspetto più interessante di questa tipologia di progetto è la realizzazione di una room in siti all'aperto, che coinvolge nuove modalità di interazione con il "cerchio magico" e propone nuove modalità di fruizione di rovine, scavi e siti archeologici – nel rispetto del patrimonio esposto.

Stato attuale.

n.s.

**Gameplay.**

Gioco di ricostruzione storica e culturale ed esplorazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle, ibrida.

1. All'inizio del gioco, i giocatori ricevono un tablet con AR App installata, con la quale iniziano l'esplorazione;
2. La struttura della room è aperta e non lineare: all'inizio del gioco, i giocatori possono scegliere di muoversi in gruppo, o di separarsi distinguendo i compiti;
3. L'esplorazione può portare al ritrovamento di oggetti fisici e di indizi digitali;
4. Il ritrovamento di un oggetto fisico implica la ricerca di un altro oggetto, secondo criteri di logica e sequenzialità; per questo motivo, le esperienze sono diversificate;
5. Il ritrovamento della componente fisica sblocca l'enigma o l'indovinello, agevolato da un indizio su carta nascosto tra gli altri oggetti, e dall'intervento, se necessario, di un istruttore;
6. La risoluzione dell'ultimo indovinello sblocca, in AR, il mito che racconta dell'uomo del mulino e della storia che si cela dietro alla costruzione della struttura;

←
Foto da
Melazeta.com

↑
Foto di Bogdan
Dada su Unsplash

9.

SATURNALIA

Anno
2022

Ambientazione.
Gravoi, Sardegna

Studio/Progettisti
Santa Ragione



Saturnalia è un'avventura survival-horror che ricostruisce le atmosfere del folklore della Sardegna, una regione intrisa di cultura, tradizioni e rituali ancestrali. Nei panni di quattro personaggi, il giocatore esplora le strade labirintiche di un villaggio mutaforma, nel quale, mettendo insieme un pezzo alla volta, viene chiamato a ricostruire le storie di un inquietante rituale. Il progetto è sostenuto, oltre che dalla Fondazione Sardegna Film Commission, dal programma Europa Creativa dell'Unione Europea.

Componenti.

--

Tipologia.

Survival-horror escape videogame

Tema.

Folklore, tradizioni e rituali sardi

Durata.

10-15 ore

Giocatori.

1

Partnership.

Big Trouble, Fondazione Sardegna Film Commission e Unione Europea (programma Europa Creativa)

Stato attuale.

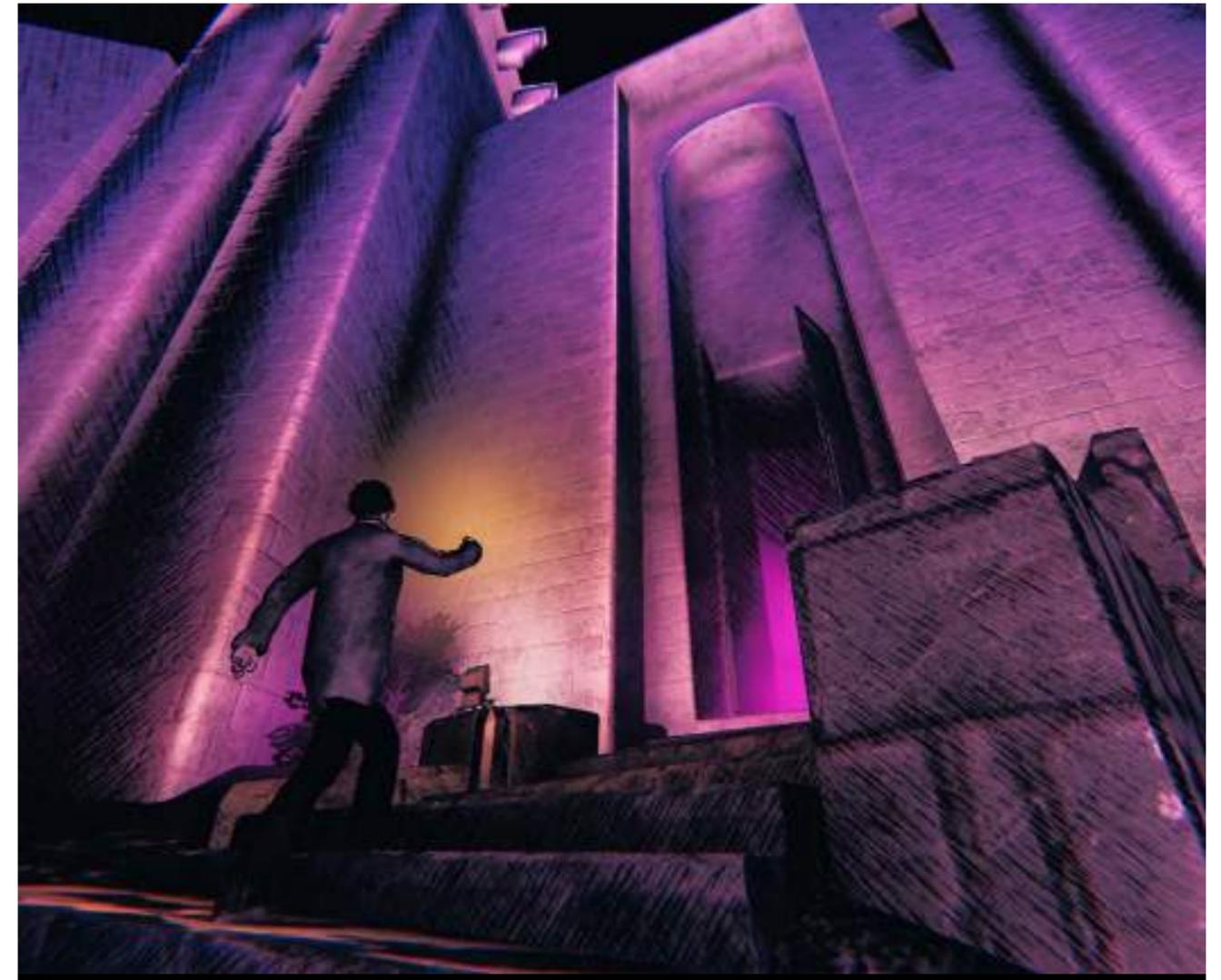
attivo, acquistabile.

Impatto.

Le atmosfere horror, le forme spigolose e sbilanciate, i contrasti cromatici e i sussurri nel silenzio, insieme agli intrecci tra personaggi e ai labirinti del paesino contribuiscono a creare un'atmosfera onirica, che più che un sogno, sembra un incubo dal forte impatto emotivo. Inoltre, i murales del villaggio, gli oggetti e i canti ricostruiscono un'italianità profondamente legata alle tradizioni che regala un'esperienza di videogiochi unica nel suo genere.

Innovazione.

Saturnalia si è proposto come una forma di riscrittura delle arti tradizionali, e lo confermano non solo la cura per le ambientazioni e le grafiche, ispirate a Dylan Dog, all'espressionismo tedesco e al teatro greco, ma anche il coinvolgimento della Film Commission. Santa Ragione è stato il primo studio videoludico coinvolto da una Film Commission in un vero e proprio location scouting, e molti dei luoghi visitati e dei materiali raccolti sono finiti in Saturnalia.



←
Foto da
Santaragione.
com <https://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Saturnalia>

↑
Foto da
Santaragione.
com <https://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Saturnalia>

Gameplay.

Videogioco survival-horror in stile escape, raccolta di indizi, storie e oggetti e risoluzione di enigmi per completare la narrazione.

1. Il gioco è ambientato in un villaggio la cui struttura cambia ogni volta che tutti i personaggi muoiono;
2. La progressione non è lineare, poiché basata su una narrativa dinamica e flessibile;
3. Anche i personaggi controllati dal giocatore cambiano, a seconda della narrazione, in modo fluido;
4. Ciascun personaggio usa strumenti e materiali di consumo per aprire scorciatoie; il giocatore esplora il villaggio in cerca di indizi, o nuovi oggetti utili alla risoluzione di puzzle ed enigmi;
5. L'obiettivo è indagare sul rituale al centro del gioco e usare tutte le risorse a disposizione per fermarlo;
6. È possibile mantenere i progressi della narrativa e dei puzzle durante i game over, ma il villaggio cambia forma a ogni riavvio.

10.

L'ENIGMA DELLE TRENTA STANZE**Anno**
2017**Ambientazione.**
Fermo, Italia**Studio/Progettisti**
cooperativa Sistema Museo

L'enigma delle trenta stanze è un'Escape Room ambientata – e progettata– nelle Cisterne romane di Fermo, Marche, un'importante impianto idrico di età augustea che si trasforma in un intricato labirinto. Muovendosi tra le trenta stanze della struttura ipogea, i giocatori vengono chiamati a ritrovare l'archeologa Sonia Limea e far luce sul suo caso, superando quiz, tranelli ed enigmi che raccontano la storia di Fermo nel periodo dell'Inquisizione. Perseguendo l'obiettivo di stimolare allo spirito di squadra e allo sviluppo di abilità cognitive, la room sfrutta l'atmosfera mistica e rituale del sito che è parte del patrimonio Unesco, per raccontare in modo stimolante gli intrighi dei monaci domenicani e le vicende di Fermo durante la Santa Inquisizione.

Componenti.

box e lucchetti, pergamene, libri etc.

Tipologia.

Serious escape room

Tema.

Inquisizione

Durata.

60 minuti.

Giocatori.

2–10 giocatori.

Partnership.

ItalyToLive

Stato attuale.

attiva

Impatto.

Il gioco ha avuto un enorme successo: in soli due mesi dal lancio sono state

registrati oltre 200 giocatori^x, tutti entusiasti dell'esperienza. La room ha goduto di una forte risonanza mediatica, soprattutto sul territorio, che ne riporta le tracce ancora nel 2022. La cosa più sorprendente è probabilmente la scelta del luogo: si tratta di un luogo esclusivo, reale, suggestivo, che si dirama in ben trenta stanze ipogee, lasciando i visitatori liberi di perdersi tra le inquietanti mura e immedesimarsi in racconti esoterici.

Innovazione.

L'aspetto più innovativo è l'ambientazione: il progetto di Fermo testimonia la possibilità di creare esperienze di gioco fisiche, immersive e coinvolgenti anche direttamente in prossimità di un sito archeologico, pur nel rispetto delle norme sulla tutela del patrimonio esposto. L'intera esperienza di gioco viene infatti enfatizzata dalla conformazione degli spazi, dalla fisica della struttura, dai suoni, dagli odori e dalle atmosfere ricreate che – in connubio con una narrazione intrigante – ricreano particolari suggestioni.



←
Foto di Di Bellatrovata
– Opera propria, CC
BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=67556645>

↑
Foto di Italy to Live
in <https://www.farodiroma.it/meandri-cisterne-romane-fermo-risolvere-enigmi-alchemici-ecco-escape-room-piu-suggestiva-marche/>

Gameplay.

Gioco di ricostruzione storica e culturale, esplorazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle, ambientata in un sito archeologico.

1. All'inizio dell'attività, ai giocatori ricevono una torcia ciascuno (in alternativa, può essere usata quella del cellulare, tenuto in modalità aerea) e una pergamena con un messaggio da leggere.
2. Una volta dentro, l'entrata alle cisterne viene lucchettata da attori vestiti a tema (con lunghi mantelli neri) e una clessidra inizia a scandire i 60 minuti di gioco.
3. Ha inizio la risoluzione degli enigmi. Lo spazio è aperto, e la risoluzione di ciascun enigma porta al completamento del mistero principale, legato alla scomparsa della reporter.
4. La partita viene vinta se il mistero viene svelato prima dello scadere del tempo.

11.

MEMORI

Anno
2014

Ambientazione.
Perth, Australia

Studio/Progettisti
Games We Play



Memori è un'escape room ambientata nella State Library di Perth, Australia occidentale, dove prende forma il BAISMENT Labs, un centro di ricerca top secret situato nei sotterranei della biblioteca. Con l'obiettivo di formare i ragazzi che partecipano all'esperienza, guidandoli verso la scoperta di tre storie vissute nel passato da alcuni cittadini di Perth, l'esperienza si propone come una ricerca di reclute (i giocatori) chiamate a superare dei test di reclutamento (gli enigmi), che consistono nel decriptare i ricordi dei personaggi in esame manipolando puzzle meccanici, che si rifanno alle leggi della scienza e della fisica, materiali d'archivio della biblioteca e reperti digitali – creati ad hoc – come frammenti di video o indizi sparsi in un'interfaccia di gioco.

Componenti.

Tre puzzle-box a tema, integrate con le tre storie ripercorse. Una gialla, enigmi relativi ai fari e al mare, ispirata alla storia di Faye Howe, la ragazza del faro; una rossa, che racconta di Audrey Jacob e l'assassinio sulla pista da ballo; una blu, sulla storia di Sam Issacs e Grace Bussell e il relitto della Georgette vicino a Cape Naturaliste.

Tipologia.

live-action escape room ibrida

Tema.

Fantascienza, esperimenti scientifici

Durata.

n.s.

Giocatori.

n.s.

Partnership.

State Library Foundation, Lotterywest, Excalibur di FTI (Film and Television Institute)

Impatto.

Il gioco ha coinvolto oltre 100 giocatori, rimasti particolarmente colpiti dalla narrazione, dalle sfide fisiche e matematiche degli enigmi, e dal dibattito morale stimolato alla fine dell'esperienza.

Innovazione.

Si tratta di un'esperienza fisicalizzata, che unisce meccanismi fisici e analogici tradizionali con materiali multimediali, proposti attraverso diversi mezzi: realtà aumentata e interfaccia 2d. Al computer viene affidato il ruolo di Game Master, nel rispetto dell'esperienza fluida e immersiva, che viene integrata con un impianto sonoro.

Stato attuale.

non più disponibile

**Gameplay.**

Gioco di ricostruzione storica e culturale, esplorazione a enigmi, raccolta di indizi e risoluzione di puzzle, ambientata nei sotterranei di una biblioteca e integrata con una narrazione che trae spunto dai materiali d'archivio della biblioteca.

1. I giocatori entrano in una sala d'attesa, dove vengono "iniziati" al cerchio magico: qui inizia la contestualizzazione, tramite un racconto sugli esperimenti scientifici, su chi ci lavora, e sugli obiettivi da raggiungere;
2. Informati sul test di reclutamento, vengono bendati e portati nella base top secret – l'escape room vera e propria;
3. Una volta dentro, i giocatori iniziano a risolvere enigmi scegliendo tra le tre box proposte: ciascuna scatola, contiene oggetti, puzzle, enigmi analogici e meccanici a tema, ossia strettamente connessi con la storia di Perth cui si ispirano;
4. La risoluzione degli enigmi completa le storie di Perth, realmente accadute, e anche le dinamiche della narrazione fittizia sul laboratorio, attraverso indizi e materiali digitali trovati nella stanza (ad esempio, alcuni DVD appartenenti a un certo Dr Acker);
5. Un computer dall'interfaccia vintage, che richiama i vecchi Commodore, comunica con i giocatori, dando loro indizi e aiuti: si tratta dell'intervento di un Game Master che non rompe la quarta parete e si improvvisa un computer, in base alle interazioni dei giocatori – monitorati da telecamere;
6. L'esperienza nella room viene arricchita da un impianto acustico che rilascia dei suoni prodotti in live da persone esterne, non visibili, sulla base delle interazioni dei giocatori;
7. Alla fine della partita, l'ultimo enigma si presenta come un video del Dr Acker che racconta tutta la storia del Laboratorio e spinge i giocatori a compiere una dura scelta, valutando le circostanze in modo critico ed etico.

←
Foto da Harry Lee,
hellothisismywebsite.com

↑
Foto da Harry Lee,
hellothisismywebsite.com

12.

WER IST WER

Anno
2019

Ambientazione.
lo Stato

Studio/Progettisti
We Are Muesli



Wer ist Wer è un'Un'escape room ibrida, anche cross-mediale, dedicata ai temi della conformità, della non-conformità e della paranoia e ambientata in uno Stato che simula le due Germanie. Nei panni di uno o più funzionari dello Schloss, l'organo esecutivo dello Stato, i giocatori devono visionare gli archivi relativi a nove cittadini dello stato e, ricostruendo indizi e risolvendo enigmi, dichiararne la conformità o la non conformità rispetto alle norme del regime. È un'Escape Room cross-mediale, che si articola in una Performance (Wer ist Wer Z) e in librogame in stile escape che ripropone, in forma più o meno rielaborata, le dinamiche di gioco della Room.

Componenti.

Trattandosi di un'Escape Room ibrida, lo spazio si compone di una serie di elementi analogici e di una serie di materiali digitali riprodotti su un'interfaccia digitale. Nello spazio fisico, nove armadietti si dispongono su due file, prestandosi a una disposizione modulare. Ognuno di essi contiene effetti personali, materiali d'archivio e un fascicolo appartenenti a uno dei nove personaggi da valutare; sull'interfaccia, invece, vengono proiettati in loop gli spot pubblicitari del regime, che contengono indizi utili alla valutazione.

Tipologia.

Serious Escape Room crossmediale

Meccaniche di gioco.

Escape room a enigmi

Tema.

Simulazione storica e politica della Stasi, «il ministero della Germania orientale che ha guidato per più di trent'anni "il più grande e impenetrabile servizio di sicurezza che la storia umana abbia mai conosciuto"»x.

Durata.

90 minuti

Giocatori.

2-6

Partnership.

Polo del '900 di Torino

Impatto.

Dai feedback valutati dallo studio, emerge che la room abbia riscontrato una forte risonanza mediatica e che abbia riscosso un'ampia partecipazione.

**Innovazione.**

L'esperienza di Wer ist Wer è un'esperienza del tutto originale, capace di intrattenere e divertire e, allo stesso tempo, informare, dimostrando che un buon design e buone dinamiche di storytelling possono coinvolgere in esperienze in grado di suscitare sensazioni, riflessioni e interrogativi sul tema trattato. Gli allestimenti e l'integrazione dell'interfaccia hanno dimostrato un grande potenziale immersivo.

Stato attuale.

La room non è più attiva.

Forme crossmediali.

WER IST WER Z, una performance (non più attiva);
Chi è Chi card game.

←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

12.1

CHI È CHI

Anno
2020

Ambientazione.
lo Stato

Studio/Progettisti
We Are Muesli



CHI È CHI è un libro interattivo che racconta le storie di nove personaggi al di qua e al di là del Muro che delimita i confini dello Stato, un regime fittizio dove opera lo SCHLOSS. Leggendo i resoconti dei loro interrogatori e risolvendo gli enigmi, chi gioca si troverà ad esprimere un giudizio sulla loro – e sulla propria – conformità. Come la Room, è ispirato al trentennale della caduta del Muro di Berlino, dedicata ai temi della conformità, della non-conformità e della paranoia.

Componenti.

9 fascicoli con reperti, informazioni, effetti personali relativi ai 9 personaggi da valutare; trascrizioni degli interrogatori dei nove personaggi; 18 enigmi analogici.

Tipologia.

librogame serious crossmediale

Meccaniche di gioco.

Escape game collaborativo a enigmi

Tema.

Storia/ politica

Durata.

90++

Giocatori.

2–6 partecipanti

Partnership.

Polo del '900 Torino

Stato attuale.

Disponibile all'acquisto.

Forme crossmediali.

WER IST WER Z, una performance (non più attiva);
WER IST WER escape room.



←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

13.

COLPO DI STATO**Anno**
2019**Ambientazione.**
Italia**Studio/Progettisti**
We Are Muesli

Colpo di Stato è un gioco di carte di investigazione storica, che si configura come una vera e propria inchiesta giornalistica che ricostruisce accuratamente gli intrighi della Prima Repubblica, basata su una bibliografia di oltre 15 fonti. Vestendo i panni di un gruppo di giornalisti incaricati di ricostruire i fatti avvenuti, i giocatori vengono chiamati a raccogliere indizi e informazioni minuziose con l'obiettivo di "andare in stampa" e svelare gli intrighi del golpe.

Componenti.

un mazzo di 72 carte fronte/retro, 22
enigmi, 11 personaggi da scoprire

Tipologia.

serious cardgame

Meccaniche di gioco.

Escape game collaborativo a enigmi

Tema.

Storia/ politica

Durata.

90++

Giocatori.

2-6 partecipanti

Partnership.

Polo del '900 Torino

Stato attuale.

Disponibile all'acquisto.



←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

14.

VENTIQUATTRO ELLE

Anno
2021

Ambientazione.
Italia, Isola di San Giulio, sul
Lago d'Orta

Studio/Progettisti
We Are Muesli



Un'escape room collaborativa e narrativa a tema letterario che è un perfetto esempio di gioco transmediale. Si propone, infatti, come sequel della storia, ambientato nel covo di una sgangherata banda di ladri appena approdata sull'isola, i Venti quattro Elle, che hanno elaborato un piano per raggiungere il forziere del barone in cui egli conserva i suoi tesori. In 90 minuti, i giocatori vengono chiamati ad esplorare la villa del barone e risolvere codici, enigmi e indovinelli per a salvare lui e l'isola dai banditi.

Componenti.

- ▮ Cinque armadi-bauli contenenti oggetti sulla vita del barone;
- ▮ 9 enigmi da leggere, toccare, ascoltare;
- ▮ interfaccia contenente: un timer; un counter aiuti rimanenti; un avatar/master; lo stato del gioco; una legenda;

Tipologia.

Serious Escape Room transmediale

Meccaniche di gioco.

Escape room a enigmi

Tema.

Letteratura. La trama della room si costituisce come un sequel della favola C'era due volte il barone Lamberto, di Gianni Rodari

Durata.

90 minuti

Giocatori.

2-6

Partnership.

Biblioteca Civica "Pietro Ceretti", Verbania

Impatto.

L'esperienza di Venti quattro Elle ha risposto positivamente agli obiettivi di valorizzazione del territorio, coinvolgimento della comunità locale, promozione di un marketing turistico e sostenibilità economica, migliorando la reputazione del territorio, offrendo nuove opportunità occupazionali e garantendo un forte impatto economico (482 persone hanno giocato la room). Il linguaggio innovativo e stimolante ha stimolato un grande interesse e ha avuto molta risonanza sul territorio, oltre che forte impatto mediatico.

**Innovazione.**

L'esperienza di Venti quattro Elle ha avuto un impatto molto positivo probabilmente perché propone un'esperienza di fruizione culturale attraverso una modalità originale e alternativa, che ha incuriosito e ha divertito. Inoltre, è un progetto al 100% phygital, che integra funzionalità digitali e un'esperienza fisico-spaziale unica nel suo genere;

Stato attuale.

La room non è più attiva.

←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

15.

MADELEINES

Anno
2021

Ambientazione.
Biblioteca immaginaria

Studio/Progettisti
We Are Muesli



Madeleines – Una storia persa, ritrovata è un libro-gioco digitale stampabile, in stile escape, diviso in 10 episodi a tema letterario, che racconta un misterioso rapporto epistolare tra due persone attraverso le pagine dei libri di una biblioteca. La bibliotecaria trova, infatti, alcuni libri contenenti fogli, collage e annotazioni che raccontano un misterioso rapporto epistolare tra due membri della redazione, dall'identità sconosciuta. I giocatori vengono chiamati a raccogliere gli indizi e racimolare informazioni anche al di fuori del libro, su Internet o tra i libri, per scoprire l'identità dei due amanti.

Componenti.

10 pdf stampabili

Tipologia.

Librogame escape transmediale

Tema.

letteratura, lettura e storia d'amore

Meccaniche di gioco.

Libro interattivo a risoluzione di enigmi e puzzle sequenziali

Durata.

n.s.

Giocatori.

1

Partnership.

Rete delle Reti

Stato attuale.

attivo, giocabile

Impatto.

promozione della lettura; tutela e valorizzazione del patrimonio culturale; adesione positiva: Rete delle Reti è un progetto nazionale di cooperazione tra sistemi bibliotecari. Dei 36 sistemi di cui è composto, sono 21 quelli che hanno aderito all'acquisto della licenza di Madeleines; coinvolgimento più rapido e maggiore di un pubblico eterogeneo: 800+ comuni italiani, 7 milioni e mezzo di cittadini; consumo accessibile, gratuito e diffuso su tutto il territorio tramite piattaforma MLOL; partecipazione di circa 230 persone a settimana per un totale di 2760 persone coinvolte a fine anno. In tutta Italia solo nel 2020 sono stati prestati 1,6 milioni di e-book, riscontrando una crescita del 100% rispetto all'anno precedente. Altro fattore vantaggioso, la commercializzazione del gioco su Itch.io, a un prezzo di accesso competitivo e accessibile a diverse fasce di utenti, che ha anche contribuito all'espansione internazionale.

**Innovazione.**

Oltre che costituirsi come un libro interattivo da giocare comodamente a casa propria, Madeleines si costituisce di 10 episodi che vengono rilasciati di volta in volta, proprio come il formato serie TV. Inoltre, la particolare dinamica di coinvolgimento della Rete, o di altri romanzi, per completare alcuni enigmi lo rende un perfetto esempio di gioco transmediale, culturale ed educativo.

←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

16.

MISSIONE PIETRARUBBIA**Anno**
2022**Ambientazione.**
spazio**Studio/Progettisti**
We Are Muesli

Missione Pietrarubbia è un'esperienza di gioco collaborativa a squadre progettata per le scuole secondarie di primo grado promossa dalla Fondazione Arnaldo Pomodoro, al fine di stimolare e migliorare cooperazione, comunicazione e apprendimento. Gli studenti, nei panni di astronauti e astronave appartenenti a t equipaggi, vengono coinvolti in un viaggio "alla ricerca delle 5 unità della macchina del tempo dell'artista", esplorando i 3 mondi della galassia immaginaria chiamata Pietrarubbia (nome tratto dalla principale opera di Pomodoro). L'obiettivo è raccogliere e archiviare alcuni oggetti della collezione Arnaldo Pomodoro e creare il proprio archivio personale, alla ricerca della propria identità.

Componenti.

un set di 100 carte (corrispondenti ai materiali dell'archivio dell'artista);
una piattaforma digitale, nella quale esplorare tre mondi.

Tipologia.

--

Meccaniche di gioco.

--

Tema.

arte

Durata.

n.s.

Giocatori.

15-30

Partnership.

Fondazione Arnaldo Pomodoro

Impatto.

Tra i fattori che hanno garantito il successo dell'esperienza, si riscontrano: la fisicalizzazione, integrazione tra analogico e digitale per un apprendimento più coinvolgente ed efficace; il grado di approfondimento dell'identità di Arnaldo Pomodoro; lo stimolo ad acquisire una maggiore consapevolezza di sé e a costruire la propria identità; lo stimolo ad apprendere, ascoltare, osservare e comunicare; lo sviluppo di una consapevolezza delle proprie abilità e competenze; lo sviluppo di particolari skill, competenze e abitudini, come la collaborazione, la propensione alla partecipazione, la responsabilità e l'autonomia nelle scelte, il problem solving, capacità relazionali e capacità di acquisizione e interpretazione dell'informazione, e il sapersi rapportare agli altri. L'esperienza ha avuto un'ampia partecipazione (300 studenti).

**Innovazione.**

La caratteristica che rende Missione Pietrarubbia un'esperienza unica nel suo genere è la sua natura educativa: essa è stata realizzata nelle scuole, giocata da classi di 15-30 studenti, e l'ampia adesione che ha riscontrato è dovuta al coinvolgimento di ben 6 istituti comprensivi di Milano e Novara. Inoltre, è originale la scelta di interpretare l'Archivio, la Collezione d'arte, l'oggetto-artefatto attraverso un mondo ludico, che li rende spazi vivi riconfigurabili, modulari e manipolabili.

Stato attuale.

In corso / in cerca di altre adesioni.

↑
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

17.

GHOST 'N FOUND**Anno**
2022**Ambientazione.**
Abbazia di Staffarda, Borgo
di Staffarda, Cuneo, Italia**Studio/Progettisti**
We Are Muesli

Ghost 'n Found è un'esperienza di gioco site-specific per famiglie, ma fruibile anche in solitario, ambientata nell'abbazia di Staffarda, in provincia di Cuneo, e nell'omonimo borgo. Muniti di smartphone, ogni i visitatori-giocatori vengono chiamati a liberare i fantasmi intrappolati in QR code distribuiti nello spazio e restituire così al luogo la memoria di cui gli spiriti sono depositari. Monaci, pipistrelli, gatti, marchesi, sono i personaggi che raccontano la loro storia intrecciata a quella del Borgo di Staffarda, a partire dalle sue origini nell'anno Mille. Attraverso una combinazione tra storie e leggende legate al luogo, codici nascosti in giro e dinamiche multimediali, Ghost 'n found regala un'esperienza ibrida che è ludica, multimediale e narrativa.

Componenti.

QR code distribuiti nel complesso del borgo e dell'Abbazia

Tipologia.Mobile Game Experience,
Location-based game**Meccaniche di gioco.**Hidden objects, collezione di oggetti/
storie/personaggi**Tema.**

storia/archeologia/beni urbanistici

Durata.

n.s.

Giocatori.1++
(pensato per giocatori in solitaria e per famiglie)**Partnership.**

Fondazione Ordine Mauriziano

Impatto.

Sebbene non siano pervenuti ulteriori approfondimenti dal sito, sui progressi e sulla conservazione dell'esperienza, si possono considerare alcuni aspetti particolarmente d'impatto: la diversificazione dell'esperienza, che viene progettata per target diversi – visitatori del borgo rurale e residenti; l'incremento del turismo nel borgo rurale; un maggiore coinvolgimento nella visita del sito archeologico, che cambia le modalità di fruizione tradizionali e la conoscenza acquisita dello stesso borgo.

Innovazione.

Ghost 'n found ha portato in in un sito urbanistico, che è anche un borgo rurale, un sistema di Qr code, un sistema di connessione wi-fi e tecnologie location-based, con mappa e GPS, che hanno anche contribuito a un'emancipazione "digitale" del territorio.

Stato attuale.

n.s.

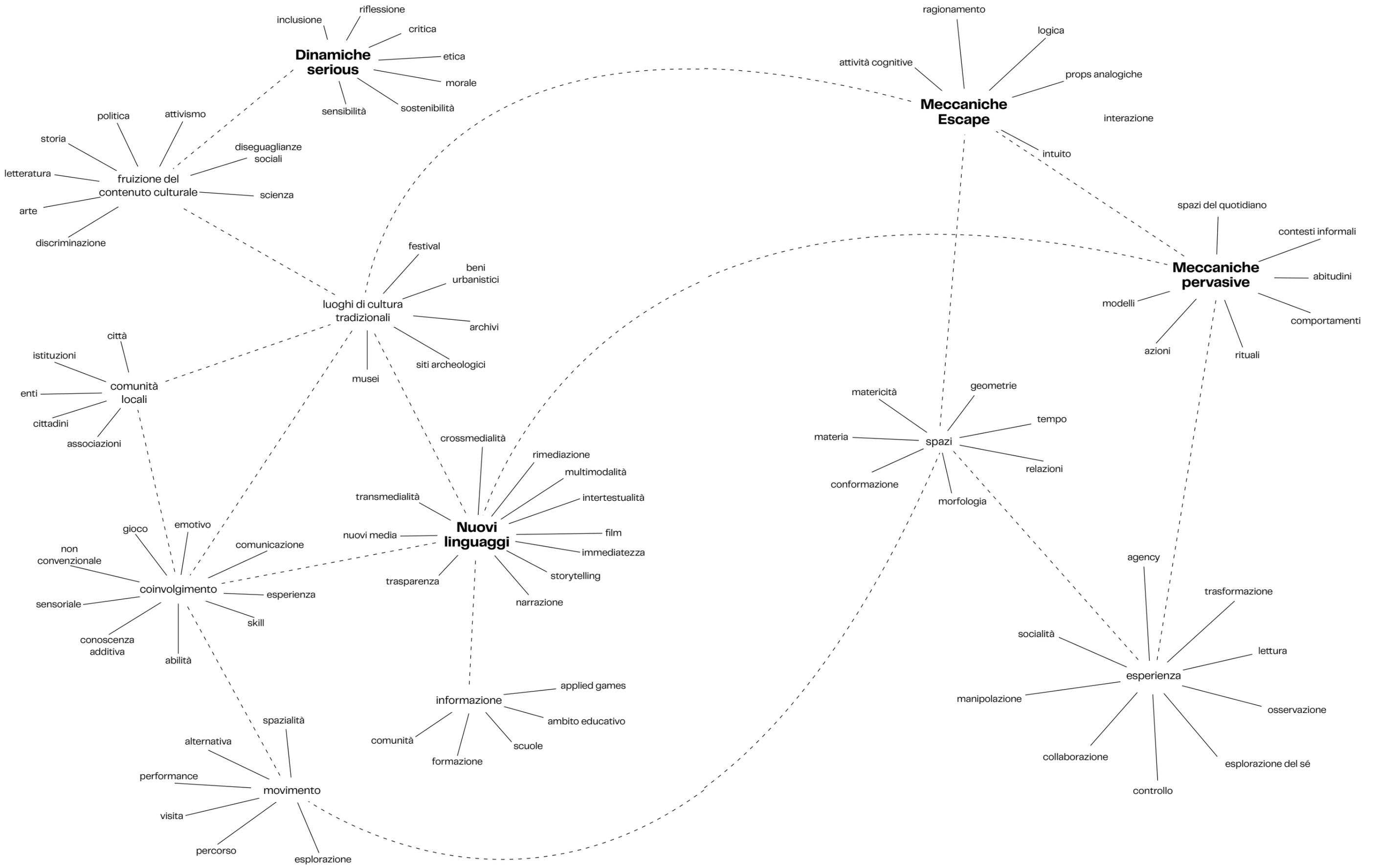


←
Foto da
wearemuesli.com

↑
Foto da
wearemuesli.com

	TIPOLOGIA	MECCANICHE	TEMA	PARTNERSHIP	IMPATTO	INNOVAZIONE	STATO ATTUALE	PUNTI DI FORZA
1. Conqwest	Big Urban game – ibrido – crossmediale	caccia al tesoro in team, competitiva e irida	caccia al tesoro	Qwest Wireless / Qwest Communications Internatioanl Inc	<ul style="list-style-type: none"> elevato numero di impressions sui media diffusione in 10 città americane ampia partecipazione 	<ul style="list-style-type: none"> sistemi semacode coinvolgimento della comunità borse di studio per i vincitori 	non più attiva	<ul style="list-style-type: none"> senso di appartenenza interazione fisica e digitale tra giocatori coinvolgimento dello spazio fisico coinvolgimento di passanti e attività
2. Pac-Manhattan	Big Urban game – ibrido – crossmediale	caccia al tesoro in team, competitiva e irida	Pac-Man	NYU	<ul style="list-style-type: none"> coinvolgimento immersione dinamicità e leggerezza 	<ul style="list-style-type: none"> trasposizione di un gioco digitale nello spazio fisico uso di un'interfaccia ad hoc e controller "umani" 	non più attiva	<ul style="list-style-type: none"> confronto gioco digitale/gioco fisico travestimento coinvolgimento delle dinamiche cittadine nell'esperienza di gioco
3. Whaiwhai	Location-based game – ibrido – crossmediale	raccolta indizi e risoluzione enigmi	Turismo, beni urbanistici, esplorazione di città storiche	n.s.	<ul style="list-style-type: none"> accountability esperienza di visita divertente 	<ul style="list-style-type: none"> rimediazione della guida turistica settore del turismo 	attiva, acquistabile	<ul style="list-style-type: none"> proposta di percorsi inediti visita turistica personalizzata modalità di viaggio alternativa
4. An Enola Holmes Adventure	escape book/ DIY Puzzle game – ibrido – crossmediale	risoluzione enigmi	Letteratura, investigazione, neofemminismo	Netflix	<ul style="list-style-type: none"> alto numero di download risonanza dal film 	<ul style="list-style-type: none"> trend escape room partnership con Netflix rapporto con altri media (film e serie tv) 	--	<ul style="list-style-type: none"> rapporto con il racconto filmico dinamica DIY pervasività nel quotidiano
5. TWM (This War of Mine)	serious videogame – simulazione bellica – crossmediale	sopravvivenza, gestione risorse	Guerra civile di Sarajevo (1992/96)	–	<ul style="list-style-type: none"> forte impatto emotivo strategia scelta etica e morale 	<ul style="list-style-type: none"> punto di vista diverso argomento <i>serious</i> 	giocabile, acquistabile	<ul style="list-style-type: none"> narrazione forte ed empatica stimolo alla riflessione critica focus su etica e responsabilità punto di vista diverso e anticonvenzionale
5.1 TWM Boardgame	serious boardgame – gestionale – crossmediale	sopravvivenza, gestione risorse	Guerra civile di Sarajevo (1992/96)	–	<ul style="list-style-type: none"> forte impatto emotivo strategia scelta etica e morale 	<ul style="list-style-type: none"> uso di un manuale come raccolta di narrazioni 	giocabile, acquistabile	<ul style="list-style-type: none"> meccaniche gestionali uso del manuale di gioco come raccolta di narrazioni integrate con fasi di gioco e personaggi scelta morale stimolo emotivo senza contenuti digitali o interattivi
6. WunderBo	serious game – pervasivo, mobile – crossmediale	hidden-objects, risoluzione enigmi	Musei e patrimonio culturale (BO)	P. ROCK, P. INCREDIBOLI! (Comune di Bologna e Regione Emilia-Romagna), Biblioteca Universitaria di Bologna, Biblioteca dell'Archiginnasio, Museo Civico Archeologico, Museo di Palazzo Poggi, Orto Botanico ed Erbario e Biblioteca SalaBorsa	<ul style="list-style-type: none"> punto di partenza di iniziative culturali e ludiche coinvolgimento di ragazzi e bambini dagli 8 anni in su 	<ul style="list-style-type: none"> coinvolgimento dei bambini nella fruizione delle Collezioni promozione di una partita cittadina collettiva con Card Musei in palio 	giocabile, ma la ricompensa non è più disponibile	<ul style="list-style-type: none"> stimolo ad esplorare la città rapporto con musei e Collezioni premio in palio utile al cittadino nella città culturale
7. Elin Mysterium	serious game – pervasivo – crossmediale, transmediale	hidden-objects, risoluzione enigmi	Patrimonio culturale in un museo	City Museum of Skövde	<ul style="list-style-type: none"> ampia partecipazione conoscenza della città di appartenenza 	<ul style="list-style-type: none"> uso delle tecnologie iOS narrazione transmediale 	n.s.	<ul style="list-style-type: none"> uso della narrazione transmediale aspetto crossmediale raccolta di indizi che guida all'esplorazione della città
8. Millsecret	serious game – pervasivo – crossmediale, transmediale	hidden-objects, risoluzione enigmi	Rovine e monumenti antichi	n.s.	<ul style="list-style-type: none"> coinvolgimento emotivo senso di sfida e competizione 	<ul style="list-style-type: none"> uso di tecnologie in AR esperienza su un sito archeologico 	n.s.	<ul style="list-style-type: none"> senso di controllo sul gioco esperienza nel sito archeologico

	TIPOLOGIA	MECCANICHE	TEMA	PARTNERSHIP	IMPATTO	INNOVAZIONE	STATO ATTUALE	PUNTI DI FORZA
9. Saturnalia	Survival-horror escape – videogame	survival-horror, raccolta oggetti, risoluzione enigmi	Folklore, tradizioni e rituali sardi	Big Trouble, Fondazione Sardegna Film Commission e Unione Europea (programma Europa Creativa)	• scenografie, sound design e atmosfere di impatto	• videogiochi intriso di italianità popolare	acquistabile	• italianità
10. L'enigma delle trenta stanze	Serious escape room	escape room collaborativa, a raccolta indizi e risoluzione enigmi	Inquisizione	ItalyToLive	• ottima reputazione del territorio • atmosfere suggestive	• ambientazione in situ	n.s.	• narrazione e meccaniche di gioco integrate con la conformazione dello spazio • rapporto tra spazialità – narrazione – gioco
11. Memori	Serious Escape Room – ibrida – crossmediale	raccolta indizi e risoluzione enigmi	Fantascienza, esperimenti scientifici	State Library Foundation, Lotterywest, Excalibur di FTI (Film and Television Institute)	• ampia partecipazione • forte impatto emotivo • curiosità sulle storie locali	• integrazione di AR, interfaccia 2D, suoni e props analogiche a tema • stato del gioco e finali flessibili, in base alle interazioni dei gruppi	non più disponibile	• uso di finali diversi (rigiocabilità) • personalizzazione • riflessione morale • fisicalizzazione • ruolo del GM • improvvisazione
12. Wer ist Wer	Serious Escape Room – ibrida – crossmediale	escape room collaborativa, a raccolta indizi e risoluzione enigmi	Simulazione della Germania negli anni del muro	Polo del '900 di Torino	• forte impatto mediatico • ampia partecipazione e feedback positivi • desiderio di riproporla in altri contesti culturali	• 4 finali diversi • coinvolgimento di attori • uso di materiale storico • uso di video-spot e di un'interfaccia	non più disponibile	• uso di finali diversi (rigiocabilità) • tematica storica • simulazione
12.1 Chi è chi	librogame serious – ibrido – crossmediale	raccolta indizi e risoluzione enigmi	Simulazione della Germania negli anni del muro	Polo del '900 di Torino	n.s.	• uso del formato cross-mediale (cartaceo) • interazione con la componente materica	acquistabile	• riproduzione video • interfaccia multimediale • matericità • tascabilità e pervasività • uso del libro non convenzionale
13. Colpo di stato	serious cadgame	gioco di carte collaborativo a enigmi	Inchiesta giornalistica sul golpe Borghese nell'Italia della prima Repubblica	–	n.s.	• gioco di carte escape • inchiesta giornalistica	acquistabile	• tema politico/storico • uso interessante delle carte • tascabilità e pervasività • fruizione alternativa del contenuto culturale
14. Ventiquattro Elle	Serious Escape Room – transmediale	escape room collaborativa, a raccolta indizi e risoluzione enigmi	Letteratura. Sequel di C'era due volte il barone Lamberto	Biblioteca Civica "Pietro Ceretti", Verbania	• fruizione culturale originale • valorizzazione del territorio • marketing turistico • forte impatto mediatico • interesse e risonanza	• esperienza fisico-spaziale • fisicalizzazione • integrazione letteraria	non più disponibile	• integrazione con il racconto letterario (transmedialità) • fisicalizzazione • fruizione alternativa del contenuto culturale
15. Madeleines	librogame escape – crossmediale, transmediale	Libro interattivo a risoluzione di enigmi	Letteratura, lettura e storia d'amore	Rete delle Reti	• accesso immediato • accesso gratuito tramite biblioteca • veloce e ampia diffusione	• coinvolgimento di Rete delle Reti, un progetto di cooperazione tra i sistema bibliotecari nazionale • formato serie TV	acquistabile su Itch.io	• interscambiabilità delle informazioni (transmedialità) • fonti multiplatforma (crossmedialità) • formato serie tv • matericità • tascabilità e pervasività
16. Missione Pietrarubbia	serious game – pervasivo – crossmediale, transmediale	hidden-objects, risoluzione enigmi	arte	Fondazione Arnaldo Pomodoro	• ampia partecipazione • esperienza di ricerca dell'identità • esperienza formativa ecostruttiva • stimolo di capacità collaborative, di problem solving e decisionali	• coinvolgimento delle scuole • esplorazione della collezione artistica	in sospeso	• coinvolgimento delle scuole • uso educativo del gioco ibrido • ricerca dell'identità • rapporto con l'arte
17. Ghost 'n found	Mobile Game Experience, Location-based game	Hidden objects, collezione oggetti/storie/personaggi	storia/archeologia/beni urbanistici	Fondazione Ordine Mauriziano	• diversificazione dell'esperienza • coinvolgimento nella visita del sito • incremento del turismo	• tecnologie location-based, con mappa e GPS • emancipazione digitale del borgo rurale	n.s.	• coinvolgimento di un bene urbanistico • esperienza di visita alternativa



FONTI

1. **Conquest**
Web Archive, 2012
2. **Pac-Manhattan**
Pacmanhattan, 2004
3. **Whaiwhai**
Castiello, n.d.
Claire, 2020
4. **An Enola Holmes Adventure**
Escape Hunt, n.d.
Armelli, 2020
5. **This War of Mine**
Fantacci, 2017, in Ludologica, 2017
This War of Mine, n.d.
5.1 This War of Mine Boardgame
Pendragon Studios, 2020
6. **WunderBo**
Cardoni, 2021
WunderBo, n.d.
7. **The Mystery of Elin**
Alvarez Diaz et al., 2014
8. **8. Millsecret**
Tzima et al., 2021
9. **Saturnalia**
Santa Ragione, (n.d.)
10. **L'enigma delle Trenta stanze**
vissia, 2019
11. **Memori**
Kirk, 2014
12. **Wer ist Wer**
We are Muesli, 2019
12.1 Chi è chi
We are Muesli, 2020
13. **Colpo di stato**
We are Muesli, 2019
14. **Ventiquattro Elle**
We are Muesli, 2021
15. **Madeleines**
We are Muesli, 2021
16. **Missione Pietrarubbia**
We are Muesli, 2022
17. **Ghost 'n Found**
We are Muesli, 2022

PARTE II

Metodologia. Progettazione
di un'Escape Room per la
valorizzazione di un'opera letteraria

Design Process. Come
progettare un'Escape Room:
tipologie, meccaniche di gioco,
puzzle e struttura narrativa.

- | | | | |
|----|--------------------------------------|----|---------------------------------|
| 1. | Capitolo I.
Metodo | 4. | Capitolo IV.
Data Collection |
| 2. | Capitolo II.
Briefing | 5. | Capitolo V
Osservazioni |
| 3. | Capitolo III
Game Design Document | 6. | Capitolo VI
Conclusioni |

:

Come progettare un'Escape Room: tipologie, meccaniche di gioco, puzzle e struttura narrativa.

- | | | |
|---|-------------------------|------------------------|
| 1. Metodo | | 2/C Domande di ricerca |
| 1/A Il Contesto | | 2/D Target e personas |
| 1/B Progettare un'Escape Room narrativa | | |
| 2. Definizione | 3. Game Design Document | |
| 2/A Problem Statement | 4. Data Collection | |
| 2/B Briefing | 5. Osservazioni | |
| | 6. Conclusioni | |

1.

METODO

Nell'estate 2023 lo studio di progettazione di giochi indipendenti We Are Muesli è stato coinvolto nella progettazione di un'Escape Room per il Festivaletteratura 2023, in collaborazione con Pietro Corraini Studio, Smurfit Kappa e con i membri del Comitato Organizzatore del Festival, un'iniziativa no-profit che si impegna nella gestione dell'evento, dalla definizione del programma alla promozione. Secondo quanto affermato sul Sito Web ufficiale, nel 2020 il Comitato si è trasformato in Mantova Festival Internazionali, un ente senza scopo di lucro finalizzato alla promozione culturale.

Ora mi ritrovo a Mantova dove, in una serata di luglio, alcuni mantovani fecero la bella pensata d'organizzare una specie di "festa" della letteratura, da tenersi ogni anno sul finire dell'estate*.

*
Camilleri, n.d., in
Festivaletteratura, n.d.

1/A

IL CONTESTO

Il Festivaletteratura è un evento culturale che si tiene a Mantova ogni anno, un festival di cinque giorni di incontri con autori, reading, laboratori, spettacoli, concerti con artisti provenienti da tutto il mondo, pensati per un pubblico variegato, ma con il focus su bambini e adolescenti¹. Il Festival propone una serie di attività legate alla cultura letteraria italiana, dal romanzo, al libro, dalla canzone d'autore al fumetto politicamente impegnato, che coinvolgono narratori e poeti di fama internazionale, le voci più interessanti delle letterature emergenti, saggisti, artisti, scienziati², attraverso un approccio olistico e aperto a nuove forme di comunicazione della letteratura, all'esplorazione di nuovi spazi e nuove modalità di fruizione, e alla sperimentazione di linguaggi lontani dai canoni tradizionali. In tale contesto trovano terreno fertile le opere decisamente anticonvenzionali, sperimentali e libere di Italo Calvino, al quale viene dedicato uno spazio intitolato Calvino in gioco, per celebrare il centenario della sua nascita. Scrittore e intellettuale italiano del secondo Novecento, considerato come il più importante esponente intellettuale e culturale del periodo insieme a Pasolini³, da sempre contraddistinto per il genio creativo, Calvino diventa una figura eclettica che sembra prestarsi in maniera eccellente al filo conduttore che Festivaletteratura sceglie per un'esperienza di fruizione nuova: il gioco. Gioco, avventura, sperimentalismo, rifiuto delle regole tradizionali e invenzione di nuovi linguaggi sono i capisaldi della poetica dell'autore, quel "meccanismo combinatorio nella produzione di storie"⁴, che sono stimolo alla ri-lettura e atto di ribellione verso la tradizione, che sposano gli obiettivi dei nuovi programmi culturali finalizzati alla ricerca di nuove modalità di trasmissione del Patrimonio Culturale italiano.



↑
Foto di Niccolò Caranti,
CC BY-NC 2.0 DEED

1/B

PROGETTARE UN'ESCAPE ROOM NARRATIVA

Sebbene il rapporto tra gioco e narrativa sia una questione ampiamente dibattuta nell'ambito ludico, gli esempi riportati in questa analisi sulla progettazione di giochi narrativi per il Cultural Heritage e le indagini condotte sul ruolo della narrativa nella trasmissione di messaggi nei contesti contemporanei, condotte da Scott Nicholson e da Henry Jenkins, mettono in luce la natura efficace delle Escape Room di spazi fisici, o ibridi, che integrano componenti, meccaniche e narrazioni per creare delle esperienze sinestetiche, emotive e gratificanti – in altri termini, esperienze di gioco significative². Integrare la componente narrativa nelle meccaniche di gioco significa adottare approcci alla progettazione differenti, focalizzati sulla struttura narrativa e sulle influenze che essa esercita sulla connotazione di spazi, componenti e regole, modalità e flusso di interazione tra giocatori e sistema (Narrative Architecture, o, environmental storytelling³). Per questo motivo, Scott Nicholson propone il saggio *Ask Why: Creating a Better Player Experience through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design* (2016), nel tentativo di fornire alcuni strumenti utili alla progettazione di una Escape Room significativa, tenendo in considerazione la componente narrativa durante tutto il flusso di progettazione. Partendo dal paradigma Individua – Mostra – Racconta secondo un approccio Ask Why⁴, progettare un'Escape Room narrativa significa individuare le

caratteristiche fondamentali del racconto di partenza, definire un genere, progettare lo spazio fisico e strutturare le meccaniche di gioco, tenendo sempre in considerazione non solo le motivazioni (ask why) che stanno alla base di una determinata scelta di progettazione, rispetto alla dimensione narrativa, ma anche quale significato assume ogni azione, ogni componente, e persino il ruolo, o i ruoli, dei giocatori (si potrebbe definire, ask what). In questo modo, è possibile assicurare a ogni componente dell'esperienza (puzzle, stile visivo, allestimento, elementi di sorpresa e condizioni di sconfitta e di vittoria) quel fattore di coerenza con il sistema, che S. Nicholson chiama *consistency*, che garantisce ai giocatori un'esperienza di gioco fluida, significativa, intrisa di valori sui quali interrogarsi e, pertanto, conoscitiva.

Nello specifico, la progettazione di una room parte dall'individuazione dei seguenti fattori:

- genere** : la categoria di gioco che si vuole proporre (horror, investigazione, avventura, fantasy...). Costituisce un'etichetta, una sorta di informazione immediata per l'utente che condiziona le sue aspettative, raccontando qualcosa sull'esperienza che vivrà;
- narrativa** : costituisce la storia in cui nasce l'esperienza, la cornice in cui i giocatori vengono catapultati e trasformati in personaggi. Nella storia, i giocatori assumono dei ruoli, di protagonisti, alleati in collaborazione, o antagonisti in conflitto, con un obiettivo principale da raggiungere;
- allestimento** : il luogo fisico in cui viene svolto il gioco. Può essere un luogo reale, coerente con il mondo narrato, oppure uno spazio simulato o riprodotto all'interno di una qualsiasi struttura ospitante. È importante che sia coerente con il genere, per aiutare i giocatori ad ambientarsi e iniziare a immedesimarsi nel ruolo e nella storia;
- ambientazione** : l'universo del racconto, realistico o fantastico, con delle vicende principali che fanno da sfondo all'esperienza (ad esempio, un evento storico), in un lasso di tempo preciso. È interessante se intrecciato con le meccaniche di gioco, non solo per contestualizzare in un insieme più ampio, ma anche per stimolare l'immaginazione su ciò che accade al di fuori dello spazio reale, che è accaduto o che potrà accadere – magari alla fine dell'esperienza.
- sfide** : sono le vicende e le attività nelle quali i giocatori vengono coinvolti, e stabiliscono le modalità di interazione tra giocatori e componenti, per raggiungere gli obiettivi stabiliti e/o la vittoria. In una room possono presentarsi diverse tipologie di sfide contemporaneamente, oppure si può scegliere una sola modalità tra:

ricerca : i giocatori esplorano lo spazio alla ricerca di oggetti nascosti. Generalmente, le attività di ricerca non hanno fine definito, per cui i giocatori continuano a cercare oggetti nella stanza fino al raggiungimento di un feedback di qualche tipo;

puzzle : i giocatori cercano risposte nascoste in un ambiente game-based. In altre parole, cercano indizi, items e props da manipolare o combinare in qualche modo per trovare la soluzione;

task : i giocatori ricevono un set di risorse e un obiettivo da raggiungere, sfruttando le risorse a disposizione nel modo più efficace, efficiente e veloce.

- red herrings** : sono dei falsi indizi creati per depistare i giocatori e indurli verso l'errore, rispetto alla realizzazione dell'obiettivo. Il loro utilizzo è ambiguo: tra i 175 intervistati nell'articolo *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities* di S. Nicholson (2015), il 50% trova i Red Herring un
- struttura** : interessante indica l'organizzazione dei puzzle, ossia il modo e l'ordine in cui devono essere risolti. Scott Nicholson individua tre tipologie fondamentali:
- open : i giocatori si dividono nell'esplorazione libera dello spazio e dei puzzle, nello stesso momento. La risoluzione di un puzzle da parte di un giocatore dà un frammento della soluzione finale;
 - squential: i giocatori vengono chiamati a risolvere un solo puzzle, la cui risposta sblocca il puzzle successivo in una sequenza continua, fino all'ultimo puzzle che segna la fine della partita e, se risolto, la vittoria. È una modalità molto efficace anche nelle Room task-based;
 - path-based : è una sequenza di metapuzzle, ossia una serie di percorsi in cui la risoluzione di un puzzle sblocca un secondo stadio del gioco, poi un terzo e così via, avvicinando i giocatori alla vittoria
- Esistono, poi, modelli ibridi particolarmente complessi. Ne è un esempio il modello piramidale, che inizia con una serie di puzzle Path-Based, ciascuno dei quali culmina in un metapuzzle, che a sua volta inizia con un puzzle sequenziale, in cui, risolvendo un puzzle dopo l'altro, non si arriva alla vittoria, ma si sblocca un'altra struttura Path-Based, costituendo una sorta di meta-metapuzzle che, alla fine, condurrà alla vittoria.
- team-size** : indica il numero di giocatori che partecipano alla sessione. La condizione ideale dei gruppi di giocatori è che vengano buildati prima della sessione, così da assicurarsi un'esperienza confortevole con persone che si conoscono e con le quali si ha una certa affinità. Non mancano le escape room con gruppi ibridi o matchati casualmente, in cui, tuttavia, si riscontrano spesso dei limiti che condizionano l'intera esperienza, come barriere linguistiche, difficoltà di collaborazione, o disagio emotivo;
- game master** : il coinvolgimento di un game master o di altri attori all'interno della room può svolgersi su un piano fisico (sono ruoli vestiti da persone reali, esterne al gruppo dei giocatori), o su un piano digitale (AI o sistemi automatizzati);
- uso delle tecnologie** : è importante capire quali tecnologie integrare con la room, per strutturare puzzle ed esperienze di un certo tipo. Avere almeno un computer nella room significa aumentare la dinamicità del gioco e dare ai giocatori nuove opportunità di interazione con il gioco o con i puzzle. In alcuni casi, possono risultare efficaci per il ruolo del game master;
- condizioni di fine partita** : il successo della partita dipende da molti fattori, ma la progettazione delle meccaniche di gioco ha un ruolo fondamentale. È importante bilanciare indizi e sfide, interventi del game master e interazioni tra giocatori, per non creare esperienze troppo semplici, che risulterebbero poco incalzanti, ma neanche troppo complesse, che alimenterebbero insoddisfazione e frustrazione⁵.



Le foto sono state concesse da: Redazione Festaletteratura 2023 su Unsplash



2.

DEFINIZIONE

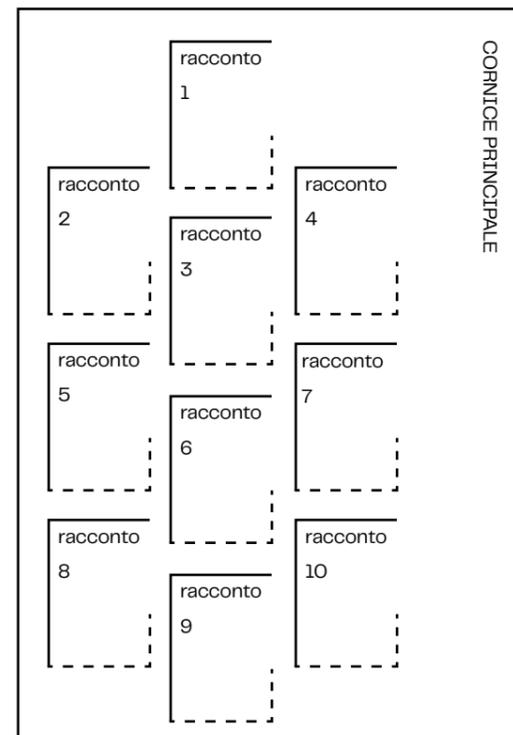
2/A

PROBLEM STATEMENT

ambito : Progettazione di un'Escape Room per celebrare il centenario della nascita di Italo Calvino, scrittore e intellettuale italiano del secondo Novecento, distintosi per il suo genio creativo, per la poetica non-convenzionale, per il rifiuto degli schemi e dei linguaggi tradizionali, per la tematica del gioco e dello sperimentalismo nel contesto di mass media e massificazione.



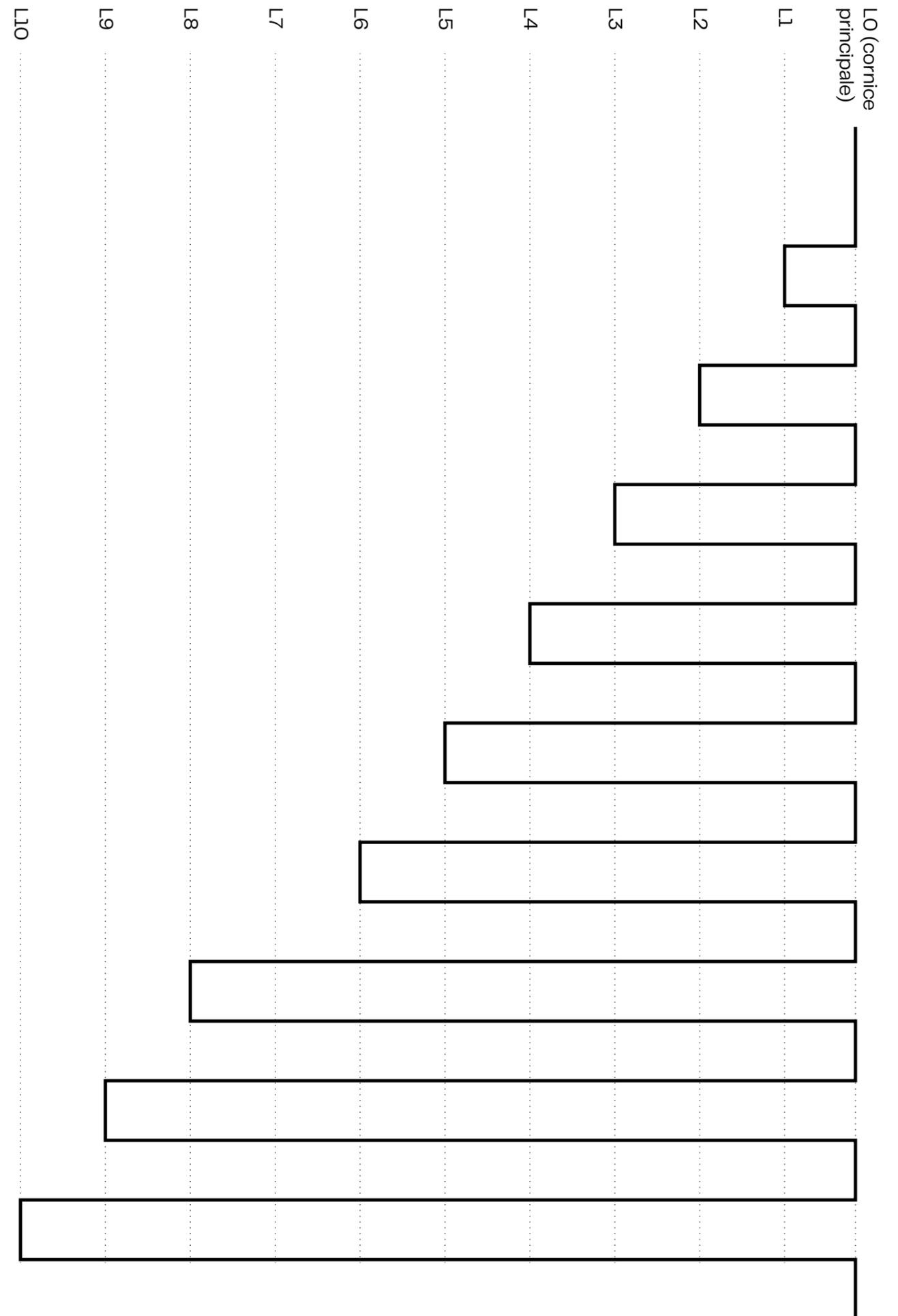
Per la struttura narrativa e tematica della room è stato scelto il romanzo *Se una notte di inverno un viaggiatore*, che racconta non solo le vicende dei due protagonisti, Ludmilla, la Lettrice, e il Lettore, ma anche le dieci storie incomplete in cui i due si imbattono, nel tentativo di ricostruirne il finale. Si tratta di un metaromanzo (fig. 1), ossia un romanzo che si interroga sulla sua stessa natura, proponendo dieci racconti letterari, ciascuno con la propria trama e i propri personaggi, in una cornice principale. La struttura del racconto principale segue i canoni tradizionali della storia d'amore, in cui non manca il lieto fine; i dieci racconti, invece, rimangono incompiuti – ne viene "letto" solo l'incipit.



↑
Foto di Johan Brun
– Dagbladet / Norsk
Folkemuseum.
CC BY-NC-ND 2.0
DEED in flickr.com

→
fig. 1
struttura del libro

→ →
fig. 2
struttura narrativa del libro



- cosa : Individuare il giusto bilanciamento tra i meccanismi tradizionali dell'escape room, o, più in generale, dell'escape game, e il potenziale virtuale e dinamico delle piattaforme digitali; sfruttare il potenziale del gioco come motore di sviluppo di capacità di collaborazione, di riflessione, di adattamento, di problem solving e stimolo all'apprendimento attivo e consapevole; individuare diverse modalità di gioco che si adattino ai contesti di riferimento e rendano le esperienze dinamiche, personali e rigiocabili;
- per chi : per un pubblico di giocatori e fruitori di spazi/contenuti culturali, soprattutto giovani studenti e appassionati;
- perché : perché possano migliorare la consapevolezza di sé e di un'identità culturale, che è tradizionale ma pronta ad aprirsi al futuro in modo innovativo, flessibile, responsabile e sostenibile;
- come : creando un'esperienza di gioco che veicoli contenuti di un particolare peso etico ed emotivo, attraverso messaggi, metafore, emozioni tramandate da un patrimonio culturale ricco di immagini, storie, racconti.

2/B
BRIEFING

- pre-
esperienza
(a.)
- Quali sono le tradizionali meccaniche di un'escape game;
 - In che modo l'escape room si differenzia da altre tipologie di escape game;
 - Come rendere educative le escape room; capire in che modo i giocatori recepiscono le informazioni e quale il modo più efficace perché questi le interiorizzino;
 - Come stimolare capacità collaborazione, di ragionamento, di adattamento, di problem solving;
 - Come bilanciare nel modo più efficace tecnologie digitali, enigmi e narrazione;
 - Come stimolare la partecipazione;
 - Come accrescere consapevolezza di sé e di un'identità culturale;
 - Come incitare i giocatori a lasciare qualcosa di sé;
 - cosa significa personalizzare i contenuti in base a chi li gioca; come personalizzarli effettivamente, rendendo l'esperienza di gioco unica per ciascun gruppo di giocatori e il gioco stesso rigiocabile.
- post-
esperienza
(b.)
- Chi sono i partecipanti e quali relazioni intrattengono;
 - Come viene percepita l'escape room da chi la gioca;
 - Quali sensazioni suscita in loro l'idea di giocare un escape game;

- Quali i comportamenti, i rituali, le percezioni all'interno del "cerchio magico";
- Quanti giocatori di escape room, o, più in generale, di escape games;
- Quanti fruitori di mezzi che veicolano contenuti culturali, quali libri, musei, giornali;
 - quanti consapevoli dell'argomento di cui si parla;
 - quali le loro abitudini di fruizione più solite;
- Analizzare l'efficacia dell'esperienza e delle meccaniche di gioco;
 - quale l'opinione sulla durata della partita;
 - quale l'opinione sul numero di partecipanti;
 - quali le difficoltà;
 - quanto coerente è la room con gli argomenti trattati e il contesto di riferimento;

2/C

DOMANDE DI RICERCA

(a.)
HMW

Come integrare le tradizionali meccaniche di un'escape game con una narrativa efficace, in grado di suscitare forti emozioni e di coinvolgere un pubblico diversificato, soprattutto giovane, per raccontare il patrimonio culturale italiano, perché l'Escape Room si trasformi in uno spazio educativo e di apprendimento informale sulla scia di librerie e musei?

- Ask - Cos'è lo spazio in cui entrano i giocatori,
Why/ - qual è la sua essenza?
What - Chi gioca? Qual è il suo ruolo nella storia?
- Cosa rappresenta lo spazio?
- Cosa rappresenta il tempo?
Cosa rappresentano i puzzle? In che modo essi possono risultare coerenti con la narrazione? In che modo essi possono essere integrati nella narrazione?

(b.)

Come prevenire l'obsolescenza di un'Escape Room, conservandone ogni forma di ibridazione tra tecnologie ed enigmi analogici, rendendola però uno spazio dinamico, mutevole, in grado di adattarsi a un pubblico diversificato e a contesti diversi, rendendola rigiocabile e imprevedibile?

2/D

TARGET E PERSONAS

il/la gamer : giocatori/giocatrici di escape room, escape games e/o di giochi indipendenti, particolarmente aperti a modalità di gioco alternative e a tematiche non necessariamente conformi alle tradizionali tematiche di gioco.

l'acculturato/a : singoli utenti o gruppi generalmente interessati agli eventi culturali, e vi partecipano attivamente e con entusiasmo;

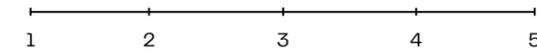
giovani studenti 16-18 anni : studenti delle superiori, in particolare del quinto anno, nel cui programma di letteratura italiana è previsto Italo Calvino;

giovani studenti 19-25 anni : utenti consapevoli, particolarmente attivi sui social e aperti a modalità alternative di fruizione del contenuto culturale;

impiegati giovani/adulti >25 anni : interessati al contenuto culturale, non necessariamente aperti a modalità alternative di fruizione;

il ricercatore/la ricercatrice : singoli utenti o gruppi che, per professione o competenze, frequentano abitualmente i luoghi di cultura tradizionali (archivi, musei, biblioteche etc).

legenda



- 1. mai
- 2. raramente
- 3. qualche volta
- 4. spesso
- 5. abitualmente

- * **Elisa**
Foto di Darkain Multimedia su Unsplash
- * **Simone**
Foto di Andrea Piacquadio su Unsplash
- * **Clara**
Foto di National Cancer Institute su Unsplash

<p>Simone</p> <p>–</p> <p>17 anni</p> <p>acculturato</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • poesia • fumetti • chitarra • pizza 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>SIMONE, l'acculturato</p>
--	---	--

<p>Elisa</p> <p>–</p> <p>28 anni</p> <p>indie gamer</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • letteratura • fumetti • cinema • uscite con gli amici 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>ELISA, la Gamer</p>
---	---	--

<p>Clara</p> <p>–</p> <p>65 anni,</p> <p>ricercatrice e archivista</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • spettacoli teatrali • conferenze • animali • giardinaggio 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>CLARA, la ricercatrice</p>
--	---	--



3.

**GAME DESIGN DOCUMENT:
LUDMILLA ESCAPE ROOM**

Anno

2023

Luogo di realizzazione

Festivaletteratura di Mantova

Studio/Progettisti

We Are Muesli

Partnership

Festivaletteratura, Comitato
organizzatore

Stampa e allestimento

Pietro Corraini Studio
Smurfit Kappa

Genere

Letterario – ispirata al romanzo *Se una notte
d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino

Descrizione

Ludmilla è un'Escape Room a tema letterario, progettata dallo studio We Are Muesli per il Festivaletteratura 2023, e ispirata al celebre romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, di Italo Calvino. Immergendosi in un'atmosfera sospesa, onirica e misteriosa, i giocatori si trovano catapultati all'interno della mente del Lettore, il protagonista del romanzo, per rimettere insieme i pezzi di uno strano sogno.

Ambientazione

Astratta – sogno che prende forma
nella mente del Lettore, il protagonista del romanzo.

Fiction/ Dinamiche di narrazione

Il protagonista, nel romanzo definito come il Lettore, è a letto, nella sua camera, e ha appena finito di leggere un libro di Italo Calvino, intitolato *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. Posato il libro sul comodino, il Lettore spegne la luce e si addormenta, iniziando a sognare. Comincia a prendere forma uno strano sogno, che nel buio della notte si popola di figure femminili, libri e dediche e una voce delicata che risuona nella sua testa accompagnandolo nella sua avventura. Di libro in libro, il lettore si imbatte in dieci storie, personaggi, trame e ambientazioni differenti, che si deformano, si ridimensionano, e lo catapultano in dimensioni alternative, fino al suo risveglio. Riuscirà a concludere la sua avventura prima che suoni la sveglia? E, soprattutto, di chi sono quei volti, quella voce che sente continuamente nella sua testa?

Struttura

Il libro di Italo Calvino presenta una struttura narrativa molto complessa, che lo caratterizza come un meta-romanzo: dentro la cornice principale della storia d'amore tra il Lettore e la Lettrice, si inseriscono altri dieci racconti, dieci libri, ognuno con i suoi personaggi, la sua ambientazione, il suo finale incompleto. Questa peculiarità lo rende

particolarmente adatto non solo alle meccaniche di gioco di una escape room, che di per sé è un meta-luogo, ossia un piccolo spazio ritagliato nella cornice di riferimento del mondo reale, che a sua volta fa da finestra su un mondo inesplorato; ma lo rende anche adatto ad eventuali dinamiche di narrazione transmediale, se si pensano i puzzle come un completamento di ciascuna opera rimasta incompleta nel libro. In un certo senso, i giocatori, che vestono i panni non propriamente del Lettore, ma della sua mente sognante, si trasformano in protagonisti di dieci storie, nelle quali di volta in volta vestono panni diversi, interagiscono con oggetti e personaggi diversi, e, risolvendo l'enigma, portano a termine quel racconto rimasto incompiuto. Si potrebbe dire, da questo punto di vista, che Italo Calvino abbia gettato le basi di un'opera ludica, oltre che letteraria, sulla quale poggia l'intera struttura del giocox.

Gameplay

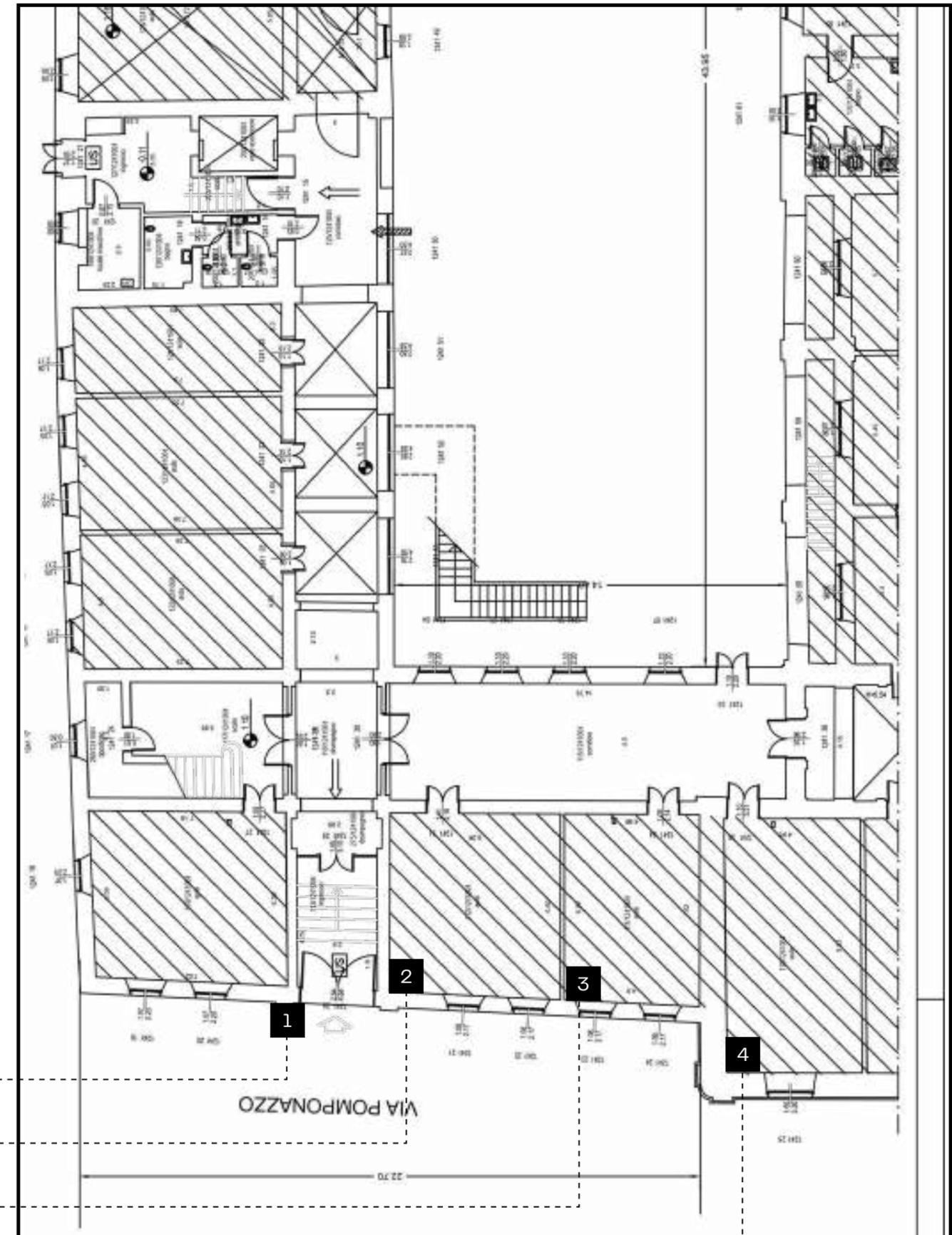
I giocatori e le giocatrici partecipano al sogno del Lettore, ricostruendo alle storie dei dieci libri che sta sognando. Il loro compito è quello di esplorare un libro dopo l'altro, manipolando props fisiche (articoli di giornale, cartoline, vestiti, telefoni) e minigame digitali, per risolvere puzzle ed enigmi e dare forma alle storie contenute nei dieci libri. Il completamento dei minigame consente al giocatore di inserire una password già nota per sbloccare la soglia successiva; la risoluzione degli enigmi analogici, invece, consente al giocatore di individuare la password corretta da inserire sull'interfaccia, per sbloccare la soglia successiva.

Allestimento

Lo spazio di gioco viene ospitato da due aule (**2, 3**) del Liceo Classico Linguistico Virgilio di Mantova. La room si costituisce di un unico spazio chiuso, ma è una buona pratica quella di allestire più room contemporaneamente, così da permettere al personale di servizio di riordinare lo spazio a fine partita senza bloccare la coda in attesa.

L'Escape Room è posta in prossimità di una "sala di atterraggio" (**4**), dove vengono portati i giocatori alla fine della partita: essa contiene materiali d'archivio sul Viaggiatore, come vecchie edizioni, traduzioni, recensioni, e una serie di proiezioni di programmi televisivi e interviste a Italo Calvino. Per questo motivo, è necessario che allestimento e contenuti siano coerenti con un immaginario letterario e che, alla fine della partita, l'esperienza continui in modo fluido nella sala di atterraggio, senza interrompere il flusso in modo troppo evidente.

- 1** : Entrata
- 2** : Aula 1
- 3** : Aula 2
- 4** : Sala di atterraggio



Componenti

- 1** : 10 scatole-libro di taglie diverse, che vanno dalla XS alla XXL (tabella 1*);
- 2** : La disposizione delle scatole è libera e modulare, pensata per adattarsi a diversi contesti ospitanti.
- 3** : 10 enigmi contenuti nelle scatole:
6 analogici;
4 digitali;
- 4** : postazione di comando;
- 5** : tavolo di lavoro;
- 6** : interfaccia;
- 7** : fonti luminose;
- 8** : materiale da cancelleria;

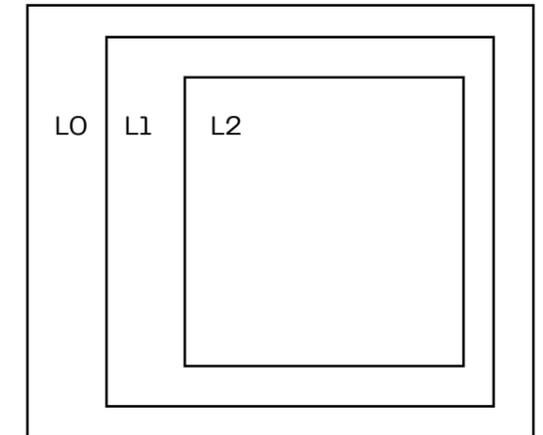
	bxhxp (mm)
XS	285x500x150
S	400x700x250
M	800x1400x350
L	1000x1750x450
XL	1100x1925x550
XXL	1200x2100x650

→
Tabella 1



Ambientazione

L'interno universo narrativo che si costruisce intorno a Ludmilla è una sorta di meta-mondo. All'interno della room (mondo 0), mediante un racconto animato, i giocatori apprendono di trovarsi nella mente del Lettore (mondo 2), che si è appena addormentato nella sua camera da letto (mondo 1). La consapevolezza di un mondo che si espande al di là dei limiti della stanza potrebbe lasciare intendere che, così come è accaduto qualcosa prima del sogno, qualcosa potrà accadere al suo risveglio.



NB.
CONSISTENCY:

Lo spazio si caratterizza come un normale perimetro chiuso. Da un punto di vista narrativo si affrontano tematiche come la notte, la mente, il sogno... viene pensato un ambiente buio, con delle lampade a luce calda e soffusa distribuite nello spazio. Il lettore sogna i libri che ha finito di leggere nel romanzo poco prima di addormentarsi.

Dal momento che ciascun libro prende forma nella mente del lettore, lo spazio viene popolato dagli stessi libri che il lettore sta sognando. E, come in un sogno, i libri, le immagini, le figure assumono dimensioni diverse, ristrette, deformate o dilatate al punto da poter contenere una persona al loro interno. Come in un sogno tutto si sovrappone: come i libri nel romanzo "contengono" racconti, così ciascun apparente libro nello spazio si rivela una scatola che contiene un enigma. Tale peculiarità, rende lo spazio modulare, adattabile a qualsiasi contesto.

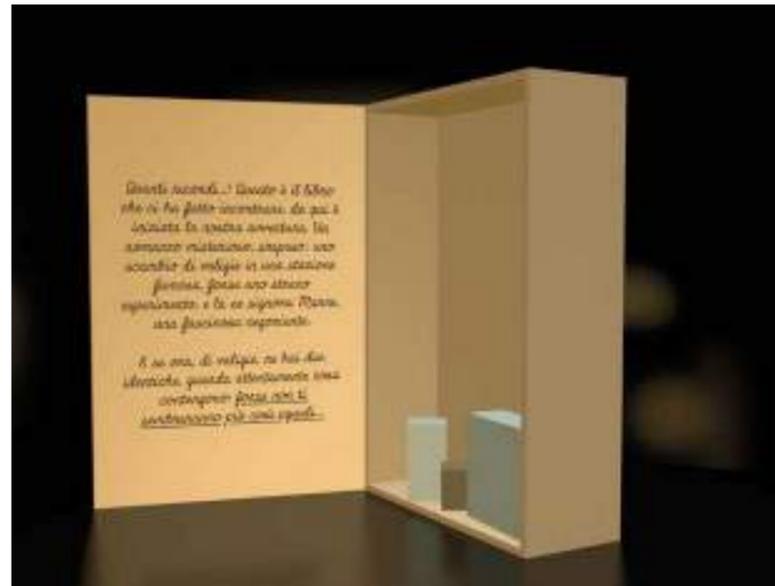


Struttura e Sfide

Ludmilla è un'Escape Room ibrida a enigmi, puzzle-based, costituita da props fisiche e props analogiche. I giocatori vanno alla ricerca di oggetti, indizi e props da manipolare per arrivare alla soluzione.

NB/
CONSISTENCY:

Le props sono contenute in dieci scatole-libro che guidano i giocatori verso la risoluzione dell'enigma contenuto al loro interno, e conservano tutte qualcosa del racconto cui sono ispirate. Ciascun enigma non ricostruisce fedelmente le dinamiche raccontate nel *Viaggiatore*, per consentire un'esperienza di gioco anche a chi non lo ha letto; tuttavia, conserva l'immaginario del libro di riferimento, quindi oggetti, nomi, valori o atmosfere.



→
L'immagine affigura alcune delle copertine delle scatole-libro. Illustrazioni di Nicolò Marchetti



Red Herrings

Per assicurare un'esperienza piacevole, non sono stati usati Red Herrings. Gli enigmi stessi sono strutturati in modo poco-lineare, per bilanciare livelli di tensione e livelli di gratificazione in un'unica esperienza narrativa.

Team-size

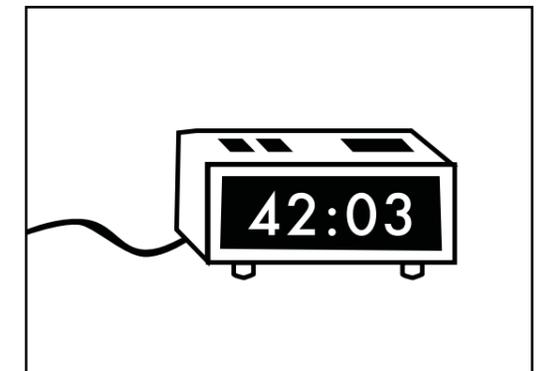
Ludmilla è una room da giocare in gruppi da 2-6 persone, ed è collaborativa.

Durata

La durata di una partita è di 60 minuti. Il tempo è scandito da una sveglia presente sull'interfaccia di gioco.

NB/
CONSISTENCY:

Per scandire il tempo, è stata usata la classica sveglia vintage che, se da una parte, riprende l'atmosfera letteraria in cui scriveva Calvino, dall'altra risulta coerente con l'uso che se ne fa il Lettore: il giocatore è, di fatto, chiamato a terminare la partita prima che suoni la sveglia e il Lettore si svegli.



Ruolo del Game Master

Come anticipato nel precedente capitolo, i* ragazz* di *We Are Muesli* non condividono la presenza di attori esterni ai partecipanti*, la cui presenza potrebbe condizionare il flusso dell'esperienza di gioco. Inoltre, il ruolo del Game Master è molto complicato: è richiesta, infatti, un'approfondita conoscenza sia delle dinamiche di narrazione, sia delle meccaniche di gioco, e deve essere in grado di capire quale sia il momento giusto per intervenire, sapere cosa dire nel fornire gli indizi, soppesando attentamente le parole da usare. Oltre che una distrazione dal cerchio magico, il Game Master potrebbe commettere degli errori che condizionerebbero l'intera esperienza di gioco.

Per questo motivo, il ruolo tradizionale del Master viene affidato a un avatar presente sull'interfaccia, che viene programmato per dare delle informazioni "pre-impostate" e, dunque, studiate nel dettaglio.

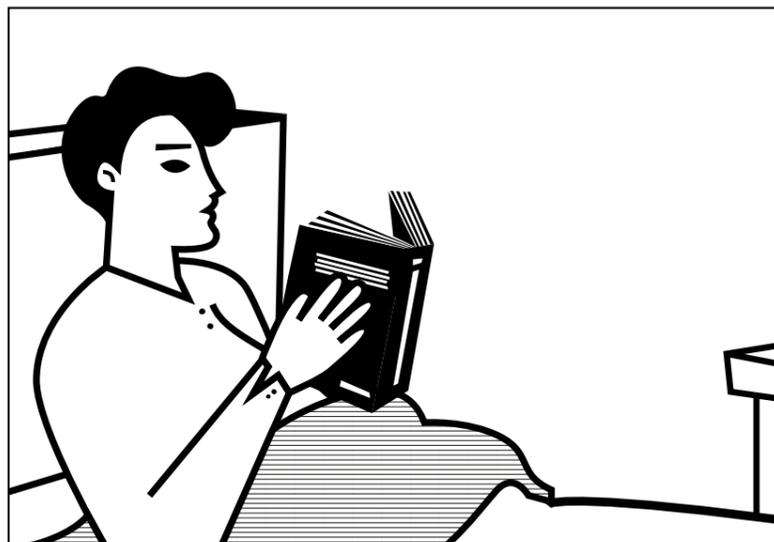


Tecnologie

Come si è anticipato, Ludmilla è un'Escape Room ibrida. L'attività di gioco si svolge in uno spazio fisico, dove i giocatori vengono chiamati a manipolare props analogiche per andare avanti nell'esperienza. Ma non tutti i libri contengono props: quattro di essi si rivelano dei cabinati Arcade, che contengono le istruzioni per avviare e giocare il rispettivo minigame sull'interfaccia.

Oltre a fornire quattro minigame in formato digitale, come si è detto, l'interfaccia svolge i compiti generalmente relegati a un GM in carne ed ossa, ossia:

- contestualizzazione** : l'interfaccia "inizia" i giocatori al cerchio magico, inserendoli in una narrazione animata che contestualizza la storia e, sempre in modo narrativo, introduce le regole e gli obiettivi del gioco;
- stato del gioco** : su un cielo stellato appaiono 10 stelle numerate da 1 a 10: si tratta dei dieci capitoli da sbloccare, risolvendo un enigma dopo l'altro. È una soluzione crossmediale all'interno dello spazio fisico, che consente al giocatore di digitare, digitalmente, il codice trovato manipolando le props analogiche e sbloccare la soglia successiva. In altre parole, non è possibile procedere non le props se prima non si digita la password o, quando richiesto, non si gioca il minigame; e viceversa, non si può sbloccare la soglia successiva se prima non viene risolto l'enigma;
- timer** : oltre alle stelle, viene mostrata la sveglia che suonerà;
- aiuti** : in caso di difficoltà, il giocatore può interagire con l'avatar di Ludmilla, la Lettrice, che fornirà uno dei 3 aiuti disponibili relativi al capitolo corrente.
- debriefing** : a fine partita mostra un'altra narrazione animata che riaccompagna gradualmente i giocatori nel mondo reale. Sono previsti due finali, dunque due proiezioni. In caso di completamento di tutti gli enigmi, il video ripercorre la partita che è appena stata giocata dai giocatori, riassumendo alcune scelte fatte durante la partita che ricostruiscono la vita di Ludmilla e il Lettore-giocatori; se, invece, scade il tempo, viene proiettato un video diverso. In ogni caso, i video raccontano quello che succederà al Lettore al suo risveglio, offrendo uno sguardo sul futuro del mondo immaginario.

**Libro 2.**

Schermata del minigame che ricostruisce il libro 2. Viene giocato sull'interfaccia, mentre la scatola-libro corrispondente contiene solo le istruzioni e una password da inserire alla fine del minigioco.

**Libro 4.**

Schermata del minigame che ricostruisce il libro 4. Viene giocato sull'interfaccia, mentre la scatola-libro corrispondente contiene solo le istruzioni e una password da inserire alla fine del minigioco.

**Libro 8.**

Schermata del minigame che ricostruisce il libro 8. Viene giocato sull'interfaccia, mentre la scatola-libro corrispondente contiene solo le istruzioni e una password da inserire alla fine del minigioco.

**Libro 9.**

Schermata del minigame che ricostruisce il libro 9. Viene giocato sull'interfaccia, mentre la scatola-libro corrispondente contiene solo le istruzioni e una password da inserire alla fine del minigioco.



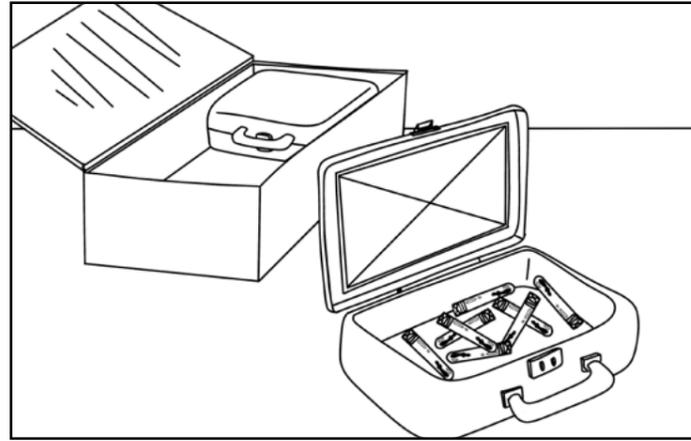
Props analogiche

Libro 1.

Taglia: XS

Contenuto:

- ▮ valigie in cartone con chiusura in metallo x2, dimensioni 26,5x19x9cm cad.
- ▮ adesivi stampati x2;
- ▮ provette in plastica rigida trasparente con miniatura umana in plastica bianca x17. Una valigia ne contiene 8, l'altra 9;
- ▮ adesivi stampati a colori x2: sono incollati sul lato interno dell'anta di ciascuna valigia.

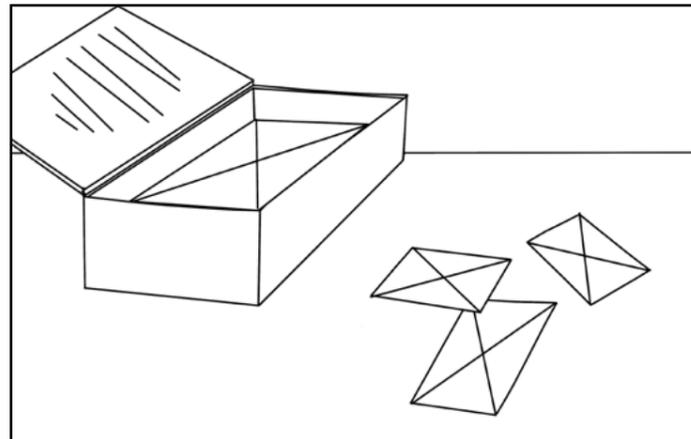


Libro 3.

Taglia: XS

Contenuto:

- ▮ ritratti x16 disposti in ordine casuale;
- ▮ articolo di giornale disposto in fondo alla pila di ritratti;

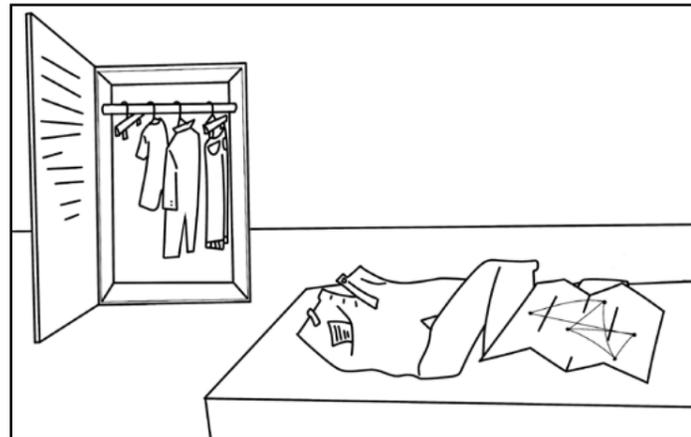


Libro 5.

Taglia: L

Contenuto:

- ▮ vestiti usati con grucce x5;
- ▮ righello, riposto in una delle tasche dei vestiti;
- ▮ biglietti aerei x5, nascosti nelle tasche
- ▮ 1 planisfero

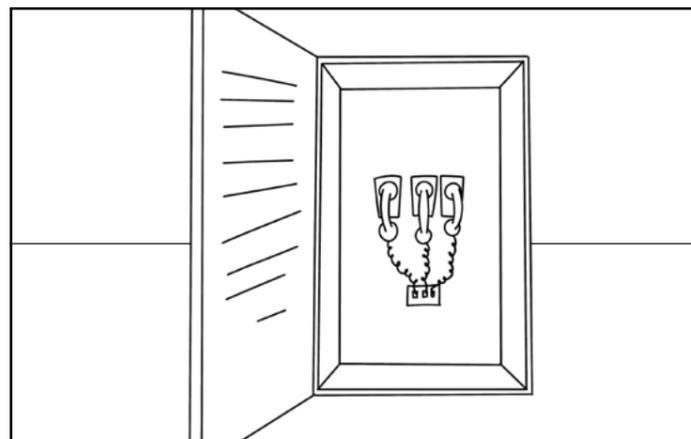


Libro 6.

Taglia: XL

Contenuto:

- ▮ registratore a cassetta, contenente dieci registrazioni
- ▮ cornette telefoniche x 3, di colori diversi e appese a un doppio fondo con ganci
- ▮ sdoppiatore jack 3.5 mm

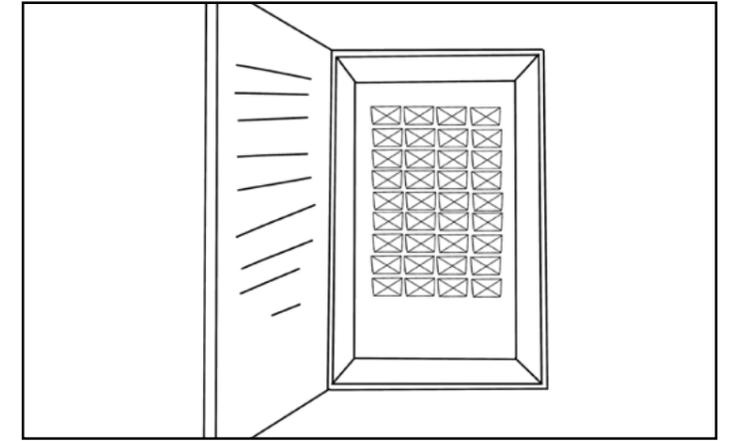


Libro 7.

Taglia: XXL

Contenuto:

- ▮ cartoline x36, appese con magneti a una struttura di listelli in metallo.

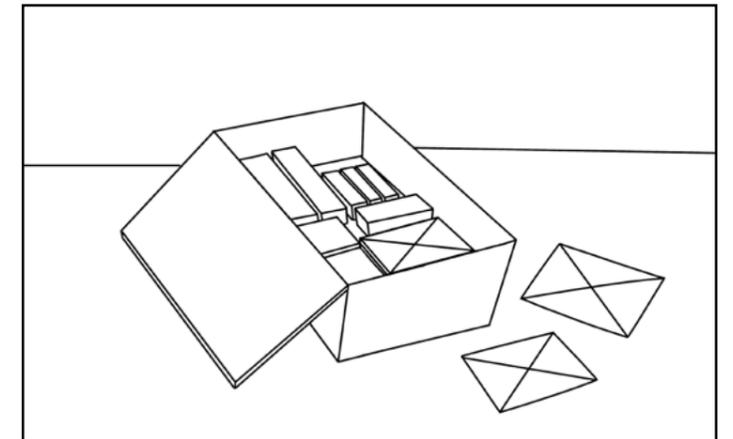


Libro 10.

Taglia: S

Contenuto:

- ▮ plancia in forex stampato, 275x450x3 mm
- ▮ blocchi colorati di legno x18 di diversi formati (45x55x55mm, 45x55x110mm, 45x55x220mm)
- ▮ cartoline x6 tutto disposto in ordine casuale.

**Condizioni di fine partita**

Non si parla esplicitamente di sconfitta e di vittoria: è bene che tutti i giocatori escano dalla room appagati, in un caso o nell'altro. Pertanto, ciascuno dei due finali costituisce una sorta di lieto fine della narrazione. In ogni caso, le condizioni di fine partita sono due:



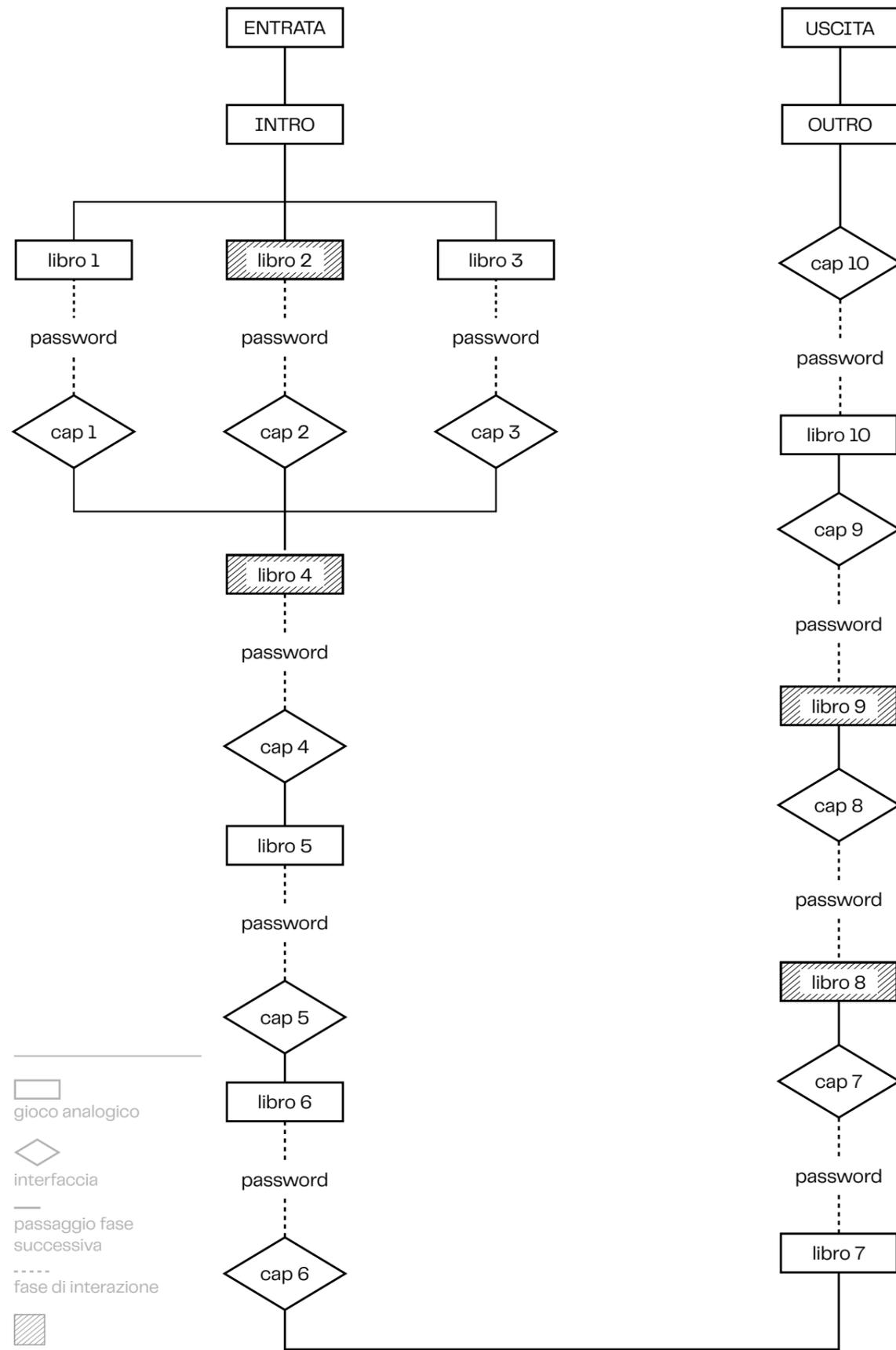
(PROIEZIONE OUTRO 1)

- i giocatori completano gli enigmi: il lettore incontra la lettrice e la loro storia d'amore culmina in una vita di ricordi (ricordi che si costituiscono sulla base delle scelte dei giocatori durante la partita);

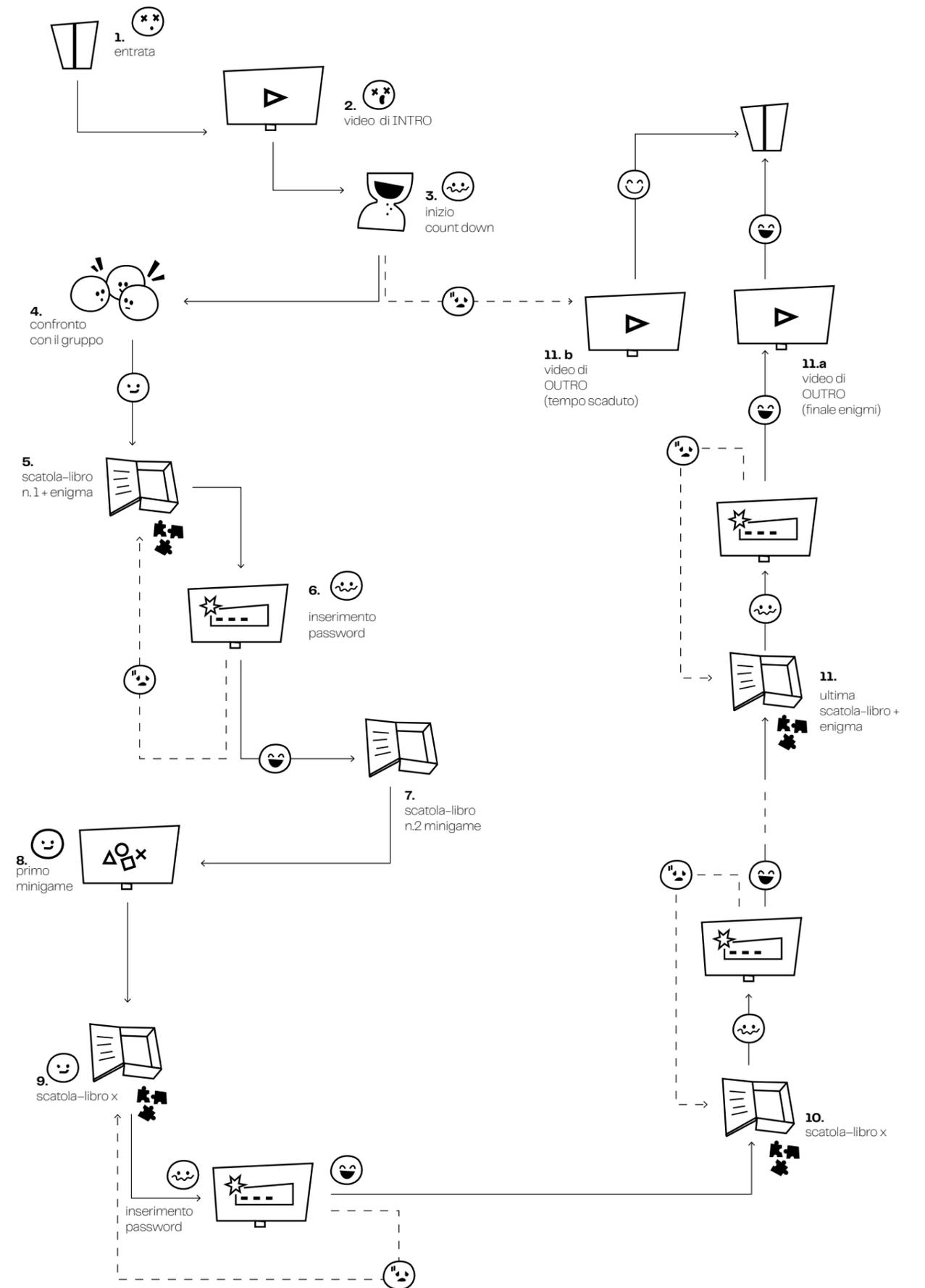
(PROIEZIONE OUTRO 2)

- il tempo scade prima che i giocatori abbiano terminato la partita: il lettore si sveglia, ma qualcosa nella sua vita lo conduce comunque verso quella che sembra, in lontananza, Ludmilla, lasciando immaginare che forse un amore nascerà lo stesso, solo in un'altra circostanza.

Game flow



Player journey





→
Le foto sono state
concesse da
Festivaletteratura 2023



4.

DATA COLLECTION

L'esperienza non ha previsto la presenza nella room di spettatori al di là dei giocatori, e si costituiva come l'anticamera della sala di atterraggio, dunque parte di un flusso di fruizione previsto e pensato come continuo, da una sala all'altra. Per questo motivo, è stata condotta un'analisi sui giocatori mediante un survey con poche domande, a risposta multipla, in scala dicotomica o scala likert, per garantire tempi rapidi di compilazione.

SURVEY

1. Quanti anni hai?

- <18
- 19-30
- 30-50
- >50

7. La durata della partita era adeguata?

- sì
- no

2. Sei riuscit* a finire l'esperienza?

- sì
- no

8. Quant* eravate a giocare a Ludmilla?

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

3. Avevi mai provato un'escape room prima di Ludmilla?

- sì
- no

9. Il numero di participant* era adeguato?

- sì
- no

4. Come hai trovato questa esperienza?

- Eccellente
- Ottima
- Buona
- Sufficiente
- Insufficiente
- Scarsa

10. Pensi che un'esperienza di gioco di questo tipo sia adatta ai luoghi di cultura (archivi, biblioteche, centri culturali, musei, festival culturali)?

- sì
- no

5. Ti aspettavi un'esperienza simile al Festivaletteratura?

- sì
- no

11. Quali parole-chiave useresti per descrivere l'esperienza di Ludmilla (almeno 2)?

12. Ti è piaciuto qualcosa in particolare di Ludmilla?

- i giochi dentro alle scatole-libro
- il video di spiegazione iniziale
- la voce di Ludmilla e la musica
- la grafica delle scatole-libro
- la grafica dell'interfaccia di gioco
- il finale
- l'allestimento in generale
- altro (campo libero)

6. Se hai letto il libro, quanto coerente hai trovato l'esperienza con i contenuti?

- Per niente coerente
- Poco coerente
- Abbastanza coerente
- Molto coerente
- Non ho mai letto il libro

13. Hai avuto difficoltà durante il gioco?

- sì
- no

14. Se sì, quali?

- Il gioco era troppo difficile
- Le spiegazioni non erano sufficienti
- Gli aiuti non sono stati sufficienti
- L'interfaccia non era chiara
- Problemi tecnici
- Problemi con l'* altr* participant*
- Problemi nell'allestimento
- Altro (specificare)

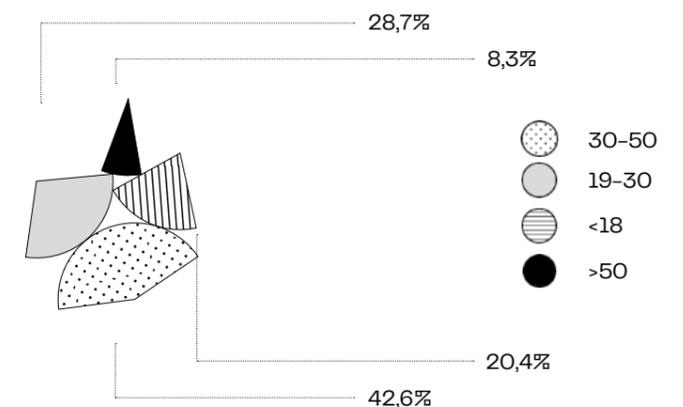
15. Consigliaresti l'esperienza di gioco di Ludmilla?

- sì
- no

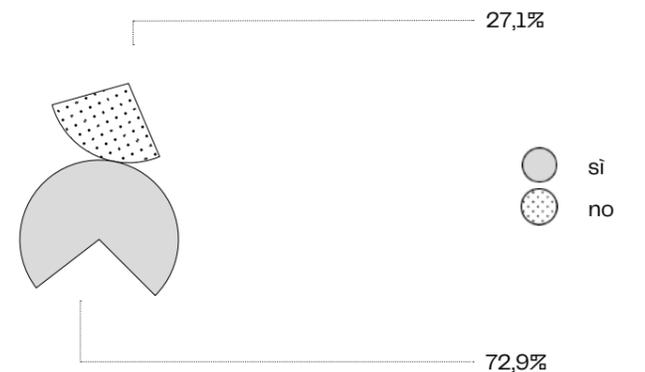
RISPOSTE

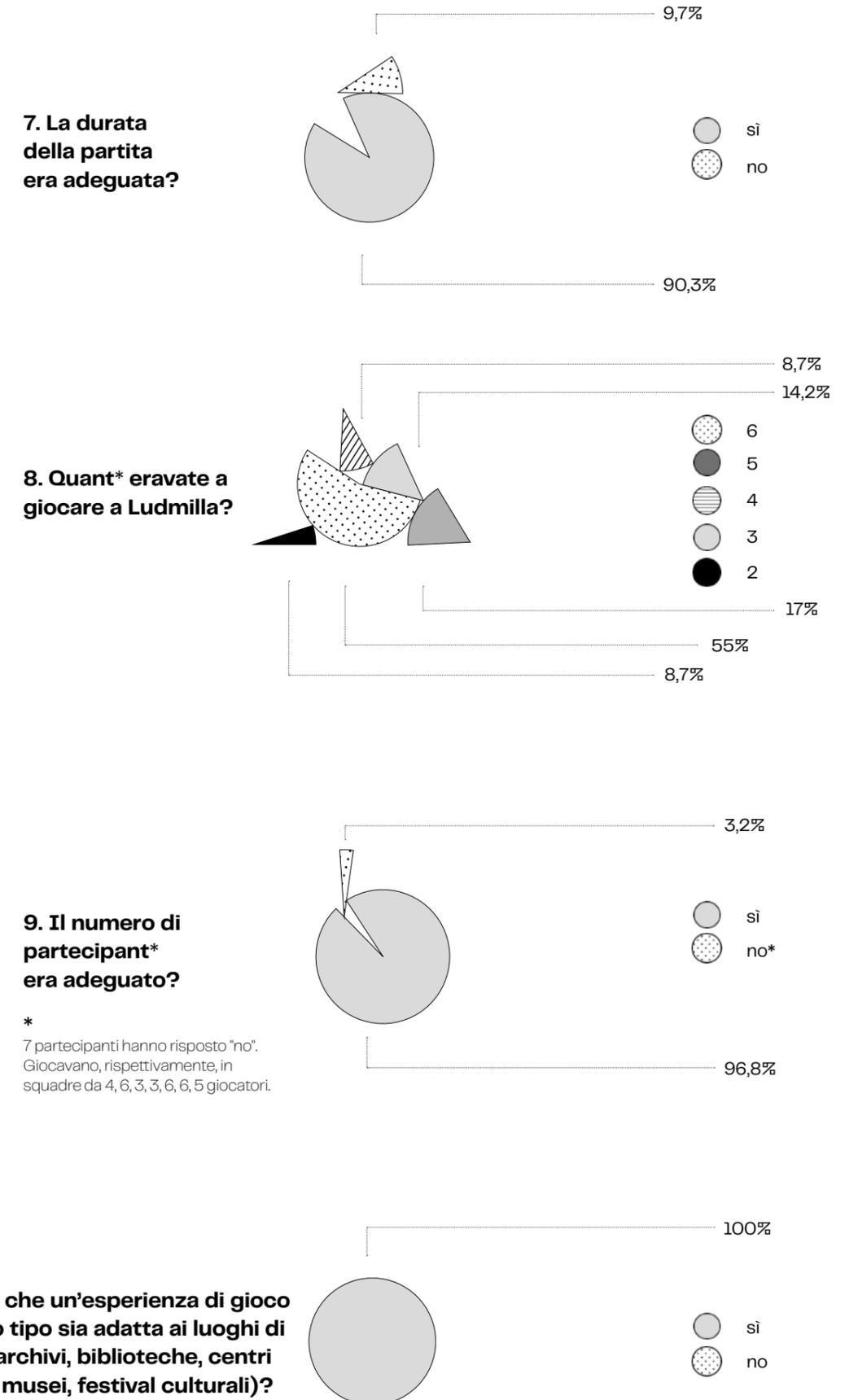
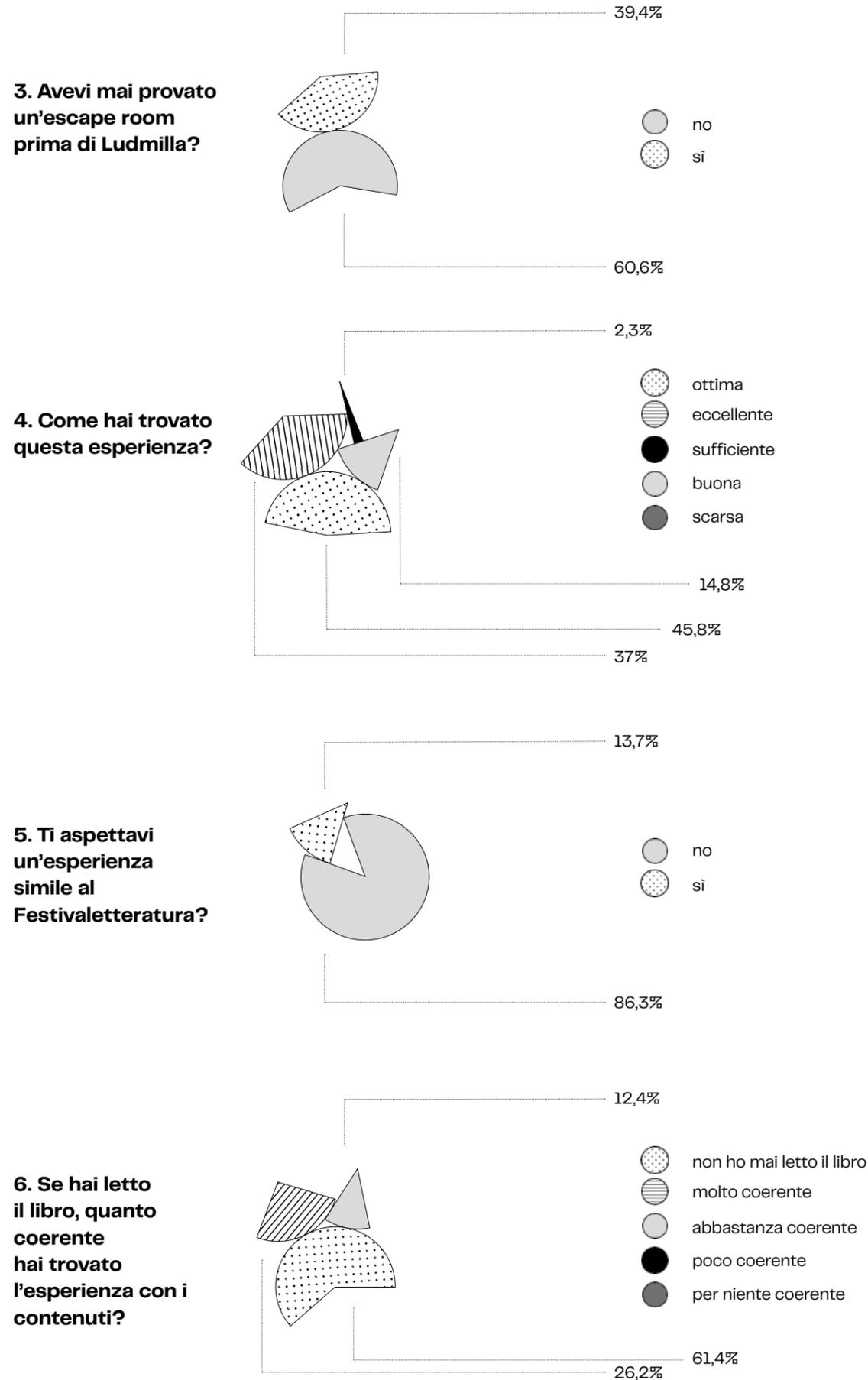
218 risposte dai 218 partecipanti all'escape room proposta al Festivaletteratura.

1. Quanti anni hai?



2. Sei riuscit* a finire l'esperienza?





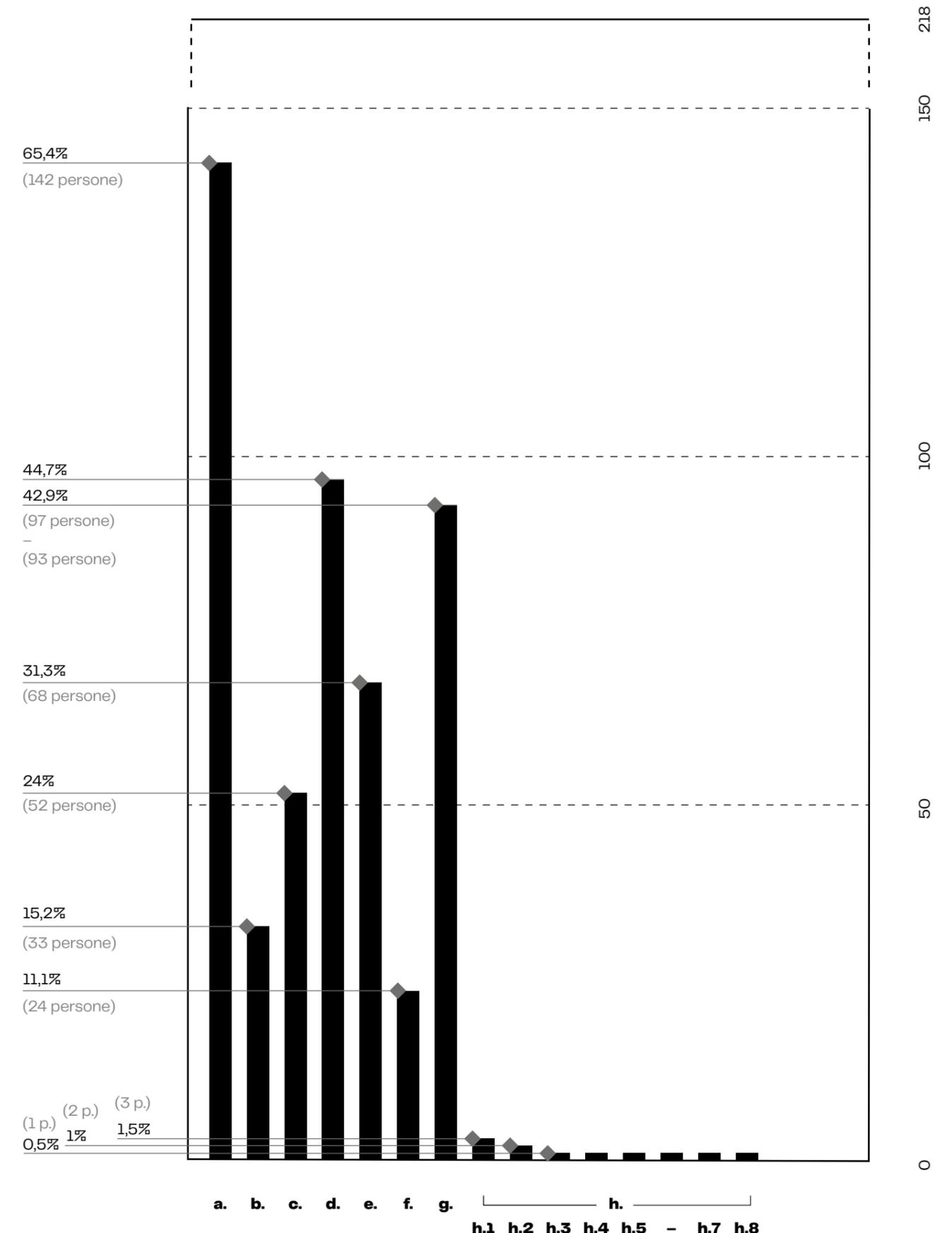
11. Quali parole-chiave useresti per descrivere l'esperienza di Ludmilla (almeno 2)?



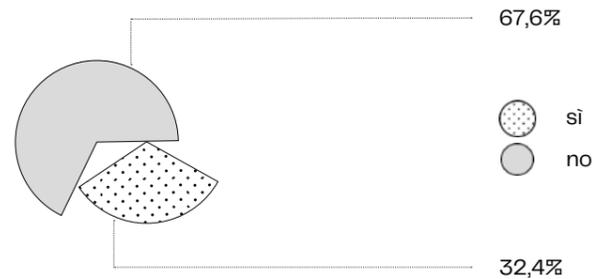
→ guida alla lettura del grafico a destra:

- a. i giochi dentro alle scatole-libro
- b. il video di spiegazione iniziale
- c. la voce di Ludmilla e la musica
- d. la grafica delle scatole-libro
- e. la grafica dell'interfaccia di gioco
- f. il finale
- g. l'allestimento in generale
- h. altro (campo libero)
- h.1 i telefoni
- h.2 la mappa
- h.3 la diversità dei giochi
- h.4 i dettagli
- h.5 gli enigmi
- h.7 stimola la fantasia
- h.8 gli enigmi matematico-geometrici

12. Ti è piaciuto qualcosa in particolare di Ludmilla?



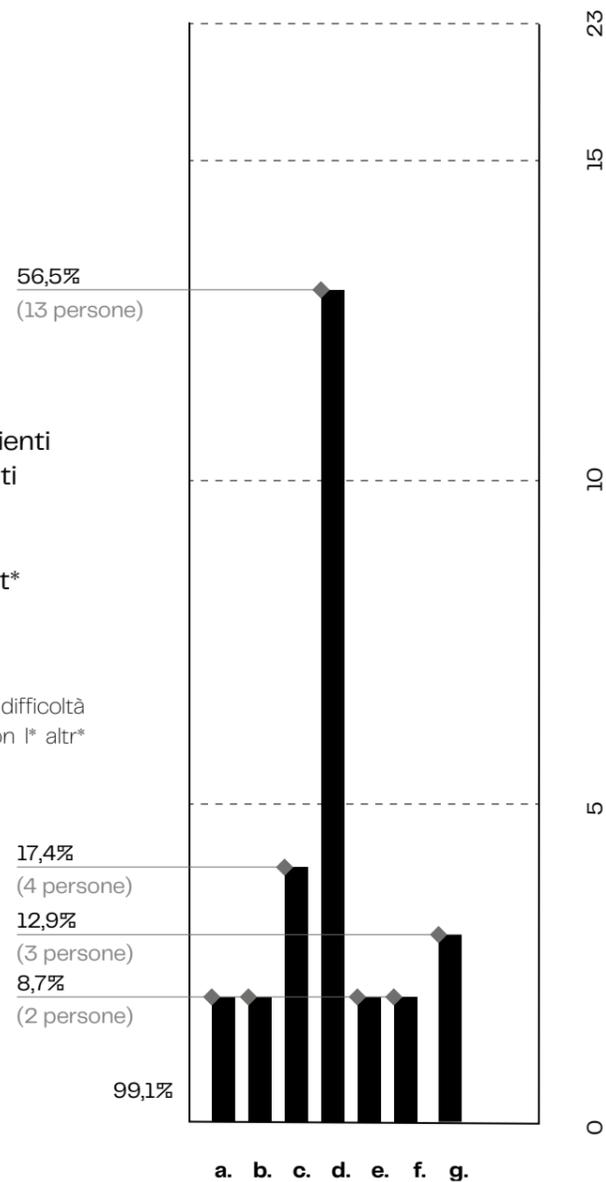
13. Hai avuto difficoltà durante il gioco?



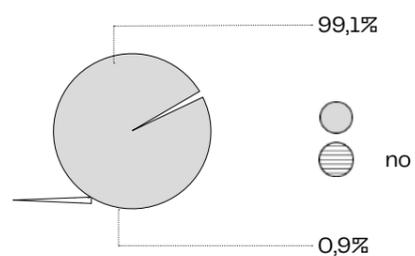
14. Se sì, quali?

- a. Il gioco era troppo difficile
- b. Le spiegazioni non erano sufficienti
- c. Gli aiuti non sono stati sufficienti
- d. L'interfaccia non era chiara
- e. Problemi tecnici
- f. Problemi con l* altr* participant*
- g. Problemi nell'allestimento
- h. Altro (specificare)*

* Manifestano problemi relativi al livello di difficoltà di alcuni enigmi, alla collaborazione con l* altr* participant* e al tempo a disposizione.



15. Consigliaresti l'esperienza di gioco di Ludmilla?



5.

OSSERVAZIONI

Ludmilla, l'escape room narrativa ispirata al Viaggiatore di Italo Calvino e proposta al Festivaletteratura 2023, si è rivelata un'esperienza di forte impatto, mediatico ed emotivo, che ha coinvolto un elevato numero di giocatori e giocatrici (precisamente, 218) di ogni età. Senza dubbio, dalle famiglie ai gruppi di amici, l'ampia partecipazione conferma l'efficacia dell'esperienza su un pubblico di grandi e piccoli fruitori, ma attesta un particolare interesse proveniente soprattutto da una fetta giovane, ma matura e consapevole: giovani studenti universitari o impiegati, di età compresa tra i 18 e i 30 anni, e adulti interessati all'argomento trattato, o curiosi della novità, si costituiscono come i fruitori più attivi. Sebbene la maggior parte dei partecipanti affermi di non aver mai giocato un'escape room (60,6%) e di non aspettarsi un'attività simile al Festivaletteratura (86,3%), la considerazione dell'esperienza nella room valutata come "ottima", "eccellente", o comunque "buona" e l'assenza di considerazioni negative ("scarsa"), confermano l'efficacia dell'escape room narrativa a tema culturale in quanto esperienza nuova, dinamica e coinvolgente, unica nel suo genere, ma, soprattutto, divertente: pur trattando tematiche culturali, educative, letterarie (riprendendo alcune keywords alla domanda 11, "libri", "struttura" narrativa, e informazione) lo fa sfruttando il gioco, componenti analogiche che regalano esperienze emotive e cognitive ("ingegno", "logica", "sfide") e proponendo dinamiche multimediali e digitali ("interattiva", "computer", "innovativa"), che rimangono al passo coi tempi e rispondono positivamente al desiderio latente di novità, freschezza e modalità di fruizione non convenzionali, riscontrato soprattutto nella fetta più giovane dei partecipanti.

Da un punto di vista tecnico, di progettazione delle meccaniche di gioco e delle dinamiche di narrazione, l'esperienza si è rivelata particolarmente efficace sia per i fruitori consapevoli dell'argomento, che hanno ritrovato nei contenuti narrati, nelle props analogiche, nelle ambientazioni e nei personaggi, una certa familiarità con i contenuti del romanzo (del 38,6% di partecipanti che hanno letto il libro, il 26,2% lo ritiene "molto coerente" con il romanzo, mentre il restante 12,4% lo reputa "abbastanza coerente"), sia per i partecipanti che hanno giocato la room senza aver mai letto il libro (61,4%). Tali dati confermano che una room di questo tipo si rivela in grado di coinvolgere anche – e soprattutto – quella fetta di fruitori che non è a conoscenza del contenuto culturale trattato, o esposto, e di comunicarlo in maniera efficace e stimolante, formando, informando ed educando i partecipanti, nei termini di acquisizione di nuove conoscenze e competenze.

Di fatto, la maggior parte dei partecipanti non solo non aveva mai letto il libro, ma come si è detto, non aveva mai neanche giocato un'escape room prima di Ludmilla: è probabilmente questa inesperienza, legata ad altri fattori, che ha alimentato una serie di difficoltà riscontrate durante il gioco dal 32,4% dei partecipanti. L'inesperienza, il tempo limitato che passa rapidamente, le meccaniche escape di gioco, a enigmi e puzzle (che richiedono logica, intuizione, sforzo cognitivo), la presenza della componente digitale (considerata un problema dal 6,1% dei giocatori), la relazionalità con un gruppo di persone che rimette tutto in discussione perché diversa dalle forme di relazionalità vissute nella vita quotidiana (alcuni giocatori – 6,2%

– ammettono di aver avuto problemi con gli altri/le altre partecipanti, pur avendo aderito all'attività con un gruppo di amici, conoscenti o familiari pre-organizzato), sono tutti fattori che potrebbero aver alimentato sentimenti di ansia da prestazione, pressione, preoccupazioni che fanno parte dell'esperienza e che, in alcuni casi, costituiscono degli ostacoli che potrebbero avere delle ripercussioni sull'esito della partita (di fatto, il 27,1% dei gruppi non è riuscito a finire l'esperienza). Tuttavia, a giudicare dai dati raccolti, nonostante le difficoltà e, in alcuni casi, gli esiti negativi, nessun giocatore rimane deluso dall'esperienza, che – probabilmente proprio per le difficoltà – viene descritta come “intrigante”, “eccitante”, “stimolante”, etc. Tali considerazioni lasciano intuire come le meccaniche di gioco impegnative, se bilanciate con delle buone dinamiche di narrazione e, eventualmente, condizioni di fine esperienza ottimali che non facciano percepire l'incompletezza dell'esperienza come una sconfitta – il video di outro proposto allo scadere del tempo offre dei margini di proseguimento del racconto, la speranza di una nuova opportunità rimasta semplicemente congelata nel tempo –, possano regalare un'esperienza complessivamente appagante, soddisfacente e, persino, da riproporre in altri contesti (opinione condivisa dal 100% dei partecipanti) o da consigliare ad altri (come affermato al 99,1%).

6.

CONCLUSIONI

In conclusione, il numero di partecipanti all'esperienza attesta che la room ha riscosso un enorme successo, che ha avuto un forte impatto mediatico: dalla pubblicità del festival agli articoli sui quotidiani online. L'adesione all'esperienza e il forte impatto emotivo, sensoriale e cognitivo che si riscontra nei feedback degli utenti, confermano, da una parte, l'enorme entusiasmo e il desiderio di riproporre l'esperienza, unica e, soprattutto, inaspettata, in altri contesti culturali, e dall'altra, il forte impatto che Ludmilla ha avuto su una fetta di pubblico giovane, ma matura e stimolata. Anche l'aspetto educativo non viene tralasciato, lo conferma la partecipazione di un pubblico under 18 – studenti del liceo o bambini in famiglia – che, seppur con qualche difficoltà in più dovuta all'inesperienza o alla poca consapevolezza, trova nell'esperienza uno stimolo, divertimento, una dimensione onirica che racconta qualcosa e invita alla lettura. Ludmilla è un'esperienza che può funzionare e, soprattutto, potrebbe durare nel tempo. Ma come può un'esperienza di così forte impatto durare nel tempo, una volta che la room fisica viene disallestita? E soprattutto, è possibile trasformare l'escape room narrativa, da spazio di gioco in scala reale a spazio di gioco tascabile, in grado di diventare strumento di fruizione da proporre in altri contesti informali? Nella prossima sezione, verranno indagate delle modalità d'uso alternative dell'escape room, e le opportunità che il contesto culturale e tecnologico offre, per garantire a questa nuova tipologia di fruizione, al gioco in stile escape, allo spazio di narrazione e all'ingegno, di diffondersi maggiormente e attecchire nel panorama culturale italiano.

NOTE

1. Festivaletteratura, n.d.
2. ibidem
3. Cugliandro, 2019
4. Festivaletteratura, n.d.
5. Salen & Zimmerman. 2004
6. Jenkins, 2012
7. Nicholson, 2016
8. ibidem

PARTE III

Escape games e narrazioni
crossmediali: progettazione
di una forma cross-mediale
dell'escape room *Ludmilla*

Design Process. Progettazione di
un gioco escape crossmediale:
riconversione delle meccaniche
e trasformazione dei rituali di gioco.

- | | | | |
|----|--------------------------------------|----|---------------------------------|
| 1. | Capitolo I.
Metodo | 4. | Capitolo IV.
Data Collection |
| 2. | Capitolo II.
Briefing | 5. | Capitolo V
Osservazioni |
| 3. | Capitolo III
Game Design Document | | |

:

Progettazione di un gioco escape crossmediale: riconversione delle meccaniche della room e trasformazione dei rituali di gioco.

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1. Review | 4. Game Design Document |
| 2. Cross-platform extensions | 5. Data Collection |
| 3. Definizione | 5/A Survey |
| 3/A Problem Statement | 5/B Conversation |
| 3/B Briefing | |
| 3/C Domande di ricerca | 6. Osservazioni |
| 3/D Target e personas | 7. Conclusioni |

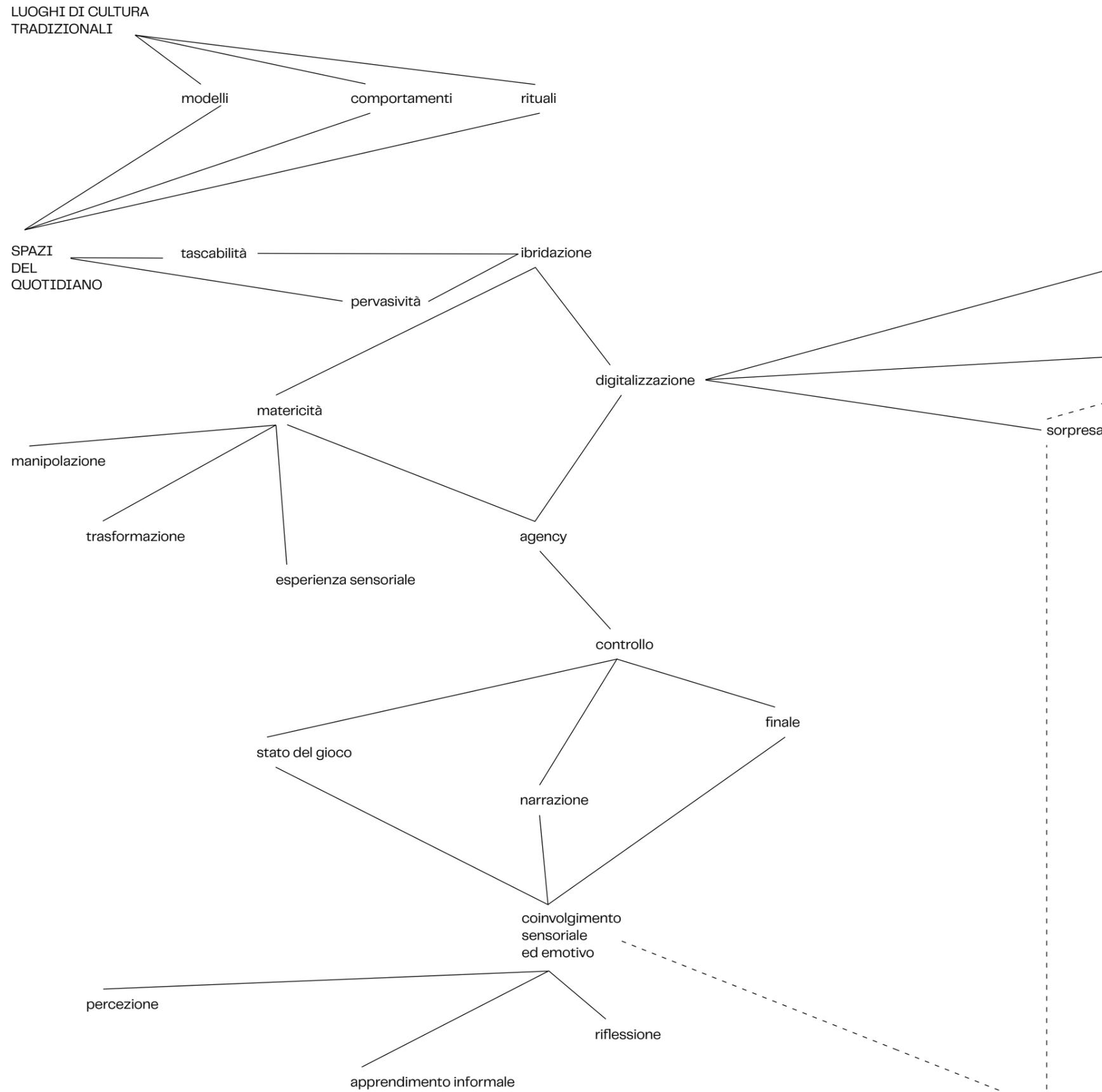
1.

REVIEW

La progettazione dell'Escape Room *Ludmilla* e l'analisi di metodologie, contesti e percezione degli utenti mettono in luce quelle peculiarità del gioco in stile escape, precisamente in formato "room" – che coinvolge il movimento del corpo nello spazio – di garantire esperienze non solo di gioco, ma anche di apprendimento, crescita, riflessione e partecipazione emotiva coinvolgendo intere comunità. Scott Nicholson (2015) ricostruisce strutture, modelli e formati delle escape room in tutto il mondo, individuando quei tratti distintivi che connotano le escape room di un determinato contesto culturale, differenziandole da tutte le altre: parlando dell'escape room ungherese, della room americana o di quella giapponese, si tengono consapevolmente in considerazione le influenze su metodi e approcci che provengono dai modelli propri delle culture locali. In altre parole, la struttura dell'escape room viene definita dalla cultura locale che la ospita e la circonda¹.

I casi studio riportati al capitolo IV, relativi all'Italia e non solo, dimostrano come l'attività ludica, in tutti i suoi formati, riesca a diffondersi a macchia d'olio raccontando i contesti culturali che sono la propria cornice di riferimento, prestandosi non solo alla fruizione attiva e partecipata del contenuto culturale, ma anche alle finalità didattiche, a metodologie informali di formazione e apprendimento che, in alcuni casi, vengono riportate nelle scuole, in altri direttamente nei luoghi di cultura tradizionali: biblioteche, musei, archivi, beni urbanistici etc. L'ampia partecipazione all'Escape Room *Ludmilla* e la considerazione comune dell'escape room come attività inaspettata, eppure assolutamente adatta ai luoghi di cultura tradizionali, unita al desiderio di proporre l'esperienza ad altri, dunque all'esterno del contesto di riferimento (nel caso di *Ludmilla*, il Festivalletteratura a Mantova), lasciano intravedere delle nuove opportunità di progettazione che portino il formato "room" a uno stadio di evoluzione ulteriore che, conservando le meccaniche del gioco escape e l'impianto narrativo emotivamente coinvolgente, possa essere trasportato in ambienti più informali, riproposto nel tempo e introdotto in ulteriori contesti di apprendimento.

Di fatto, dai casi studio riportati in questa analisi, emerge che progetti come *Ventiquattro Elle*, *Wer ist Wer* o *Memori*, e anche la stessa *Ludmilla*, seppur regalando esperienze uniche nel loro genere, innovative, e, a giudicare dai feedback del pubblico, tanto originali da risultare intriganti, interessanti ed emotivamente coinvolgenti allo stesso tempo, abbiano una vita limitata della quale, una volta disallestite, rimane solo qualche traccia tra gli articoli di giornale, gli archivi di enti e istituzioni, e i ricordi dei partecipanti. Un altro aspetto che *Ludmilla*, *Wer ist Wer*, o *Memori*, sulla scia del videogioco *This War of mine*, con i loro finali inaspettati mettono in evidenza è che, rispetto ad altri formati o altri generi, la componente narrativa e la componente spaziale spesso impongono dei vincoli in termini di flessibilità, dinamicità e rigiocabilità che tuttavia possono essere aggirati, risolti o assecondati attraverso approcci diversi. *Memori*, ad esempio, si basa molto sull'improvvisazione: la presenza di un gruppo di persone che si nascondono dietro all'interfaccia e ai microfoni, che monitorano lo stato



del gioco e le interazioni dei personaggi e in base ad esse inviano feedback sonori, messaggi nel codice sorgente dell'interfaccia in stile Commodore 64, si avvicina all'approccio dei larp e regala esperienze dinamiche, uniche, diverse di gruppo in gruppo. Un altro approccio interessante proveniente da *Memori* è la predisposizione delle props analogiche, che vengono pre-progettate e strutturate in modo tale da attivare diverse interazioni, ciascuna delle quali funziona da trigger per altre interazioni e così via – certamente, si tratta di un approccio che richiede una progettazione delle props attenta e sofisticata, che possa prevedere dei “pacchetti” di interazione in un numero comunque limitato, ma sicuramente molto efficace. In altri casi, invece, è l'uso della narrazione, del contenuto multimediale, o della struttura stessa

dell'allestimento a garantire esperienze flessibili e personalizzate. *Ludmilla*, di fatto, propone la raccolta e la selezione di segnalibri tra una scatola-libro e l'altra, la cui combinazione ricostruisce un finale della trama e cambia a seconda delle scelte dei gruppi, di partita in partita. La presenza, inoltre, di due video di outro in fase di debriefing, che propongono diversi contenuti correlati alla trama del

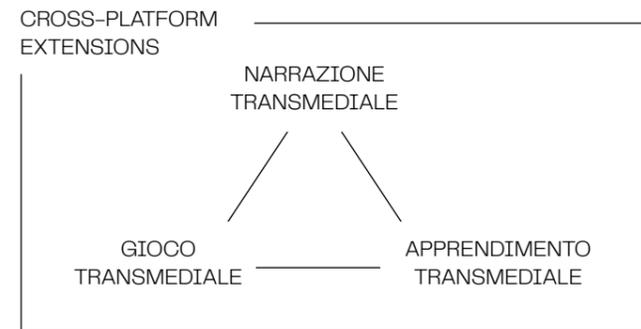
romanzo, a seconda dell'esito della partita – tendenzialmente positivo o negativo – inserisce nell'esperienza quell'aspetto di flessibilità, seppur con un numero limitato di opzioni, che tuttavia migliora la percezione e sorprende le aspettative dei giocatori. In altre parole, la dinamicità dell'esperienza e la ricostruzione dell'esito della partita, di un finale, o di un intero sviluppo della trama, alimentano quel senso di controllo esercitato sulla storia percepito dai partecipanti che R. Fassone e C. M. Carbone (2020) definiscono *agency* e che sta alla base di un'esperienza partecipata, attiva, e, soprattutto, consapevole.

2. CROSS-PLATFORM EXTENSIONS

Le riflessioni condotte sull'introduzione di H. Jenkins in *T is for Transmedia* (2013) introducono l'idea del paradigma *narrazione transmediale - gioco transmediale - apprendimento transmediale*² (fig. 1) che diventa parte di sistemi (letteralmente, dei supersistemi³) che integrano contenuti multimediali, narrazioni complesse e storytelling ambientale in esperienze di apprendimento e diffusione informali delle informazioni. Le soluzioni proposte da Jenkins si configurano come esperienze non convenzionali, che bypassano le tradizionali modalità di fruizione per cambiare abitudini, percezioni, azioni cognitive e fisiche introducendo nuove affordances, rituali e meccaniche di interazione. Come anticipato nel Capitolo 1, tali soluzioni vengono definite cross-platform extensions, ossia vere e proprie estensioni dei mondi narrati attraverso diversi formati (il formato ludico, il formato filmico e il formato-libro), consentendone una maggiore diffusione (contenuti cross-mediali) o una conoscenza più dettagliata attraverso l'intreccio con altre storie parallele alla cornice principale (contenuti trans-mediali).

In un certo senso, Ludmilla si potrebbe costituire come una forma transmediale del libro di Italo Calvino, che, seppur in modo alternativo, potrebbe completare i racconti incompiuti del romanzo – ed è anche per questo motivo che il Viaggiatore sembra una delle opere letterarie italiane che meglio si prestano a tali esperienze. Allo stesso

tempo, potrebbe essere considerata una forma crossmediale dello stesso romanzo, in quanto estensione del racconto che si diffonde tra il pubblico del Festivalletteratura attraverso il formato ludico, interattivo e spaziale. Prendendo come punto di riferimento una room allestita in un qualsiasi spazio/luogo di cultura tradizionale, lo schema riportato nella pagina precedente ricostruisce i legami che essa potrebbe intrattenere con altre forme crossmediali, ossia quei fattori che vengono influenzati al passaggio da un formato all'altro, dai luoghi della cultura agli spazi quotidiani, attraverso modalità *serious* e *pervasive* che, conservando le meccaniche *escape* e l'impianto narrativo, consentano una fruizione del contenuto culturale in altri ambienti, altre circostanze e altre dimensioni. Si è già parlato, nell'ambito di questa analisi, di come all'interno di un'escape room fisica i corpi dei giocatori si muovano nello spazio, esplorandone la conformazione, le geometrie, la consistenza, e di come le room si trasformino in luoghi animati da modelli, rituali, comportamenti tipici della cornice culturale di riferimento instillati nei giocatori tramite i costrutti narrativi. Progettare un'estensione crossmediale di Ludmilla significa intervenire sulle modalità di interazione, sulle possibilità di movimento e sulle percezioni degli utenti, che durante il flusso, vivono un diverso tipo di esperienza. Significa intervenire sui trigger, sui punti di contatto, sulle affordances, sulle meccaniche di gioco ostruite dai limiti dei nuovi formati, lasciando intatti tutti gli elementi di *consistency*, di coerenza con la struttura narrativa, con le dinamiche di gioco, con la fonte principale, gli elementi di allestimento, gli elementi di coinvolgimento sensoriale e gli elementi di coinvolgimento emotivo. Sintetizzando gli elementi efficaci riscontrati in *Ludmilla* e quelli evinti da Schott Nicholson (2015) nelle sue indagini, gli aspetti ritenuti particolarmente di impatto nelle esperienze delle escape room, da conservare nella progettazione di una forma cross-mediale, sono:



- possibilità di creare** : è la possibilità di fare cose nel mondo reale, avere la percezione di trasformarlo e manipolarlo, di stimolare il corpo e i sensi, per vivere esperienze coinvolgenti.
- rischio percepito** : si è visto come le difficoltà riscontrate, la pressione, i tempi e i ritmi incalzanti esercitano un'influenza tutto sommato positiva sull'esperienza, rendendola una sfida intrigante attraverso la quale mettere alla prova se stessi e le proprie capacità;
- partecipazione attiva** : è quella componente costruttiva ed educativa che alimenta comportamenti più consapevoli e responsabili, riflessione e ragionamento critico,

- atmosfera** : apprendimento e acquisizione di nuove competenze; è la ricostruzione delle emozioni e della dimensione fantastica tramite l'allestimento;
- senso di avventura** : ossia l'idea di sentirsi parte di un racconto ed esercitare un'influenza sugli avvenimenti;
- agency** : è l'interazione vera e propria tra giocatore e sistema giocato, fruito e raccontato, che permette ai partecipanti di esercitare un controllo sulla narrazione facendoli sentire parte attiva e *agente*.

3.

DEFINIZIONE

3/A

PROBLEM STATEMENT

- ambito** Progettazione di un'escape game che si configuri come forma cross-mediale dell'escape room Ludmilla, conservandone i fattori di *consistency* ed efficacia e intervenendo sugli elementi di interazione, per individuare in che modo i processi di riconversione, e rimediazione, influenzano dei cambiamenti nei comportamenti, nei rituali, nella trasmissione del contenuto culturale e nella percezione dello stesso.
- cosa** : ragionare sul formato tascabile e pervasivo, in grado di insinuarsi negli interstizi del quotidiano per diffondere maggiormente il contenuto culturale; indagare le diverse modalità di gioco e individuare la forma cross-mediale che si meglio si presta ai contesti informali del quotidiano pur proponendo esperienze dinamiche e personali, o personalizzate;
- per chi** : (a) per un pubblico di giovani giocatori e giocatrici che conoscano l'argomento trattato e abbiano voglia di approfondirlo attraverso modalità alternative e informali; (b) per un pubblico di giovani giocatori e giocatrici che non siano a conoscenza del contenuto culturale trattato; (c) per un pubblico più adulto più o meno consapevole dell'argomento trattato e disposto ad aprirsi a forme alternative di fruizione;
- perché** : (a) perché possano condividere l'esperienza con un gruppo di amici, compagni di classe, colleghi o familiari e approfondire la conoscenza dell'argomento trattato attraverso meccanismi di immedesimazione e coinvolgimento; (b) perché possano acquisire nuove conoscenze, nuovi stimoli, nuovi spunti di riflessione; (c) perché possano condividere un'esperienza alternativa alle forme convenzionali di fruizione su contenuti di un elevato spessore;
- come** : proponendo un'esperienza di gioco alternativa dell'escape room, in formato ridotto e coerente con il contenuto veicolato, introducendo nuove affordances, nuovi comportamenti, nuove modalità d'uso.

3/B

BRIEFING

- Quale formato crossmediale proporre;
- Quali i partecipanti, il numero di giocatori, i contesti d'uso;
- Quali i trigger, i punti di interazioni, le affordances su cui intervenire;
- Quali le modalità di comunicazione del formato scelto, rispetto all'escape room;
- Quali le opportunità concesse dal formato;
- Quali i limiti imposti dal formato, su cui intervenire;
- Quale il modo più efficace per consentire ai giocatori di interiorizzare le informazioni;
- Individuare il giusto bilanciamento tra interazioni analogiche e interazioni digitali; individuare la giusta integrazione tra le tecnologie digitali e il formato scelto;
- Come garantire partecipazione attiva, coinvolgimento e acquisizione di nuove conoscenze o competenze;
- Come lasciare ai giocatori qualcosa della storia e lasciare al formato qualcosa dei giocatori;
- Come conservare l'aspetto di personalizzazione e unicità dei contenuti in base a chi gioca; come garantire un'esperienza di gioco unica per ciascun gruppo anche sul nuovo formato;
- Quali i fattori di cambiamento; in che modo il formato si differenzia dall'escape room;
 - In che modo cambia, o potrebbe cambiare, la forma degli enigmi;
 - In che modo cambiano, o potrebbero cambiare, le tecniche e le modalità di narrazione;
 - In che modo cambiano le interazioni con il formato;
 - In che modo cambia la percezione del messaggio;
 - In che modo cambiano le modalità d'uso, le abitudini, i comportamenti;
 - In che modo il formato influenza, o può influenzare, il numero dei/delle partecipanti
- Quali le affinità, i punti forza, i fattori di consistency ed efficacia da conservare e trasportare dal formato escape room al nuovo formato;
- Quale l'esperienza complessiva del nuovo formato rispetto al formato escape room;

3/C

DOMANDE DI RICERCA

Una delle domande di ricerca riportate nel capitolo precedente – punto (a) – viene ora riproposta come premessa per la progettazione di una forma crossmediale dell'escape room *Ludmilla*, alimentando una serie di interrogativi su metodi, modalità e output progettuale.

(a) **HMW** Come prevenire l'obsolescenza di un'Escape Room, conservandone ogni forma di ibridazione tra tecnologie ed enigmi analogici, rendendola però uno spazio dinamico, mutevole, in grado di adattarsi a un pubblico diversificato e a contesti diversi, rendendola rigiocabile e imprevedibile?

- | | |
|------|--|
| Ask | - Cos'è il mezzo con cui interagiscono i giocatori, |
| Why/ | |
| What | - Qual è la sua essenza? |
| | - Come rimanere coerenti con l'escape room? |
| | - Come si configura lo spazio? |
| | - Come si configura la narrazione? |
| | - In che modo puzzle ed enigmi possono risultare coerenti con il formato? In che modo essi possono essere reinterpretati, riadattati e ri-mediati? |

(b.) Come trasporre la trasmissione del messaggio letterario di *Ludmilla*, che racconta una parte del patrimonio letterario italiano, in una forma crossmediale, ossia un nuovo formato pervasivo e tascabile, che possa integrarsi con i contesti quotidiani e diventare uno strumento di apprendimento informale sulla scia dei luoghi di cultura tradizionali?

3/D

TARGET E PERSONAS

il/la gamer : giocatori/giocatrici di escape room, escape games e/o di giochi indipendenti, particolarmente aperti a modalità di gioco alternative e a tematiche non necessariamente conformi alle tradizionali tematiche di gioco.

l'acculturato/a : singoli utenti o gruppi generalmente interessati agli eventi culturali, e vi partecipano attivamente e con entusiasmo;

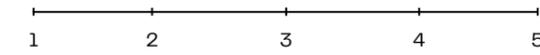
giovani studenti 16-18 anni : studenti delle superiori, in particolare del quinto anno, nel cui programma di letteratura italiana è previsto Italo Calvino;

giovani studenti 19-25 anni : utenti consapevoli, particolarmente attivi sui social e aperti a modalità alternative di fruizione del contenuto culturale;

impiegati giovani/adulti >25 anni : interessati al contenuto culturale, non necessariamente aperti a modalità alternative di fruizione;

il ricercatore/la ricercatrice : singoli utenti o gruppi che, per professione o competenze, frequentano abitualmente i luoghi di cultura tradizionali (archivi, musei, biblioteche etc).

legenda



- 1. mai
- 2. raramente
- 3. qualche volta
- 4. spesso
- 5. abitualmente

- * **Elisa**
Foto di Darkain Multimedia su Unsplash
- * **Simone**
Foto di Andrea Piacquadio su Unsplash
- * **Clara**
Foto di National Cancer Institute su Unsplash

<p>Simone</p> <p>–</p> <p>17 anni</p> <p>acculturato</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • poesia • fumetti • chitarra • pizza 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>SIMONE, l'acculturato</p>
--	---	--

<p>Elisa</p> <p>–</p> <p>28 anni</p> <p>indie gamer</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • letteratura • fumetti • cinema • uscite con gli amici 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>ELISA, la Gamer</p>
---	---	--

<p>Clara</p> <p>–</p> <p>65 anni,</p> <p>ricercatrice e archivista</p> <p>Motto:</p> <p>« Game for game's sake»</p> <p>Interessi</p> <ul style="list-style-type: none"> • spettacoli teatrali • conferenze • animali • giardinaggio 	<p>Adora passare il tempo giocando ai giochi da tavolo con gli amici, e ai videogiochi alla propria playstation, nelle giornate di pioggia. Ama i giochi di nicchia, di quelli più introvabili, che le facciano scoprire punti di vista sperimentali e stimolanti, e cerca sempre di rimanere aggiornata sulle ultime uscite.</p> <p>Abitudini</p> <p>RPG e giochi narrativi</p> <p>puzzle ed enigmi</p> <p>visual novels</p> <p>escape room</p> <p>centri culturali</p>	 <p>CLARA, la ricercatrice</p>
--	---	--

3.

**GAME DESIGN DOCUMENT:
LUDMILLA ESCAPE BOOK**Anno
2023**Concept**

Progettazione di una forma cross-mediale dell'escape room Ludmilla, che conservi meccaniche escape, tecnologie digitali e narrazione, per diffondere il contenuto culturale in ambienti informali coinvolgendo gruppi di studenti delle superiori che affrontano, o affronteranno, l'argomento nei programmi scolastici; per gruppi di persone adulte, aperte ad attività alternative di fruizione e condivisione dei messaggi culturali; per giovani studenti o impiegati, che sfruttino il mezzo ludico di tipo serious per vivere delle esperienze divertenti, coinvolgenti e, allo stesso tempo, significative.

Descrizione

Ludmilla – il libro interattivo, è una forma cross-mediale dell'omonima escape room, che ricostruisce le storie del romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, di Italo Calvino. Accompagnando i giocatori nella testa del Lettore, le cui proiezioni danno vita a una realtà onirica e surreale, Ludmilla propone un percorso che ricostruisce storie, ambientazioni e atmosfere proprie di ogni incipit contenuto all'interno del romanzo che il Lettore ha appena finito di leggere.

Ambientazione

Astratta – sogno che prende forma nella mente del Lettore, il protagonista del romanzo.

Struttura

Ludmilla è una room ispirata a un romanzo, pertanto, come forma crossmediale viene scelta quella del libro interattivo, che si presenti nella forma apparente di un romanzo ma che, in realtà, una volta aperto riveli un'esperienza del tutto diversa. Il contenuto viene così strutturato:

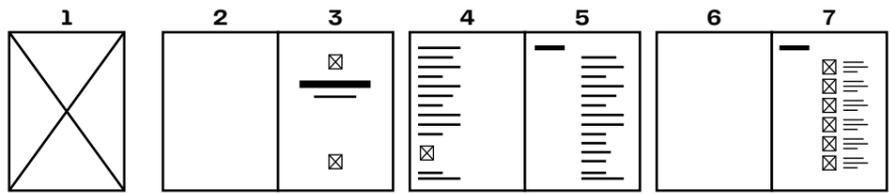
- | | | |
|----|--------------------------|-------------------------------|
| 1. | istruzioni di gioco | |
| 2. | contestualizzazione | : incipit romanzo ufficiale |
| 3. | video introduttivo | : proiezione sull'interfaccia |
| 4. | cornice principale | : contenuto narrativo |
| 5. | dieci romanzi incompiuti | : enigmi analogici e minigame |
| 6. | debriefing | : proiezione video di outro |
| 7. | soluzioni | |

Keywords:

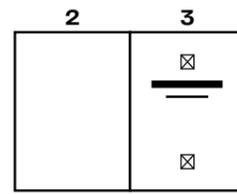
- | | | | |
|----------------|------------------|--------------|---------------------|
| * pervasività | * coinvolgimento | * esperienza | * interazione |
| * quotidianità | * emotivo | * condivisa | * personalizzazione |
| * racconto | * consapevolezza | * sogno | * apprendimento |



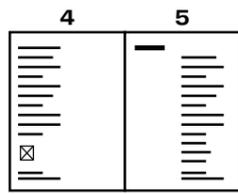
Menabo



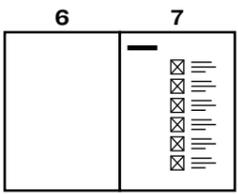
1 copertina



2 blank

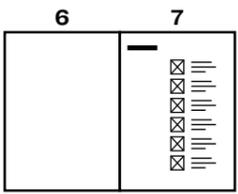


3 frontespizio

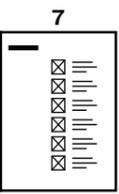


4 colophon

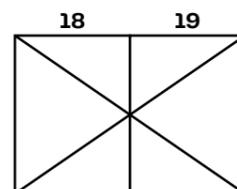
5 indice



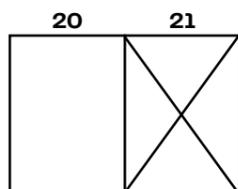
6 blank



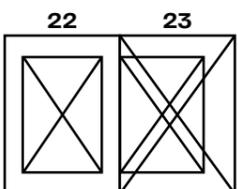
7 istruzioni



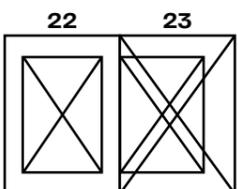
18 indice libri



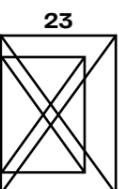
19 blank



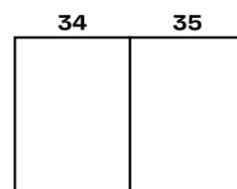
20 copertina 1



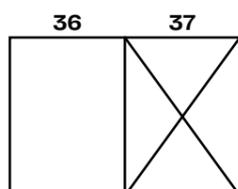
21 dedica



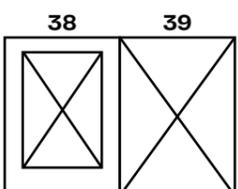
22 valigia 1



34 blank

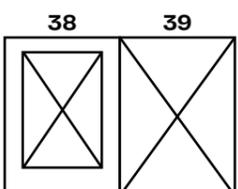


35 blank



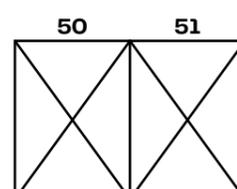
36 blank

37 copertina 2

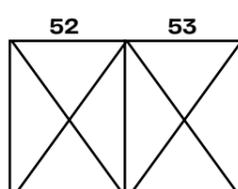


38 dedica

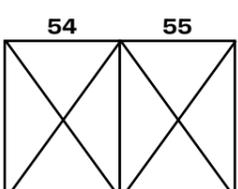
39 poster fronte



50 ritratto

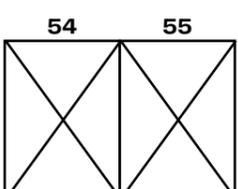


51 ritratto



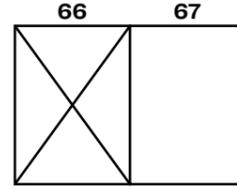
52 ritratto

53 ritratto

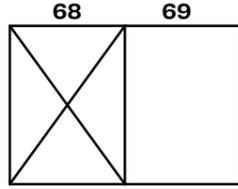


54 ritratto

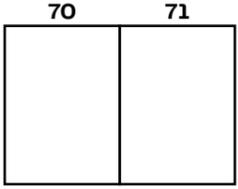
55 ritratto



66 blank

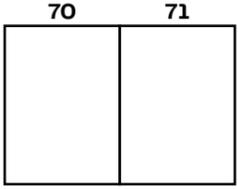


67 blank



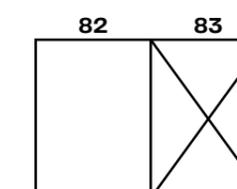
68 fine

69 segnalibri

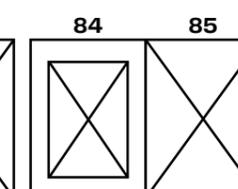


70 blank

71 blank



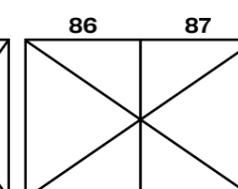
82 blank



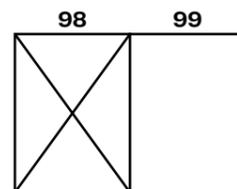
83 copertina 5

84 dedica

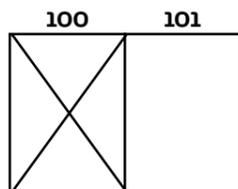
85 biglietti



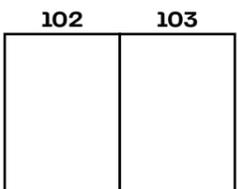
86 mappa



98 poster retro

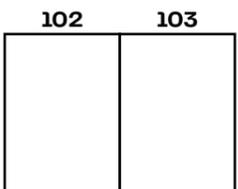


99 blank



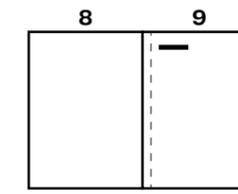
100 fine

101 segnalibri

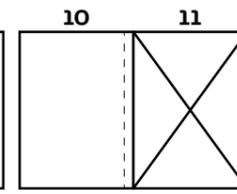


102 blank

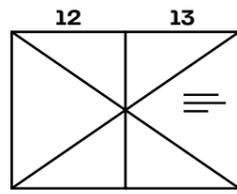
103 blank



8 blank

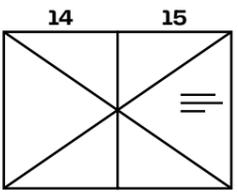


9 scheda appunti



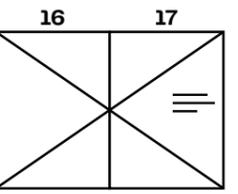
10 introduzione

11 pagina di avvio



12 racconto

13 intro



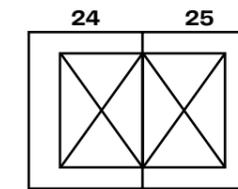
14 racconto

15 intro

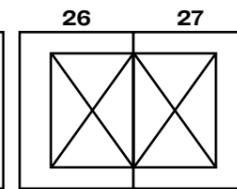


16 racconto

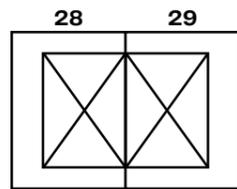
17 intro



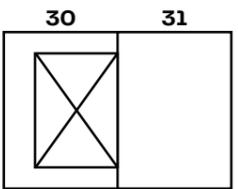
24 valigia aperta



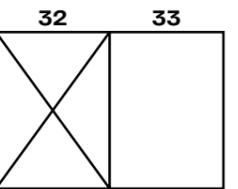
26 valigia 1



27 valigia 2



28 valigia aperta



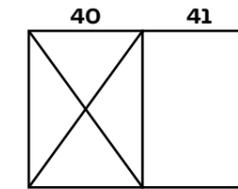
30 valigia 2

31 blank

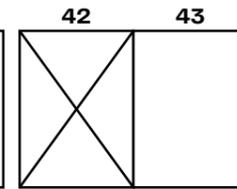


32 fine

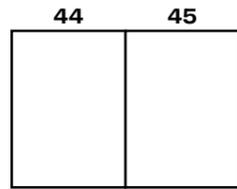
33 segnalibri



40 poster retro

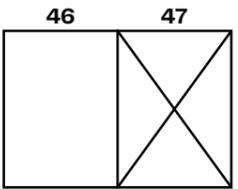


41 blank



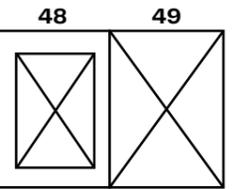
42 fine

43 segnalibri



44 blank

45 blank



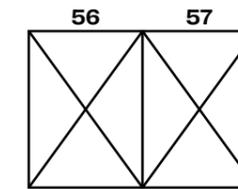
46 blank

47 copertina 3

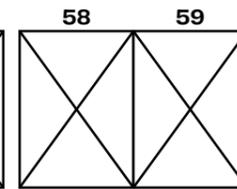


48 dedica

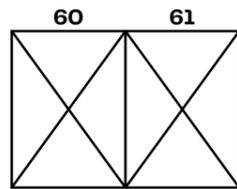
49 articolo



56 ritratto

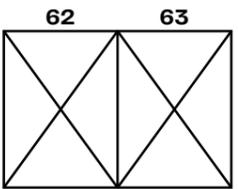


57 ritratto



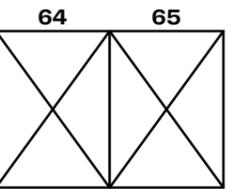
58 ritratto

59 ritratto



60 ritratto

61 ritratto



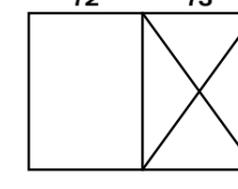
62 ritratto

63 ritratto

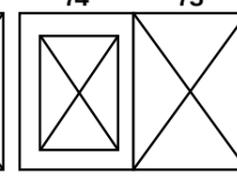


64 ritratto

65 ritratto



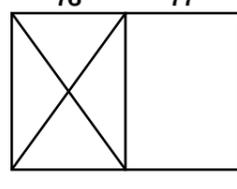
72 blank



73 copertina 4

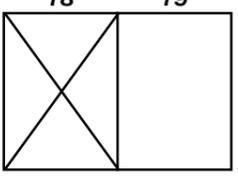
74 dedica

75 poster fronte



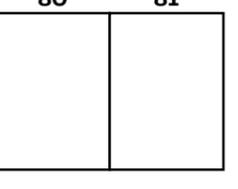
74 poster retro

77 blank



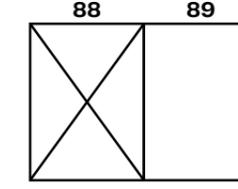
76 fine

79 segnalibri

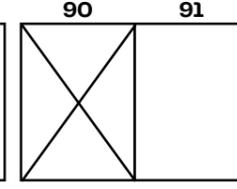


78 blank

81 blank

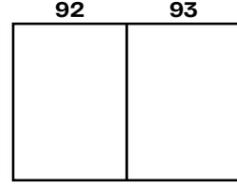


88 blank



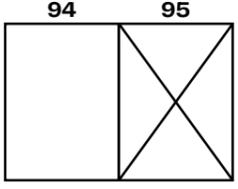
89 blank

90 fine



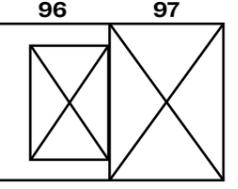
90 blank

93 blank



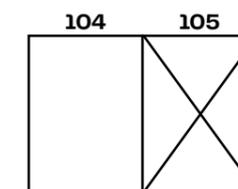
92 blank

95 copertina 6

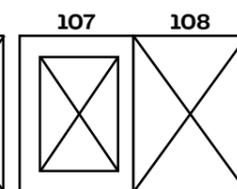


94 dedica

97 poster fronte

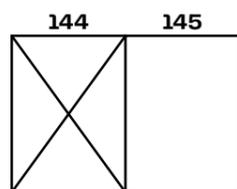


104 blank



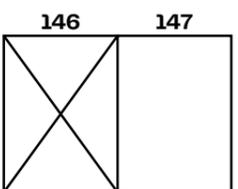
107 dedica

108 cartolina 1



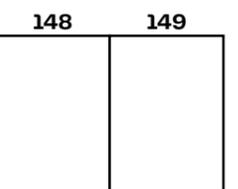
144 blank

145 blank



146 fine

147 segnalibri



148 blank

149 blank

Classificazione pagine

150	151	152	153	154	155	156	157	158	159
blank	copertina 8	dedica	poster fronte	poster retro	blank	fine	segnalibri	blank	blank
160	161	162	163	164	165	166	167	168	169
blank	copertina 9	dedica	poster fronte	poster retro	blank	fine	segnalibri	blank	blank
170	171	172	173	174	175	176	177	178	179
blank	copertina 10	dedica	plancia	viste	viste	blank	blank	fine	segnalibri
180	181	182	183	184	185	186	187	188	189
blank	blank	debriefing	outro	outro	outro	outro	outro	outro	outro
190	191	192	193	194	195	196	197	198	199
outro	outro	esito 1	esito 1	esito 1	esito 1	esito 1	esito 1	esito 1	esito 1
200	201	202	203	204	205	206	207	208	209
esito 2	esito 2	esito 2	esito 2	esito 2	esito 2	blank	blank	blank	soluzioni
210	211	212	213	214					
soluzioni	blank	blank	III copertina	IV copertina					

Cornice principale

Le pagine che fanno riferimento al livello principale della narrazione, ossia la mente del Lettore, sono indicate con sfondi scuri, che rappresentano la notte stellata.



Contestualizzazione e debriefing

Le pagine che accompagnano i video di intro e di outro, ricostruendone il racconto, sono caratterizzate da illustrazioni in doppia pagina accompagnate da piccoli testi.



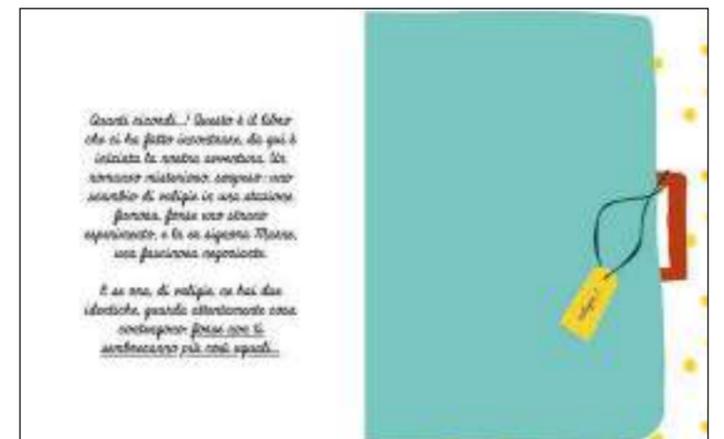
Copertine

Le copertine dei libri che costituiscono il secondo livello della narrazione, vengono messe sempre sulla destra, e affiancate, sulla sinistra, da un balloon che accompagna i giocatori alla ricerca dei libri.



Dediche

Le dediche dei libri si trovano sempre sulla sinistra della doppia pagina, costituendosi come copertina interna. Sulla destra, invece, cadono sempre le immagini relative alle props analogiche e i poster dei contenuti multimediali e dei videogame.



Finali

I finali si costituiscono come quarta di copertina, rispetto alla copertina di ciascun romanzo. Di conseguenza, cadono sempre sulla sinistra, mentre sulla destra vengono proposti dei segnalibri da ritagliare e tenere su un piano, senza capovolgerli fino al momento opportuno.

Minigame

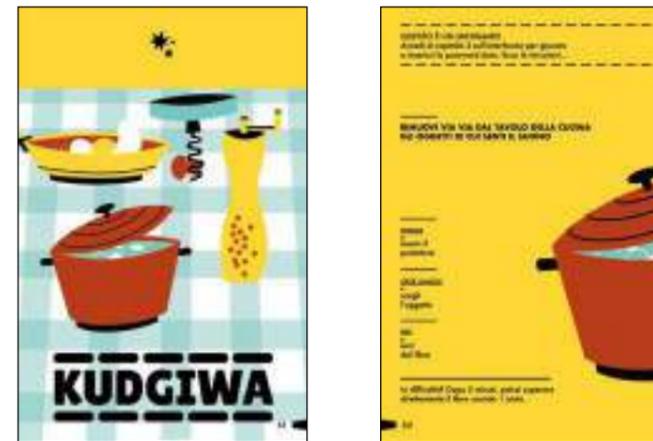
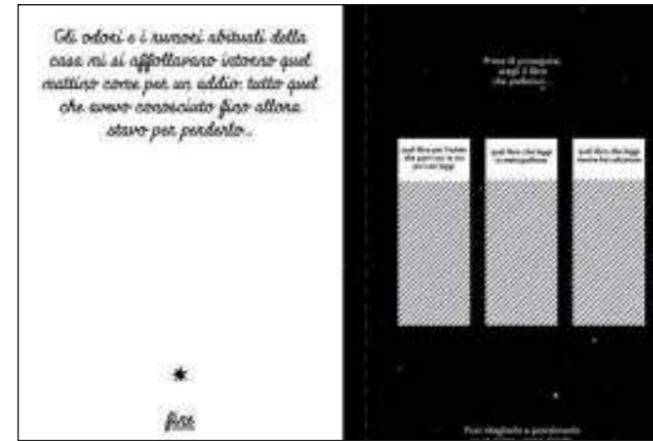
I minigame vengono presentati nella forma di poster che, sul fronte, contengono la password nota e un'anteprima del contenuto; sul retro, invece, presentano le istruzioni per usare l'interfaccia.

Contenuti multimediali

Alcuni libri contengono dei formati multimediali ai quali è possibile accedere tramite Qr Code. Il formato con cui si presentano è analogo ai minigame: un poster, o un'immagine, che contiene un Qr Code, se necessarie, delle istruzioni.

Soluzioni

Anche le soluzioni vengono contestualizzate alla narrazione, e presentate attraverso una serie di simboli da decifrare in una matrice, per scongiurare il rischio che le password vengano viste accidentalmente tenendo il libro in mano, e per attribuire una piccola penalità sul tempo del gioco.



Struttura e Sfide

Ludmilla è un librogame collaborativo puzzle - based a struttura sequenziale, in cui la risoluzione di un enigma contenuto in un capitolo sblocca l'enigma successivo fino all'ultimo, il numero 10, risolto il quale la ricostruzione del sogno del Lettore è completa e i giocatori vengono accompagnati verso le pagine finali.

(NB.)

CONSISTENCY:

Come nel romanzo, i racconti all'interno del librogame vengono presentati come veri e propri libri, graficamente introdotti e indicati con prime di copertina, pagine interne e quarte di copertina.



Materiali

- Copertina : patinata lucida opacizzata 300 g
- Pagine interne : usomano 90g
- Copertine interne : patinata lucida 170g

Team-size

Come evinto dalla room, per l'esperienza di Ludmilla vengono consigliati gruppi da 2-6 persone, ma trattandosi di un libro interattivo da giocare in contesti informali, la scelta del numero dei partecipanti può essere libera.

Durata

La durata di una partita è di 60 minuti. Il tempo è scandito da una sveglia presente sull'interfaccia di gioco.

Ruolo del Game Master

Anche in questo caso, il ruolo tradizionale del Master viene affidato a un avatar presente sull'interfaccia, che viene programmato per dare i giusti aiuti, seppur in numero limitato.

Tecnologie

Come la room, anche il librogame dà l'accesso a un'interfaccia, tramite un link indicato nelle istruzioni di gioco. L'interfaccia assolve agli stessi compiti della room, ossia contestualizzazione, monitoraggio dello stato del gioco, countdown, aiuti e debriefing. Inoltre, come nella room, anche nel libro rimangono i 4 rimandi ai minigame, questa volta non in forma di cabinati, ma di poster - un formato che meglio si presta al cartaceo.

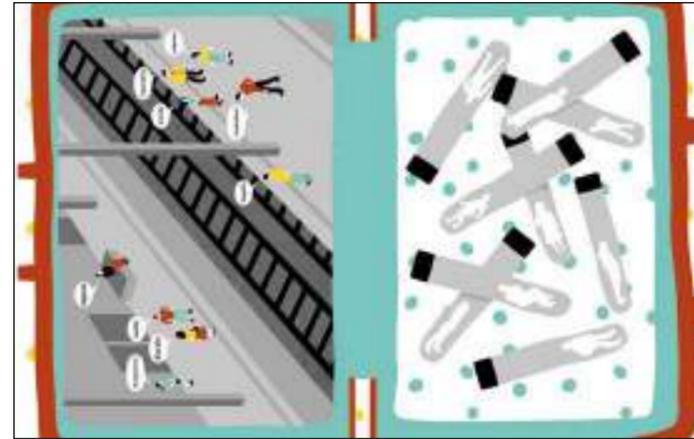
Durante la fase di riadattamento degli enigmi, inoltre, alcuni puzzle che nella room richiedevano un intervento manuale sono stati riconvertiti in enigmi multimediali. Nelle pagine del libro, essi vengono presentati nella forma di un poster e di una fotografia contenenti un Qr Code ciascuno, che rimanda a un contenuto multimediale da osservare attentamente per raccogliere indizi e ricostruire le password.

Enigmi analogici

Libro 1.

Contenuto:

- ▮ pagina singola con illustrazione di una valigia chiusa x4 (fronte e retro di due valigie diverse);
- ▮ pagina doppia con illustrazione di una valigia aperta x2;
- ▮ illustrazioni incollate sull'anta interna di ciascuna valigia;
- ▮ illustrazioni di 17 provette con sagome, 8 in una valigia e 9 nell'altra;



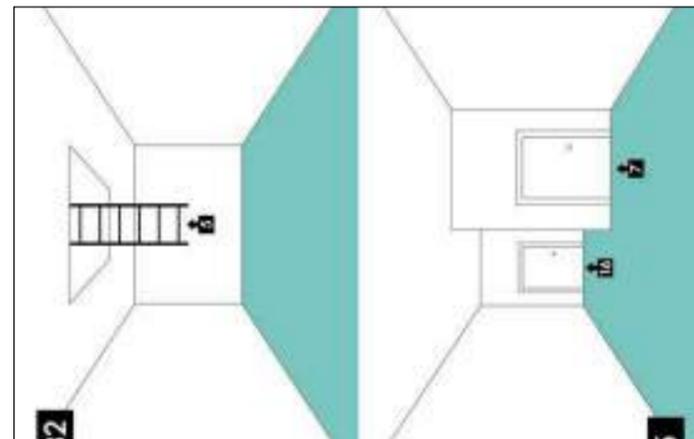
Libro 3.

- ▮ pagina singola con articolo di giornale disposta dopo la dedica;
- ▮ ritratti x16, uno per ogni pagina singola;



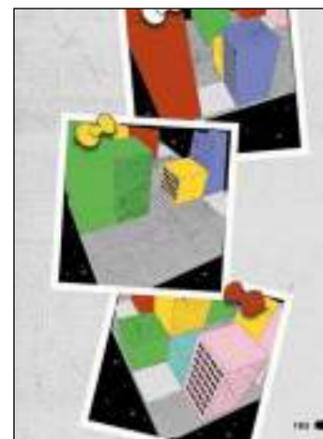
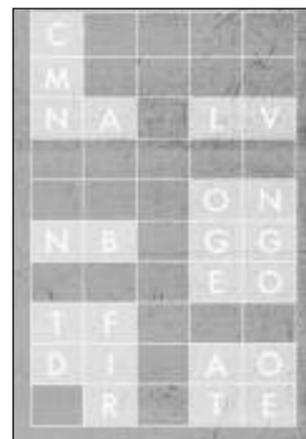
Libro 7.

- ▮ una diapositiva per pagina;



Libro 10.

- ▮ pagina singola contenente la plancia;
- ▮ doppia pagina contenente le viste (6 in totale);



Enigmi ibridi

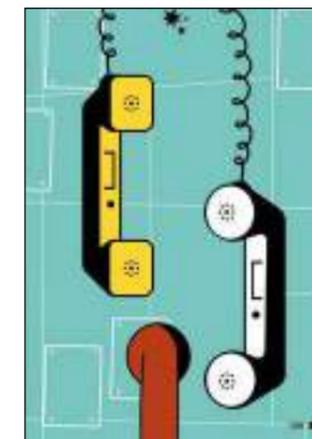
Libro 5.

- ▮ pagina singola con una foto contenente un Qr Code;
- ▮ Contenuto multimediale: riprese video di un uomo che cerca alcuni vecchi biglietti tra i suoi vestiti;
- ▮ doppia pagina con una mappa;



Libro 6.

- ▮ pagina singola contenente il fronte di un poster con illustrazione;
- ▮ pagina singola contenente il retro del poster con istruzioni e Qr Code.
- ▮ Contenuto multimediale: un video animato caricato su Youtube, con una registrazione audio in sottofondo;



Condizioni di fine partita

Non si parla esplicitamente di sconfitta e di vittoria: è bene che tutti i giocatori escano dalla room appagati, in un caso o nell'altro. Pertanto, ciascuno dei due finali costituisce una sorta di lieto fine della narrazione. In ogni caso, le condizioni di fine partita sono due:



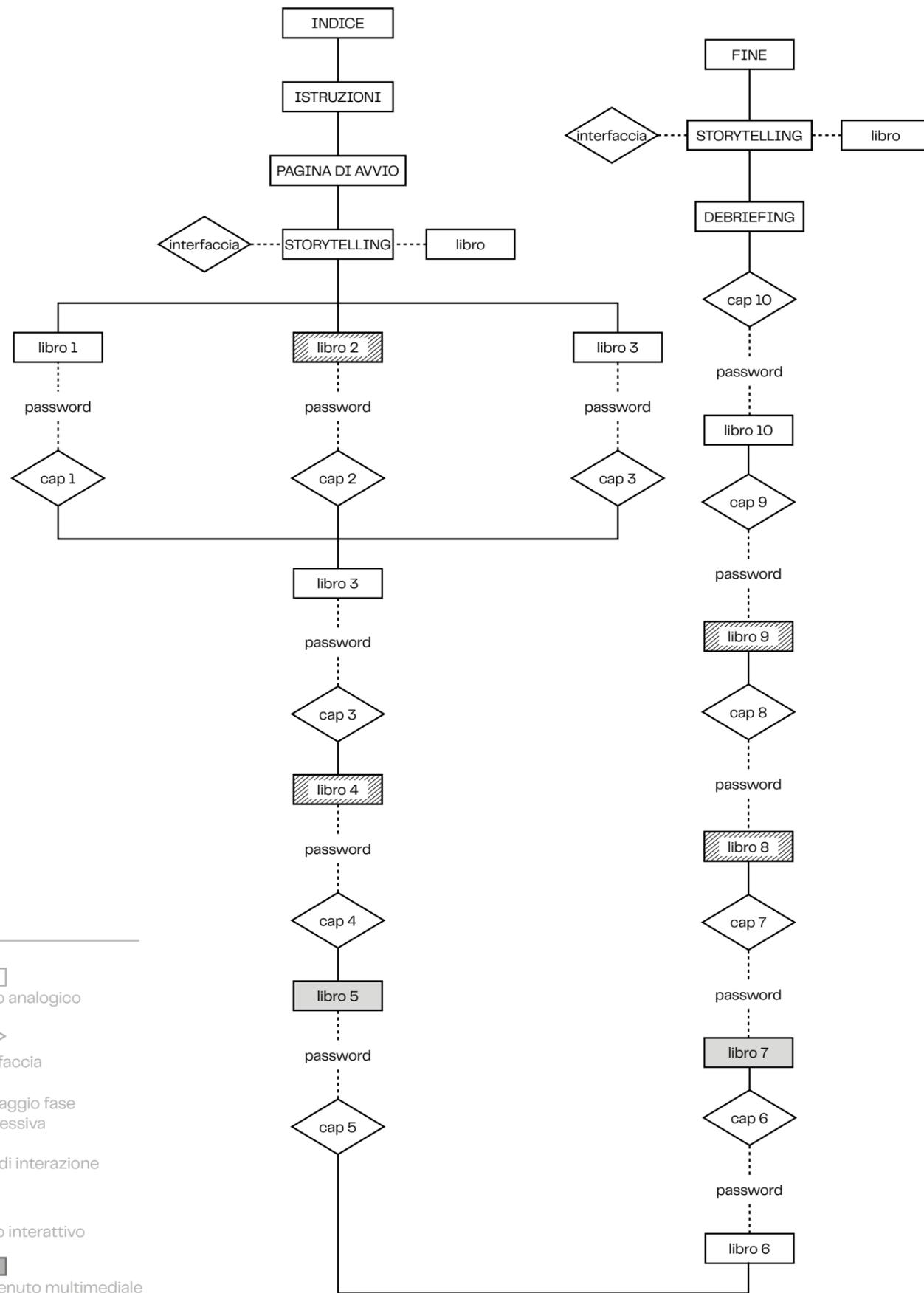
(PROIEZIONE OUTRO 1)

- i giocatori completano gli enigmi: il lettore incontra la lettrice e la loro storia d'amore culmina in una vita di ricordi (ricordi che si costituiscono sulla base delle scelte dei giocatori durante la partita);

(PROIEZIONE OUTRO 2)

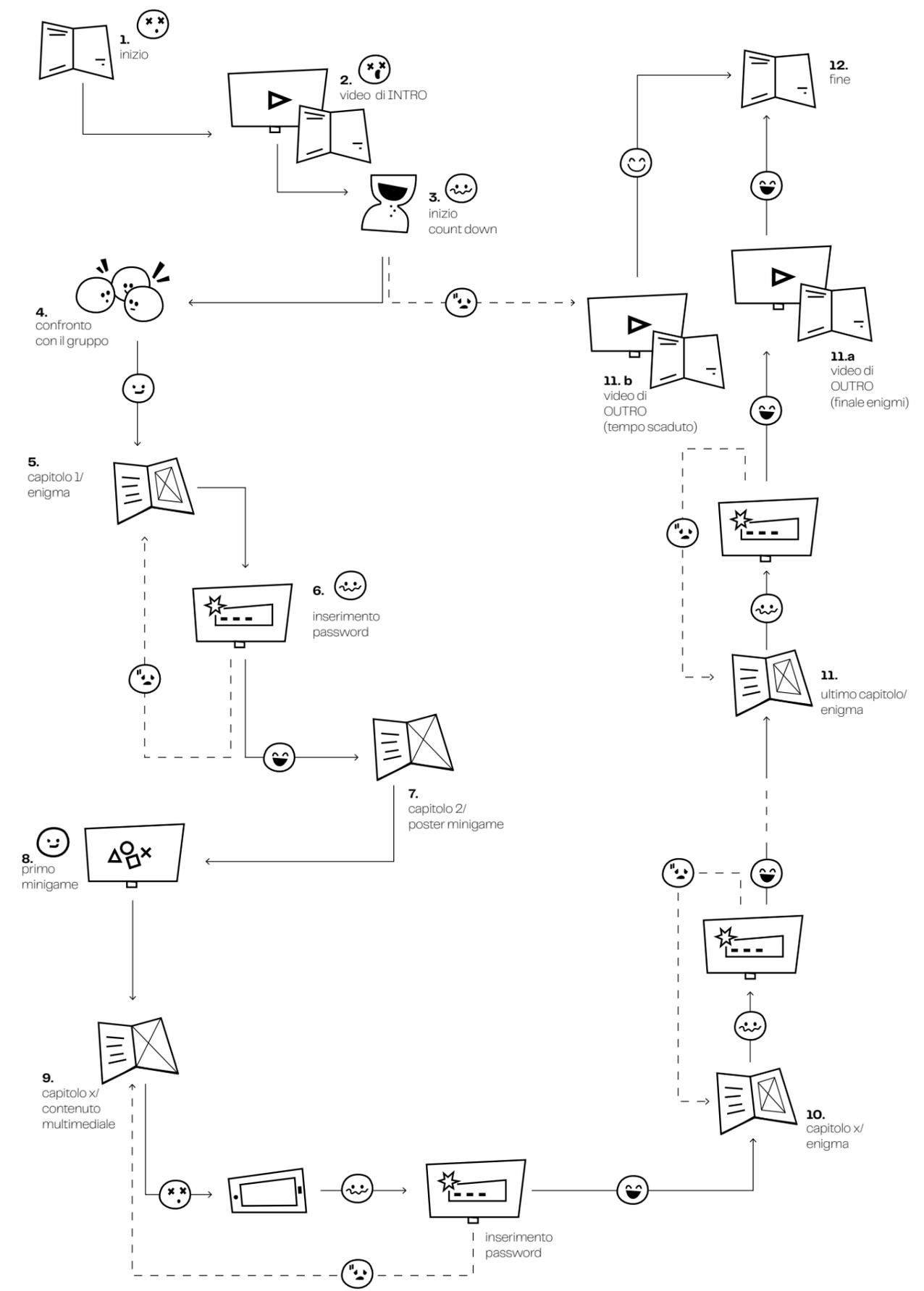
- il tempo scade prima che i giocatori abbiano terminato la partita: il lettore si sveglia, ma qualcosa nella sua vita lo conduce comunque verso quella che sembra, in lontananza, Ludmilla, lasciando immaginare che forse un amore nascerà lo stesso, solo in un'altra circostanza.

Game flow



- gioco analogico
- interfaccia
- passaggio fase successiva
- fase di interazione
- gioco interattivo
- contenuto multimediale

Player journey





4.

PROTOTIPAZIONE E TEST

A seguito del riadattamento di alcune meccaniche di gioco nella forma crossmediale dell'escape room, sono state condotte diverse sessioni di gioco per valutarne efficacia, coinvolgimento, qualità dell'esperienza e modalità di interazione. Per i test sono stati predisposti: una versione stampata del libro; una riproduzione a fogli sciolti delle pagine contenenti gli enigmi, per consentire ai/alle partecipanti di operare sulle copie nella piena libertà; l'interfaccia digitale, in alcuni casi collegata a una LIM; schede di gioco per consentire ai/alle partecipanti di annotare, seguire, appuntare; pennarelli, matite e colori utili alla risoluzione degli enigmi analogici.

Partendo dall'idea di presentare un formato pervasivo di Ludmilla che possa inserirsi in contesti quotidiani informali (ambiente domestico) o contesti formali in modo informale (scuole), per appurarne un'eventuale efficacia come strumento di supporto alla didattica o alla trasmissione del contenuto culturale che affianchi i tradizionali luoghi e metodi della cultura, sono stati selezionati 5 gruppi:

1. una coppia di adulti, di età superiore ai 50 anni, chiamati a giocare a casa durante un sabato sera piovoso.
2. due gruppi di studenti delle classi VG e VH dell'Istituto Tecnico Industriale Guido Donegani, Crotone, iscritti all'indirizzo di Informatica e Telecomunicazioni, con l'autorizzazione della Dirigente scolastica Laura Laurendi e l'adesione della Vicepreside Rosanna Frandina e del docente Gaetano Corigliano.

Inoltre, a fini puramente sperimentali, per mettere alla prova gruppi di ragazzi e ragazze superiori alle 6 persone all'interno del contesto scolastico, sono state condotte due sessioni di gioco su due intere classi:

1. la classe V I dell'Istituto Tecnico Industriale Guido Donegani, Crotone, appartenente all'indirizzo di Informatica e Telecomunicazioni, costituita da 16 studenti/studentesse, anch'essa con l'autorizzazione della Dirigente scolastica Laura Laurendi e l'adesione della Vicepreside Rosanna Frandina e del docente Gaetano Corigliano.
2. la classe III F del Liceo Classico Pitagora, Crotone, che conta 16 studenti di cui 4 assenti il giorno della sessione -per un totale di 12 partecipanti-, con l'autorizzazione della Dirigente Scolastica Natascia Senatore, l'adesione della Vicepreside Alessandra Covelli e della docente Cecilia Adamo.



Test 1

25 Novembre 2023
h. 19:00
ambiente domestico

Participant* : Patrizia e Antonio
Aiuti utilizzati : 3
Esito partita : Bad Ending
Durata complessiva : 60'++

Capitolo 1 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 16' 02"

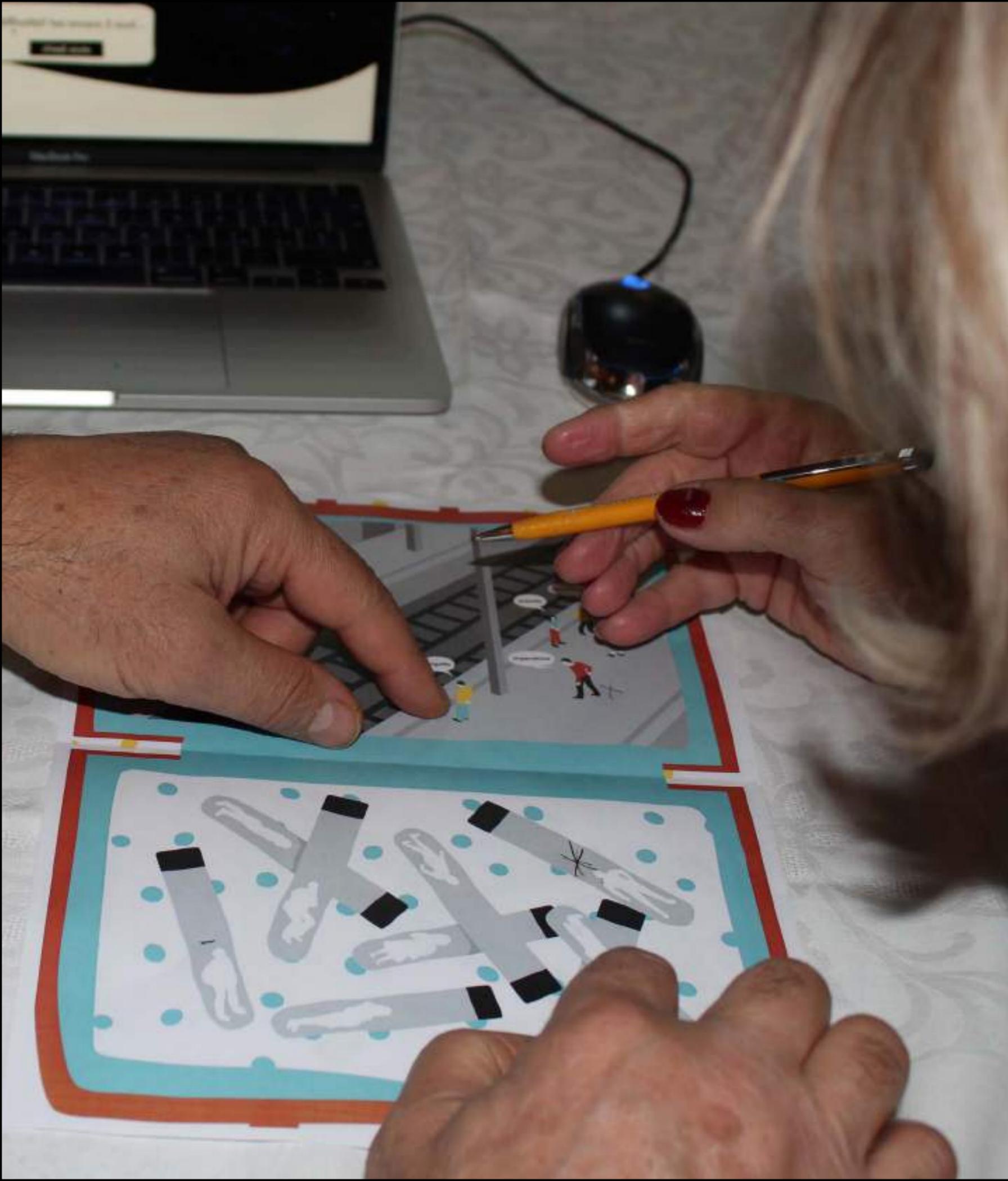
Capitolo 2 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 25"

Capitolo 3 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 15' 30"

Capitolo 4 : minigame
stato : completato
tempo impiegato :

Capitolo 5 : enigma multimediale
stato : non completato
tempo impiegato : -





*Parigi, o cara! Quanto l'abbiamo
amata, vero? Anche i personaggi di
questo libro sono lì, a cercare di
portare a termine una missione
spinoso. Ruedi lo Svizzero, il
protagonista, ha vissuto mille vite
(ma nessuna con Bernadette
donna sfrontata che ora è
aiutato), e ha fatto chilometri
chilometri, sparando e riappa-
rendo in giro per il mondo.*

In quale città...



Test 2

1 Dicembre 2023

h. 10:00

I.C. Guido Donegani Crotone, Kr

Participant* : Alessandro, Francesco,
Francesco, Francesco
e Gabriele

Aiuti utilizzati : 0

Esito partita : Good Ending

Durata
complessiva : 58' 02"

Capitolo 1 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 2' 07"

Capitolo 2 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 29"

Capitolo 3 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 5' 36"

Capitolo 4 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 3' 02"

Capitolo 5 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 22' 45"

Capitolo 6 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 5' 50"

Capitolo 7 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 4' 52"

Capitolo 8 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 48"

Capitolo 9 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 18"

Capitolo 10 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 3' 52"





Test 3

1 Dicembre 2023

h. 11:00

I.C. Guido Donegani Crotone, Kr

Participant* : Lorenzo, Giovanni,
Giovanni, Emanuele,
Luigi

Aiuti utilizzati : 1

Esito partita : Good Ending

Durata
complessiva : 59' 15"

Capitolo 1 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 2' 48"

Capitolo 2 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 30"

Capitolo 3 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 6' 49"

Capitolo 4 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 3' 32"

Capitolo 5 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 17' 56"

Capitolo 6 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 7' 11"

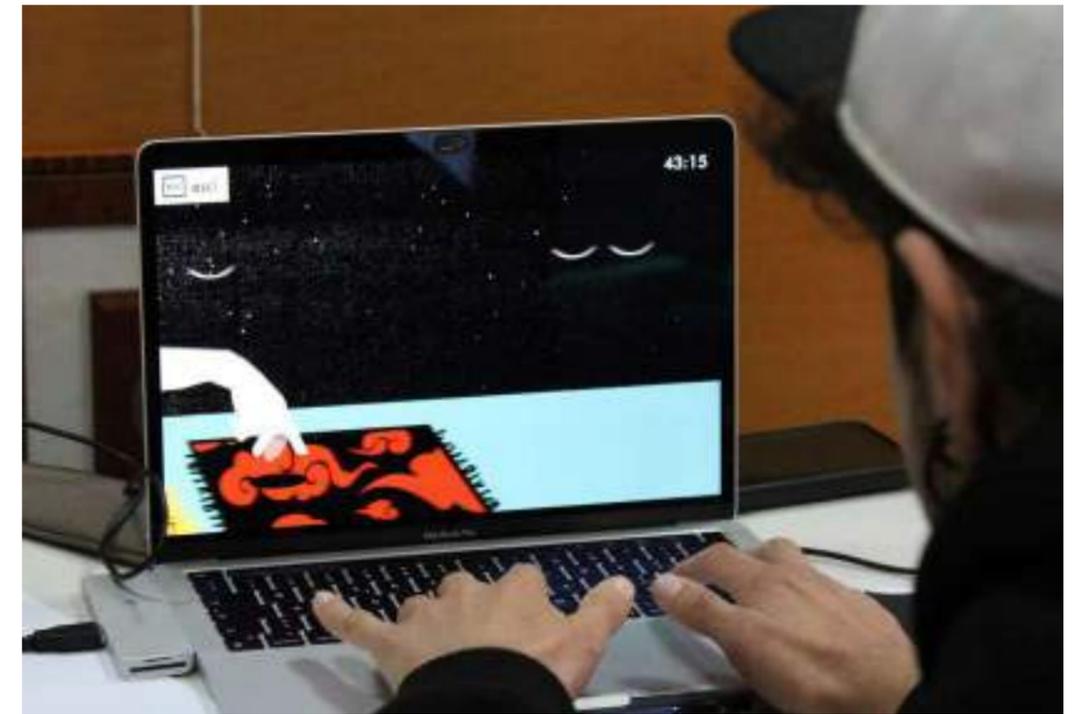
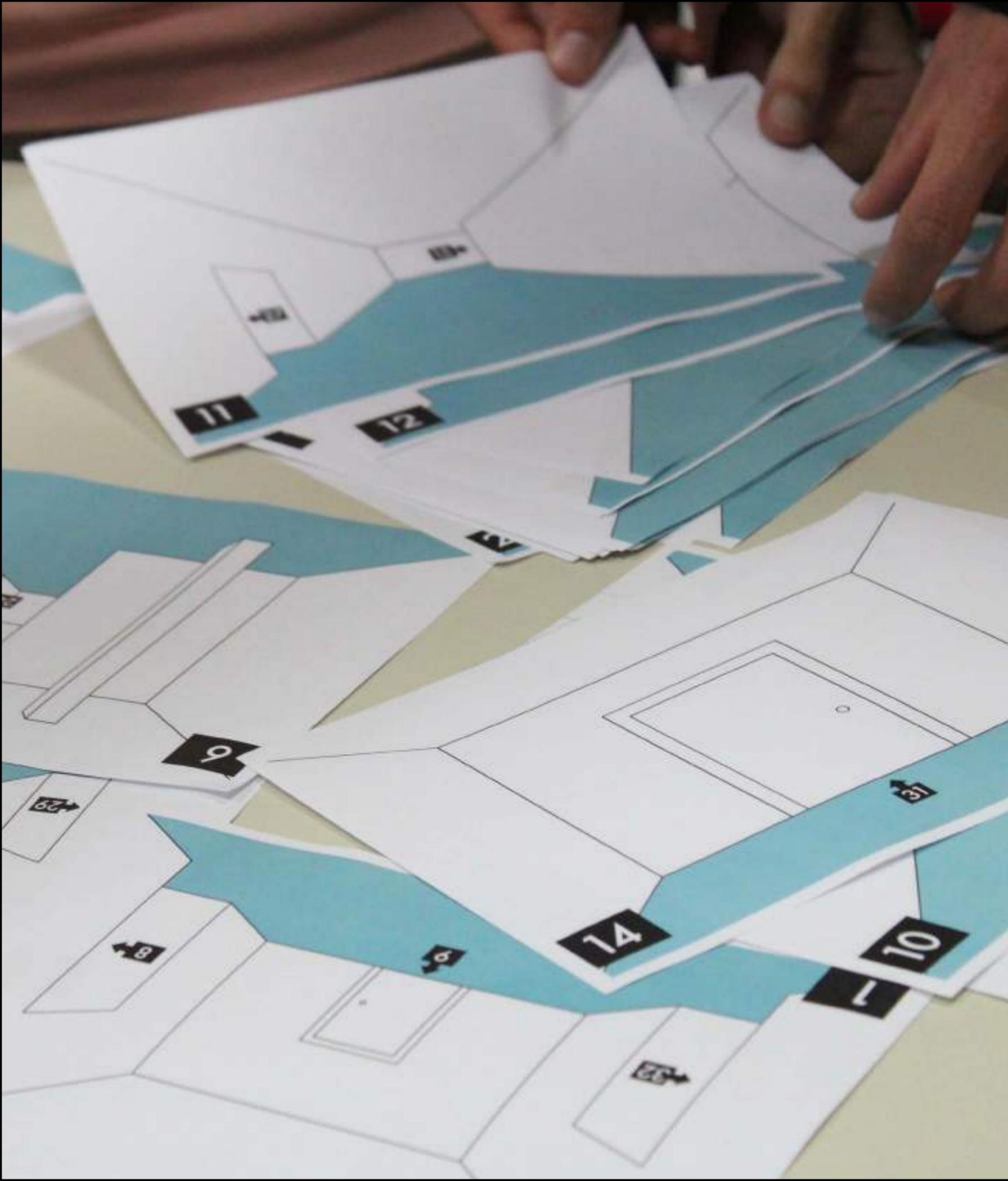
Capitolo 7 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 6' 39"

Capitolo 8 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 04"

Capitolo 9 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 34"

Capitolo 10 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 6' 12"





Test 4

5 Dicembre 2023

h. 11:00

I.C. Guido Donegani Crotone, Kr

Participant* : Classe V I, 16 persone
I.T.I. Guido Donegani, Kr

Aiuti utilizzati : 2
Esito partita : Good Ending
Durata complessiva : 57' 28"

Capitolo 1 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 0' 46"

Capitolo 2 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 24"

Capitolo 3 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 6' 50"

Capitolo 4 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 49"

Capitolo 5 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 18' 54"

Capitolo 6 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 4' 55"

Capitolo 7 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 3' 39"

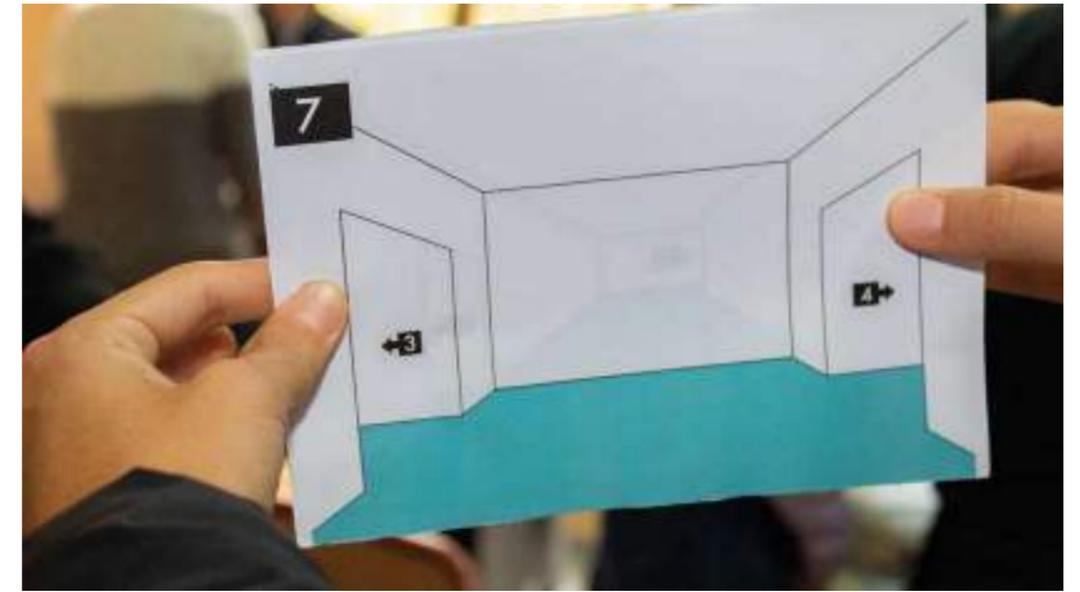
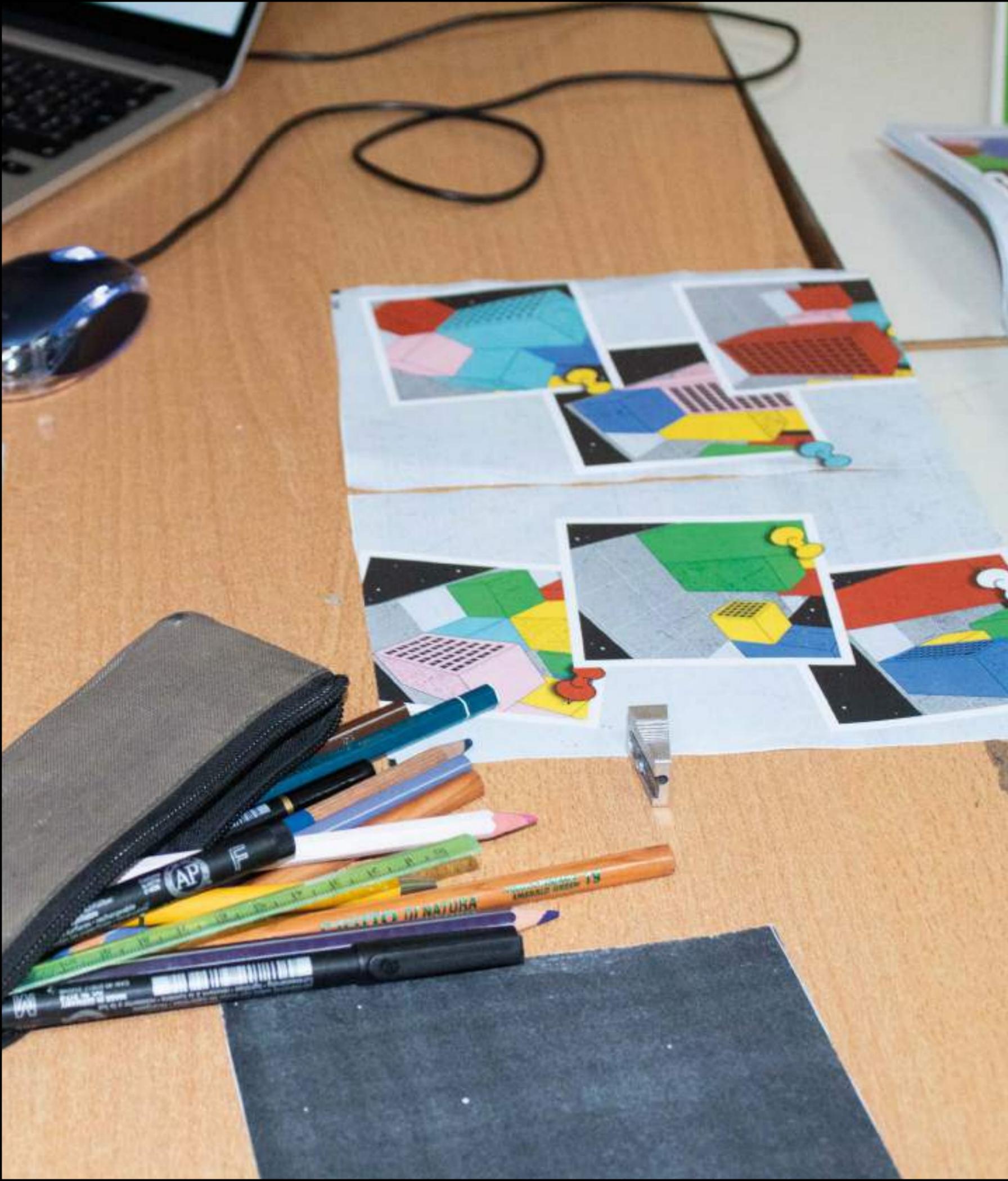
Capitolo 8 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 06"

Capitolo 9 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 2' 57"

Capitolo 10 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 4' 08"









Test 4

7 Dicembre 2023

h. 09:30

Liceo Classico Pitagora, Kr

Participant* : classe III F, 11 persone,
Liceo Classico Pitagora, Kr

Aiuti utilizzati : 0
Esito partita : Bad Ending
Durata complessiva : 60' ++

Capitolo 1 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 2' 01"

Capitolo 2 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 39"

Capitolo 3 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 16' 07"

Capitolo 4 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 38"

Capitolo 5 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 13' 23"

Capitolo 6 : enigma multimediale
stato : completato
tempo impiegato : 4' 21"

Capitolo 7 : enigma
stato : completato
tempo impiegato : 13' 42"

Capitolo 8 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 58"

Capitolo 9 : minigame
stato : completato
tempo impiegato : 1' 32"

Capitolo 10 : enigma
stato : non completato
tempo impiegato : -







TOKYO → MADRID





LUDMILLA

Grazie per aver giocato
La tua opinione è le tue idee
Ti chiediamo di rispondere

QUANTI ANNI HAI? _____

SEI RIUSCITO* A FINIRE L'ESPERIENZA? <1P _____

AVEVI MAI PROVATO UN ESCAP? _____

COME HAI TROVATO QUESTO ENIGMA? Eccellente Ottimo Altro _____

TI ASPETTAVI UN ULTIMO ENIGMA? Sì No _____

PENSI POSSA ESSERE UN BUON GIOCO? Sì No _____

GIOCHEREBBERO VOLENTIERI UN ALTRO ENIGMA? Sì No _____



risposta) _____

grafica) _____

Altro (specificare) _____

contenuti multimediali) _____

si) _____ no) _____

L'interfaccia non era chiara) _____

Problemi con la lettura dei contenuti) _____

si) _____

5.

DATA COLLECTION

Le esperienze con i ragazzi, le ragazze e con la coppia di adulti, nelle scuole e nel contesto domestico, si sono concluse con la compilazione di un survey stampato, per adottare una metodologia affine a quella utilizzata per la room al Festivaletteratura; inoltre, è stata condotta un'intervista informale, nella forma di una conversazione con i ragazzi, le ragazze e la coppia che hanno partecipato al test. I risultati del form e gli appunti ricavati dalle conversazioni sono stati riassunti in una tabella alla fine di questo paragrafo.

SURVEY

1. Quanti anni hai?

- <18
- 18-30
- 31-50
- >50

8. E durante una serata con gli amici?

- sì
- no

2. Sei riuscit* a finire l'esperienza?

- sì
- no

9. Se hai letto il romanzo, quanto coerente hai trovato l'esperienza con i contenuti?

- Non ho mai letto il romanzo
- Per niente coerente
- Poco coerente
- Abbastanza coerente
- Molto coerente

3. Avevi mai provato un'escape book prima di Ludmilla?

- sì
- no

4. Come hai trovato questa esperienza?

- Eccellente
- Ottima
- Buona
- Sufficiente
- Insufficiente
- Scarsa

10. La durata della partita era adeguata?

- sì
- no

11. Il numero dei/delle partecipanti era adeguato?

- sì
- no

5. Ti aspettavi un libro simile in questo contesto?

- sì
- no

12. Quali parole-chiave useresti per descrivere l'esperienza di Ludmilla (almeno 2)?

6. Pensi possa essere uno strumento efficace da usare per la scuola?

- sì
- no

13. Ti è piaciuto qualcosa in particolare di Ludmilla? (puoi indicare più di una risposta)

- Il video di spiegazione iniziale
- Gli enigmi
- La voce di Ludmilla e la musica
- La grafica del libro
- I contenuti multimediali
- I minigame
- La grafica dell'interfaccia di gioco
- I momenti di narrazione nel libro
- Altro (specificare)

7. Giocheresti un libro come Ludmilla a casa con la tua famiglia?

- sì
- no

14. Hai avuto difficoltà durante il gioco?

- sì
- no

15. Se sì, quali?

- Il gioco era troppo difficile
- Le spiegazioni non erano sufficienti
- Gli aiuti non sono stati sufficienti
- L'interfaccia non era chiara
- Problemi con la lettura dei contenuti
- Problemi con l* altr* participant*
- Problemi con i materiali e i fogli
- Altro (specificare)

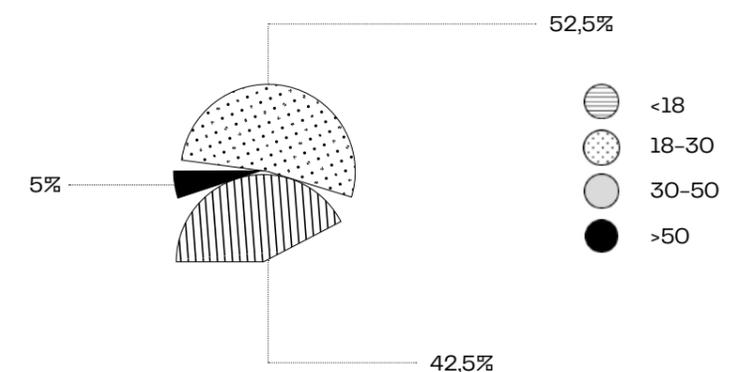
16. Consigliaresti questa esperienza di gioco a qualcuno?

- sì
- no

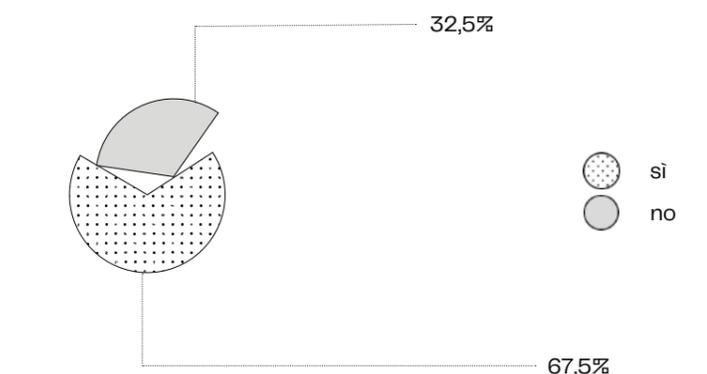
RISPOSTE

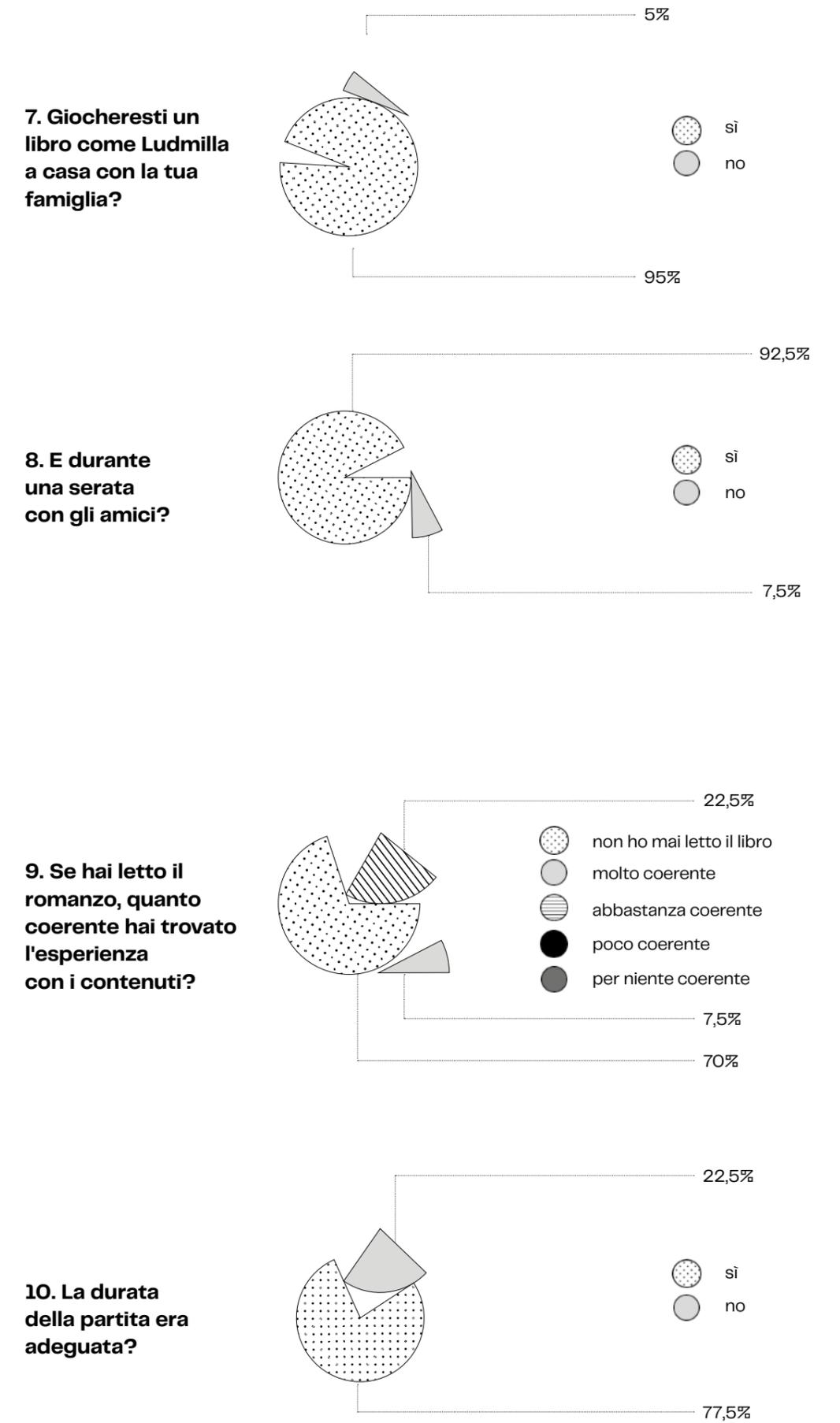
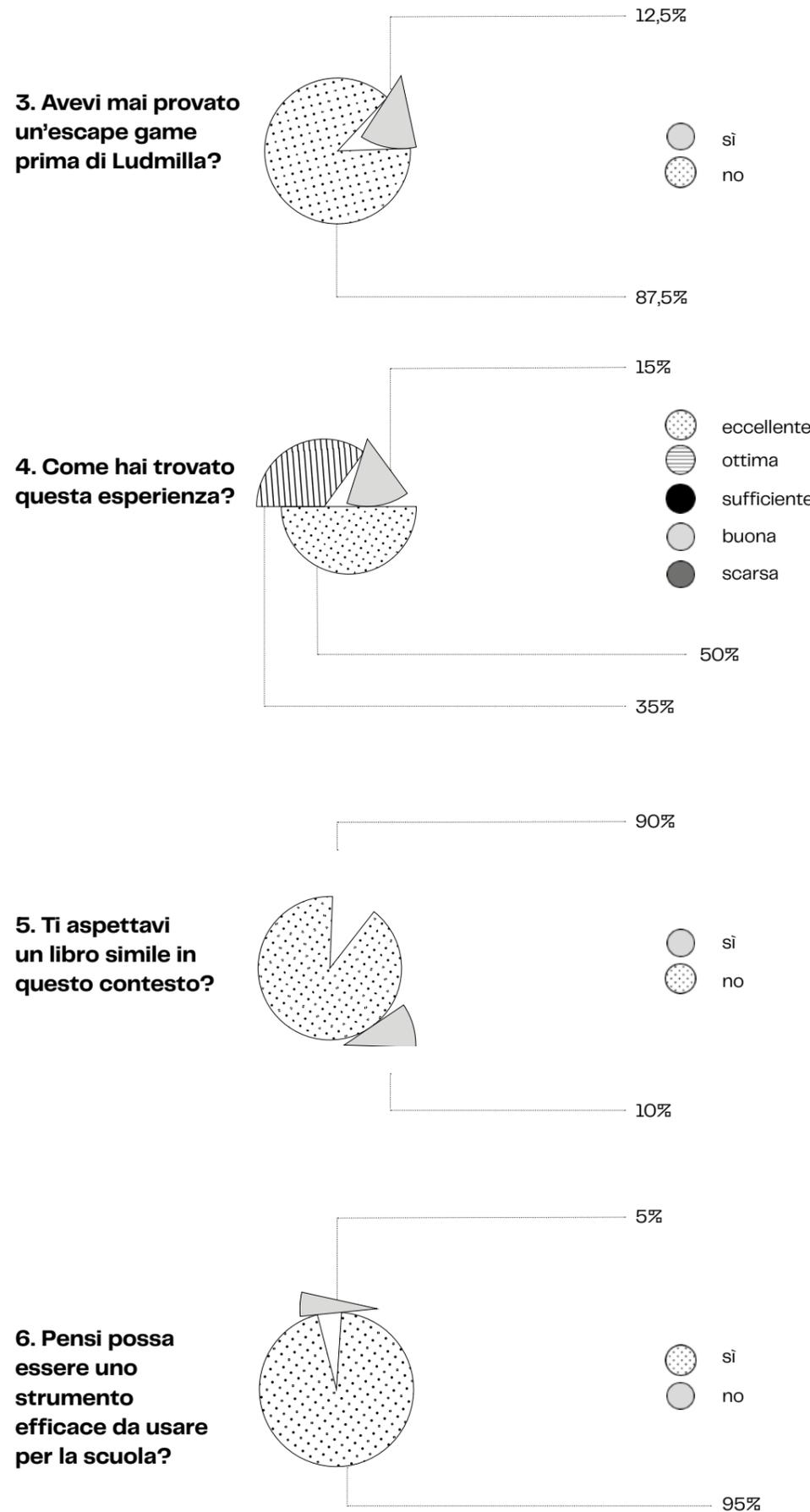
40 risposte dai 40 partecipanti alla sessione di gioco Ludmilla- il librogame.

1. Quanti anni hai?

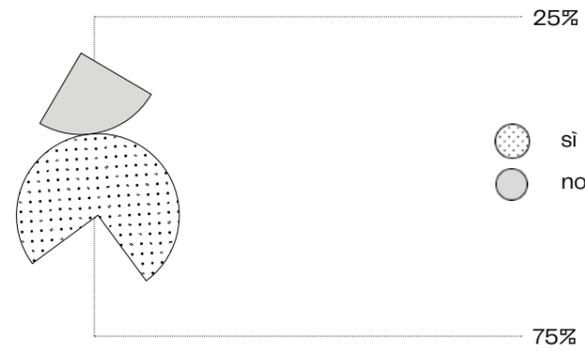


2. Sei riuscit* a finire l'esperienza?





11. Il numero delle/dei partecipanti era adeguato?

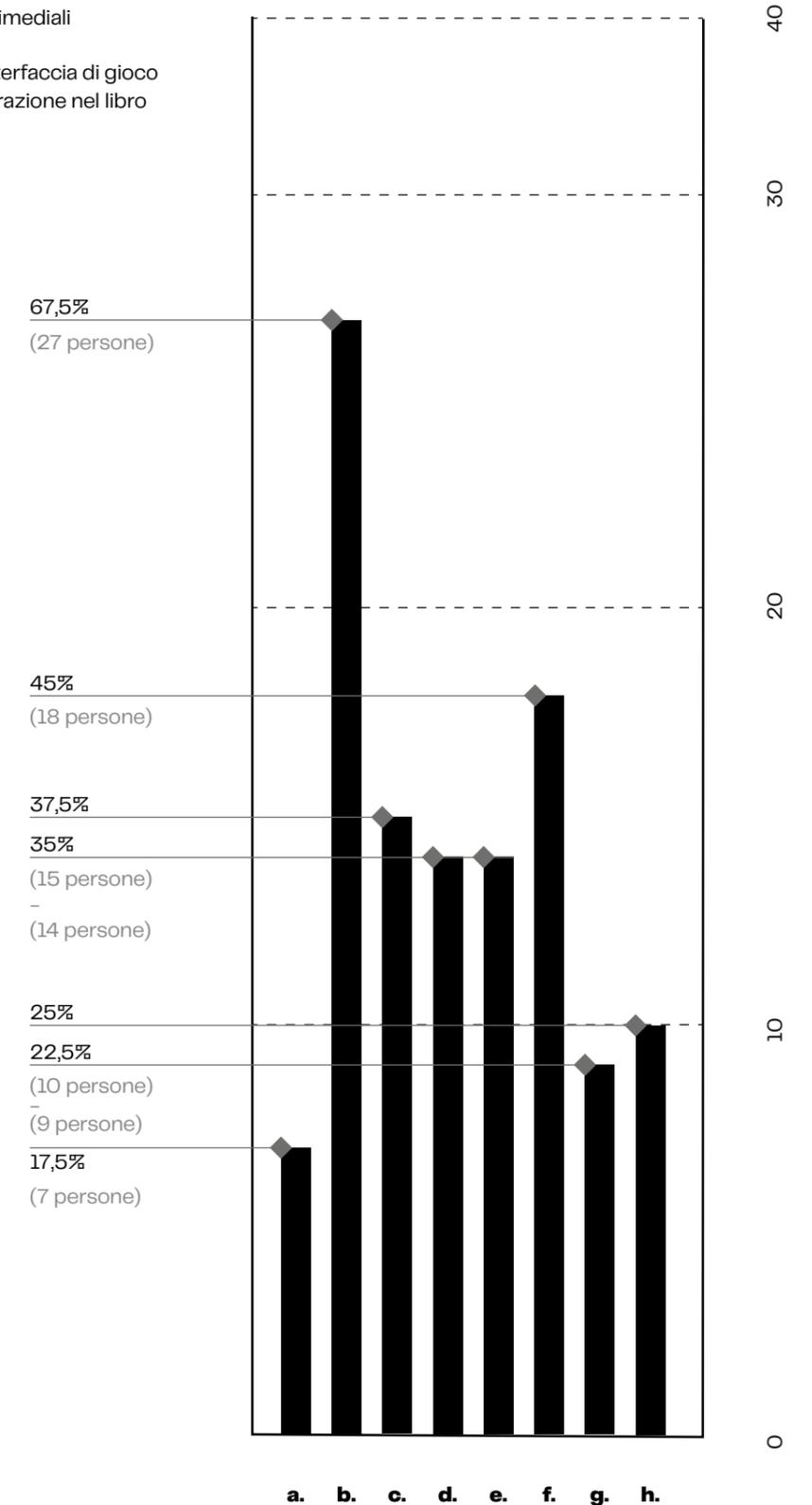


12. Quali parole-chiave useresti per descrivere l'esperienza di Ludmilla (almeno 2)?

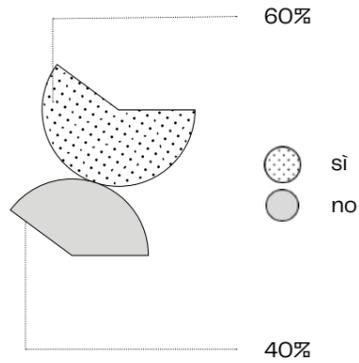


13. Ti è piaciuto qualcosa in particolare di Ludmilla?

- a. il video di spiegazione iniziale
- b. gli enigmi
- c. la voce di Ludmilla e la musica
- d. La grafica
- e. I contenuti multimediali
- f. I minigame
- g. La grafica dell'interfaccia di gioco
- h. i momenti di narrazione nel libro

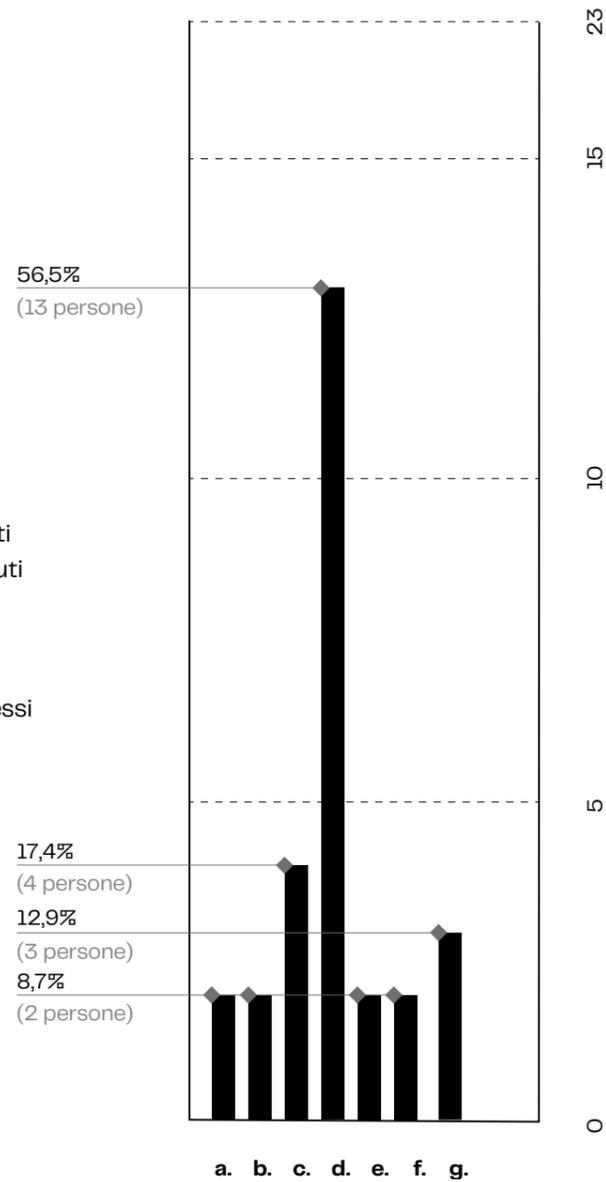


14. Hai avuto difficoltà durante il gioco?

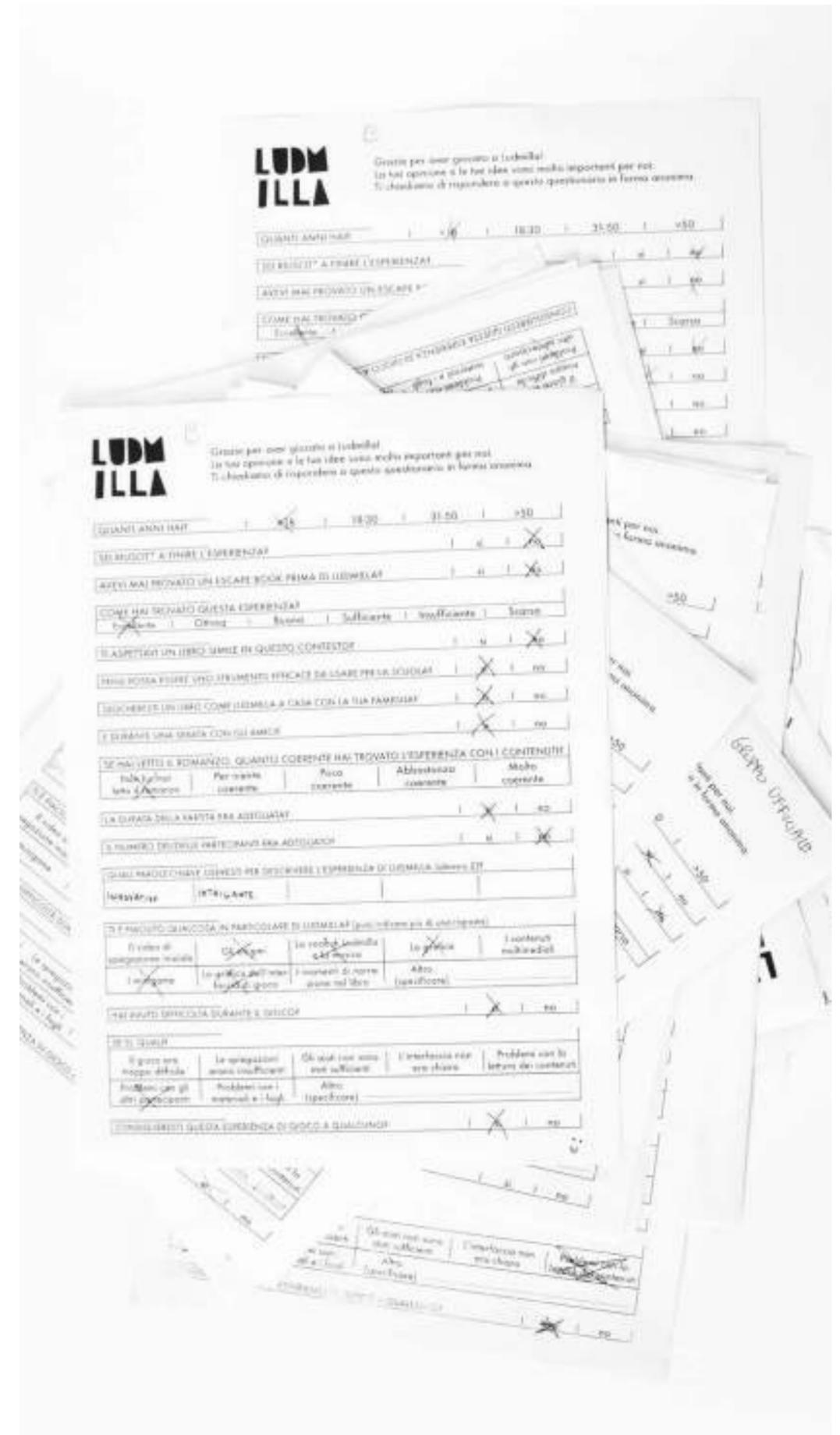
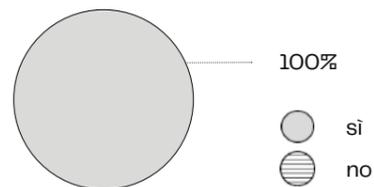


14. Se sì, quali?

- a. Il gioco era troppo difficile
- b. Le spiegazioni non erano sufficienti
- c. Problemi con la lettura dei contenuti
- d. Problemi con l'* altr* partecipant*
- e. Problemi con materiali e fogli
- f. Scarsa concentrazione
- g. Alcuni enigmi erano un po' complessi



15. Consigliaresti l'esperienza di gioco di Ludmilla?



	G 1	G 2	G 3	G 4	G5
1. Formato (libro)	non molto entusiast*	spaventati, preoccupati	per niente entusiasti, annoiati	indifferent*, annoiat*	eccitat*, incuriosit*, preparat*
2. Argomento	poco preparat*	abbastanza preparati	per niente preparati	poco preparat*	molto preparat*
3. Start	frettolos*	attenti e meticolosi, leggono tutto	frettolosi	incerti*, attendono istruzioni	attent* e meticolos*, leggono tutto
4. Avvio interfaccia	corretto	corretto	corretto	anticipato	corretto
5. Video iniziale	attent*, insonnolit*	attenti	attenti, un po' annoiati	attenti*, rilassat*	corretto
	rilassat*, curios*	curiosi, eccitati	curiosi	curios*	eccitat*, curios*
6. Capitolo 1	un po' frettolos*; incert*; iniziano ad ingranare dopo circa 1 minuto	intuiscono subito le meccaniche e la tematica; un po' lenti nella dinamica	incerti, lenti nella meccanica, veloci nella dinamica	molto metodic*, un po' lent* nella dinamica e nelle meccaniche	molto metodic*, veloc* nelle meccaniche, veloc* nella soluzione
7. Capitolo 2	lento ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce	lento ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce
8. Capitolo 3	veloci nelle meccaniche; lenta esecuzione	molto veloci nelle meccaniche; veloce esecuzione	molto veloci nelle meccaniche; lenta esecuzione	molto veloc* nelle meccaniche; medio-lenta esecuzione	molto veloc* nelle meccaniche; esecuzione molto lenta
9. Capitolo 4	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione medio-lenta	veloce ritrovamento delle istruzioni; veloce esecuzione	veloce ritrovamento delle istruzioni; veloce esecuzione	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione medio-lenta	veloce ritrovamento delle istruzioni; veloce esecuzione
10. Capitolo 5	non molto veloc* nelle meccaniche; non concludono la partita	non molto veloci nelle meccaniche; veloci nelle dinamiche; tempi lunghi d'esecuzione	abbastanza veloci nelle meccaniche; veloci nelle dinamiche; tempi lunghi d'esecuzione	non molto veloc* nelle meccaniche; lent* nelle dinamiche; tempi lunghi d'esecuzione	non molto veloc* nelle meccaniche; lent* nelle dinamiche; tempi lunghi d'esecuzione
11. Capitolo 6	-	molto veloci nelle meccaniche; molto veloci nell'esecuzione	molto veloci nelle meccaniche; abbastanza veloci nell'esecuzione	molto veloc* nelle meccaniche; non molto veloc* nell'esecuzione	molto veloc* nelle meccaniche; non molto veloc* nell'esecuzione
11. Capitolo 7	-	molto veloci nelle meccaniche; molto veloci nell'esecuzione	abbastanza veloci nelle meccaniche; abbastanza veloci nell'esecuzione	non molto veloc* nelle meccaniche; non molto veloc* nell'esecuzione	non molto veloc* nelle meccaniche; lent* nell'esecuzione
		si dividono i compiti	sotto pressione	si dividono i compiti	si dividono i compiti
12. Capitolo 8	-	veloce ritrovamento delle istruzioni; veloce esecuzione	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione molto veloce	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione medio-lunga	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione abbastanza veloce

	G 1	G 2	G 3	G 4	G5
13. Capitolo 9	-	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione veloce	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione medio-lunga	veloce ritrovamento delle istruzioni; esecuzione lenta	veloce ritrovamento delle istruzioni; veloce esecuzione
14. Capitolo 10	-	non molto veloci nelle meccaniche, molto veloci nell'esecuzione	per niente preparati	poco preparat*	molto preparat*
15. Segnalibri	entusiast*, attent*, incert*	attenti, entusiasti	attenti, poco interessati	incert*, poco interessat*	attent*, interessat*, curios*
16. Video finale	-	entusiasti, bug sul finale	divertiti, ma poco interessati, bug sul finale	divertit*, incuriosit*, bug sul finale	divertit*, incuriosit*, entusiast*
17. Messaggio	risposta positiva	risposta abbastanza positiva	risposta non molto positiva	risposta non molto positiva	risposta molto positiva
	-	stanchi ed entusiasti	interessati all'altro gruppo	interessat* agli altri gruppi, soddisfatt*	soddisfatt*, entusiast*
18. Esperienza	soddisfatt*, un po' dispiaciuti per non aver vinto, propongono di rigiocarlo in un momento più tranquillo	particolarmente entusiasti, chiedono di giocare altri giochi simili e di venderlo su Steam o altre piattaforme; propongono anche un altro formato	abbastanza entusiasti e soddisfatti dell'esperienza; sembrano più interessati alla competizione con gli altri gruppi; propongono un altro formato	soddisfatt* ed entusiast*; interessat* al processo, al corso di studio e allo studio; propongono un altro formato	molto soddisfatt* ed entusiast*; interessat* al processo, ad altri formati e altre tipologie di gioco affini

6.

OSSERVAZIONE SUL CAMPO

↑
fig. 1

Sintesi dei feedback raccolti durante i test

Il processo di progettazione di una forma cross-mediale dell'escape room Ludmilla come libro interattivo ha avuto inizio con un'analisi del contesto culturale digitalizzato, che ha aperto la strada alle nuove opportunità progettuali introdotte dalle trasformazioni culturali e tecnologiche nell'ambito del Cultural Heritage, conservando meccaniche escape, impianto narrativo ed elementi di consistency individuati nell'escape room. Con l'obiettivo di approdare in nuovi contesti, il progetto viene proposto come cross-platform extension dell'escape room, un formato pervasivo e tascabile in grado di innescare i processi di apprendimento del contenuto culturale in due modi:

- (a) insinuandosi nei contesti più informali della quotidianità;
- (b) insinuandosi in contesti quotidiani più formali, come pratica informale;

arrivando a mutare nel profondo interazioni, rituali e affordances. Una volta stampato, librogame è stato proposto, come esperienza di gioco, in due potenziali contesti d'uso: l'ambiente domestico, come contesto quotidiano intimo e familiare ai giocatori e alle giocatrici (test 1/ gruppo 1); l'ambiente scolastico, come contesto quotidiano e formale (test 2, 3,

4/ gruppi 2, 3, 4). Le sessioni di gioco sono state pianificate in vista delle seguenti finalità:

- (a) osservare le modalità di interazione, le possibilità di movimento offerte dal formato, l'orientamento nello spazio, il flusso dell'esperienza;
- (b) valutare la funzionalità di trigger, affordance e input su cui si è intervenuti durante la fase di riadattamento delle meccaniche di gioco al formato;
- (c) valutare l'efficacia dell'esperienza, il grado di coinvolgimento, la qualità di risposte, aspettative e percezioni;

La tabella in figura (fig 1) mostra una sintesi delle attività di osservazione condotte sul campo, ricostruendo l'intera esperienza di gioco dei singoli gruppi. Come descritto in questo capitolo al punto 5, le sessioni di test sono state condotte su cinque gruppi totali e in contesti differenti: una coppia di adulti, due gruppi di studenti (5 partecipanti a gruppo, di età compresa tra i 18 e i 19 anni) e due classi da 16 e 11 studenti – di età compresa tra i 16 e i 19 anni – introdotte come campione sperimentale. I dati raccolti dai feedback dei partecipanti a seguito dell'esperienza, tramite il survey stampato e alcune conversazioni sul posto, delineano un quadro generale molto interessante, che oscilla tra la necessità di apportare delle rifiniture da un punto di vista tecnico all'entusiasmo dei partecipanti sull'esperienza generale. Il punto di partenza è la percezione del formato, che ha generato curiosità e incertezze: su una percentuale molto alta di utenti inesperti nel campo degli escape games (87,5%), la proposta di un libro interattivo è risultata senza dubbio inaspettata, in quanto percepita come poco compatibile con le poetiche della digitalizzazione: simultaneità, immediatezza, personalizzazione, movimento dinamico. Ciò ha sicuramente influenzato il grado di coinvolgimento iniziale della maggior parte dei gruppi, dichiaratisi poco propensi alla lettura per inclinazione naturale (gruppi 2, 3, 4) o per le circostanze evidentemente non molto favorevoli (gruppo 1)*. Solo il gruppo 5 si dichiara propenso alla lettura, manifestando una particolare meticolosità nella lettura dei contenuti, dall'inizio alla fine del libro. In ogni caso, attenzione e meticolosità nella lettura sono aspetti che si riscontrano parzialmente anche nel gruppo 2 e nel gruppo 4, in cui i partecipanti hanno manifestato un estremo interesse nella struttura del libro – probabilmente, per dare risposta ai dubbi sul formato ibrido. Tra tutti, i ragazzi del gruppo 3 appaiono, in un primo momento, annoiati o poco entusiasti.

Relativamente all'argomento trattato, il 70% dei partecipanti non ha mai letto il romanzo, mentre dalle conversazioni emerge che qualcuno, in media 1 persona a gruppo (gruppi 1, 2, 3) abbia letto un'opera dell'autore o fosse a conoscenza delle sue peculiarità più caratteristiche (nella fattispecie, un ragazzo del gruppo 2 e un ragazzo del gruppo 4 riconoscono i tarocchi nel primo enigma); i ragazzi e le ragazze del gruppo 5, come si è detto, arrivano particolarmente preparati sull'autore, sulla poetica e sulla struttura del romanzo cui il librogame è ispirato. Se da una parte le conoscenze

*

i due adulti del gruppo 1 dichiarano di aver avuto difficoltà nella lettura e nell'esperienza generale perché giocata a fine giornata lavorativa.

pregresse non abbiano condizionato l'esito della partita durante ciascuna sessione, essendo il gioco pensato per includere anche chi non ha mai letto il libro, le esperienze pregresse nell'ambito degli escape games hanno sicuramente giocato un ruolo fondamentale nell'attitudine al gioco, nella definizione di una strategia e nella familiarizzazione con le meccaniche. Dalla sessione di gioco del gruppo 1 è immediatamente emersa la necessità di una mediazione più approfondita, che facesse da introduzione alle meccaniche, all'esperienza e alle istruzioni di gioco e accompagnasse i partecipanti durante l'apertura del libro, in quanto completamente inesperti. E proprio l'inesperienza, unita alla scarsa concentrazione dovuta a un momento di stanchezza, ha influenzato negativamente l'esito della partita. Negli altri gruppi, pur avendo individuato una percentuale discreta di giocatori non abituarini di escape games (12,5%), è ugualmente emersa la necessità di guidare alla lettura delle prime pagine del libro la cui causa è da riscontrare, ancora una volta, nei bias cognitivi, nelle aspettative ingannevoli alimentate dal formato che i giocatori avevano davanti. Probabilmente, sarà necessario introdurre delle implementazioni nelle istruzioni di gioco e nelle pagine introduttive, che sostituiscano le mediazioni introdotte durante i test. Tuttavia, superato l'impatto iniziale con il libro, tutti i giocatori hanno risposto molto positivamente alle affordance, utilizzando correttamente il libro come una guida, uno strumento di supporto all'esperienza che si dispiegava in attività analogiche e attività digitali. Un fattore comune riscontrato in alcuni gruppi, relativamente all'uso del libro, è la fretta: in molti casi è stato necessario invitare i giocatori e le giocatrici a sfogliare le pagine più lentamente e recuperare il filo della narrazione con l'interfaccia, ma spesso i richiami sono arrivati da altri membri del gruppo, comportamento che attesta la corretta assimilazione delle dinamiche di gioco.

Per quanto riguarda le meccaniche di gioco, la risoluzione di tutti enigmi ha avuto esito positivo nella maggior parte dei casi (67,5%), seppur con qualche difficoltà: il 60% dei giocatori afferma, infatti, di aver giocato con delle difficoltà relative alla collaborazione con gli/le altri/e partecipanti (56,5%), con la lettura dei contenuti (17,4%) e con alcuni enigmi (12,9%). I problemi con gli altri partecipanti sono stati riscontrati nella maggior parte dei gruppi (gruppi 3, 4, 5) e costituiscono un aspetto da non trascurare. Nonostante le richieste di partecipazione di gruppi spontanei, creati sulla scelta volontaria degli stessi studenti, nell'Istituto G. Donegani sono stati presentati dei gruppi costruiti dai docenti, sulla base del rendimento scolastico e della partecipazione alle attività extra-curricolari. Sebbene tale approccio possa generare esperienze efficaci da un punto di vista didattico, nell'ambito della pratica ludica che richiede collaborazione, spirito di squadra e fiducia reciproca può costituire un ostacolo per l'intera esperienza – di fatto, in alcuni casi la collaborazione è venuta a mancare. Diverso il caso della classe del Pitagora (III F), per la quale era prevista un'esperienza collettiva: sebbene studenti e studentesse abbiano dimostrato tutti un forte attaccamento affettivo all'inizio della partita, con il passare del tempo e con l'intensificarsi del livello di difficoltà hanno deciso di dividersi in gruppi e procedere separatamente, pur ragionando sugli stessi enigmi. Si tratta di un aspetto molto rilevante nella considerazione del gioco come strumento di supporto alla didattica, in quanto mezzo che si conferma in grado non solo di stimolare i processi di apprendimento, ma anche di abituare alla collaborazione, alla fiducia e allo spirito di squadra che, come si è detto, sono

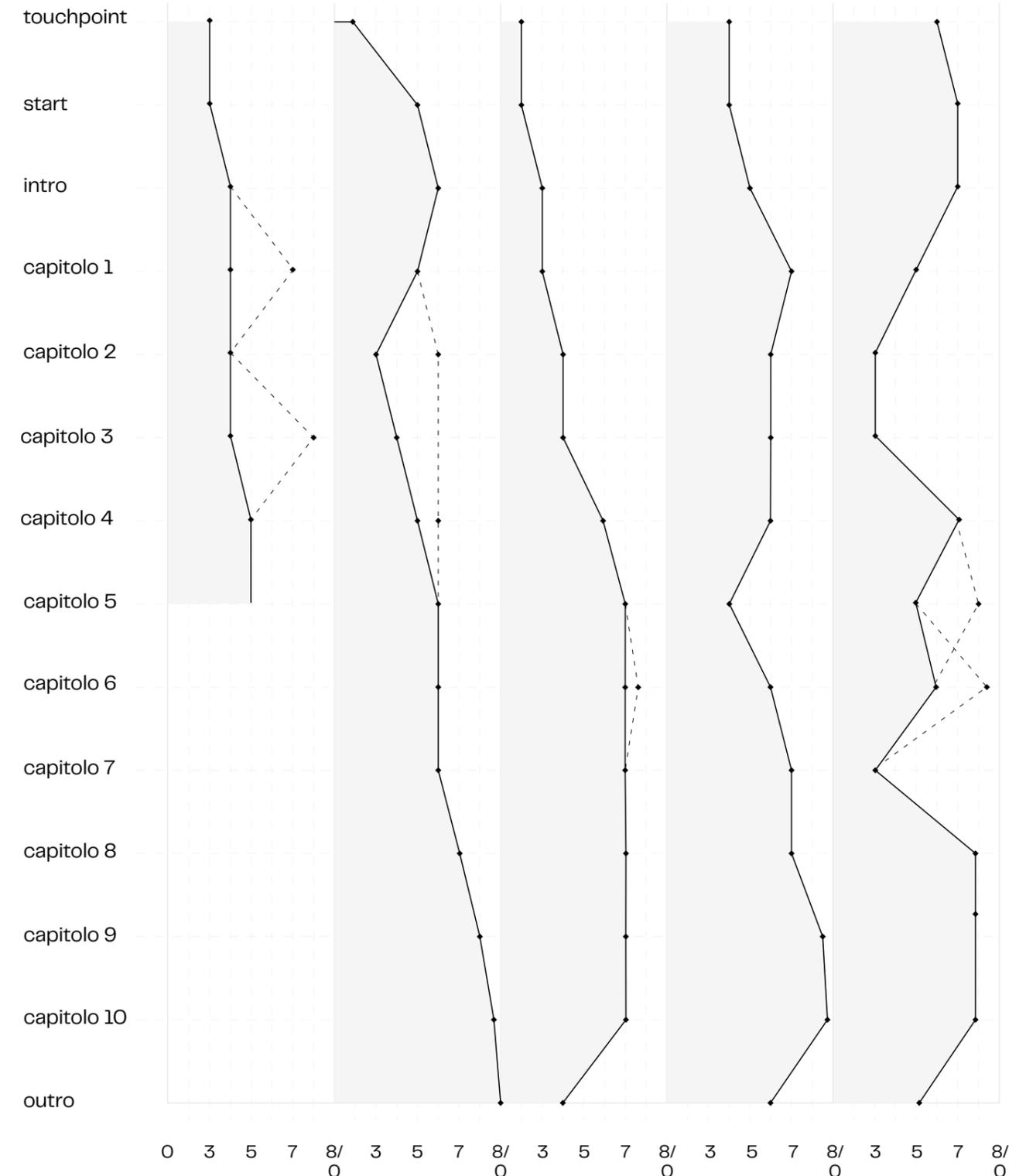
spesso venuti meno. D'altro canto, l'alta confidenzialità emersa dalla coppia di adulti non sembra risolversi in una collaborazione più proficua, complice anche il numero ridotto di partecipanti, ma ha sicuramente alimentato processi di esecuzione e risoluzione degli enigmi più costruttivi.

Dalle schede di analisi dei test condotti nelle pagine precedenti e dalla tabella di sintesi, emergono alcune difficoltà relative agli enigmi proposti, che confermano la necessità di apportare eventuali implementazioni e rifiniture nelle meccaniche di gioco progettate sul formato cartaceo, fatta eccezione per alcune "cattive abitudini" dei giocatori che hanno influenzato la lettura dei contenuti, facendo perdere di vista alcune informazioni importanti. I poster dei minigame contenenti le istruzioni al gioco sono stati spesso sorvolati, costando del tempo sulla sveglia, che passava inesorabilmente mentre i ragazzi e le ragazze cercavano di capire quali comandi usare sull'interfaccia. Tuttavia, si tratta di un aspetto riscontrato soprattutto nel capitolo 2, in quanto primo minigame: una volta apprese le dinamiche del poster contenente le istruzioni del gioco sul retro, i giocatori hanno immediatamente individuato le dinamiche affini nei minigame successivi, familiarizzando con il contenuto visivo e le dinamiche a esso connesse. Tra gli enigmi che hanno richiesto tempi più lunghi di esecuzione, emerge soprattutto il numero 5 e le cause riscontrate sono le seguenti:

- i/le partecipanti non sono riusciti/e a individuare gli errori grammaticali;
- la dinamica del rewind sul video richiede del tempo e molta attenzione da parte dei/delle ragazzi/e;
- spesso i/le partecipanti non arrivano neanche alla fine del video, per risparmiare tempo;
- in generale, i/le ragazzi/e che hanno avuto difficoltà con l'enigma numero 5 hanno fatto fatica a individuare le meccaniche di gioco.

Comportamenti analoghi sono stati riscontrati nell'enigma numero 6, ma la durata più breve del contenuto proposto ha garantito tempi più brevi di esecuzione. Per finire, una considerazione sull'enigma numero 7: i/le partecipanti hanno tutti preferito usare i fogli sciolti piuttosto che orientarsi tra le pagine, manipolandoli a loro piacimento nello spazio tridimensionale.

La questione dello spazio e dei gradi di libertà, della manipolazione e delle dinamiche di gioco introducono gli ultimi punti-chiave delle osservazioni sin qui condotte: esperienza ed engagement. Le osservazioni condotte sulle meccaniche di gioco e i feedback ricavati dal survey stampato risultano fondamentali nell'identificare anche nel formato cross-mediale di Ludmilla quelle esperienze ludiche significative in grado di generare cambiamento da un punto di vista cognitivo, comportamentale ed emotivo. Nonostante le difficoltà riscontrate, è immediatamente emerso l'entusiasmo dimostrato dai ragazzi e dalle ragazze al termine dell'esperienza, tanto interessati alla tipologia di gioco presentata da chiedere di ripetere l'esperienza in altri contesti o affrontando altre tematiche. Il tempo che scorre velocemente, il livello di difficoltà crescente degli enigmi e i contenuti multimediali, uniti al sound design e alla cura per l'interfaccia di gioco e la grafica generale,



↑
fig. 2

Andamento dell'engagement di ciascun gruppo durante la sessione di gioco. I tratteggi indicano i picchi di tensione.

sono fattori che hanno contribuito ad accrescere il livello di engagement dei giocatori tanto da stravolgere le aspettative iniziali, indurre nuove opinioni e cambiare i propri comportamenti. Ludmilla è stata identificata come un'esperienza interessante, innovativa e originale, inaspettata rispetto al contesto di riferimento (lo afferma il 90% dei giocatori), bizzarra e

sorprendente, impegnativa, certo, ma anche emozionante. Un'esperienza che il 95% dei partecipanti e delle partecipanti porterebbe con sé nelle mura domestiche, per giocarla con la propria famiglia o durante una serata con gli amici; un'esperienza che il 100% dei partecipanti consiglierebbe ad altre persone. Alla fine delle sessioni di gioco, qualcuno ha manifestato il desiderio di leggere Calvino, per la curiosità di individuare assonanze e similitudini tra gioco e libro, struttura, tematiche e personaggi; qualcun altro, invece, si sente stimolato a progettare qualcosa di personale, per realizzare qualcosa di utile e significativo, e approfondire l'argomento in vista degli esami di maturità. Il grafico nella pagina precedente (fig. 2) mostra l'andamento del grado di coinvolgimento dei singoli gruppi dall'inizio alla fine della partita, dimostrando come lo strumento ludico sia stato in grado di coinvolgere anche – e soprattutto – i giocatori con le aspettative più basse. In tutti i gruppi si può individuare un andamento crescente del livello di engagement a partire dall'inizio della partita: come detto in precedenza, se le aspettative iniziali erano basse a causa del formato presentato o delle circostanze, a partire dagli enigmi più impegnativi (in media, dal numero 3 in poi), i comportamenti sembrano subire un'impennata che, in alcuni casi, raggiunge picchi molto alti con i colpi di scena (tratteggi) o con il countdown sempre più vicino allo 0. Interessanti picchi di tensione si possono riscontrare nei momenti di intuizione, (gruppo 1), quando i partecipanti comprendono le meccaniche di gioco e la strategia da seguire per arrivare alla soluzione; si possono riscontrare anche in prossimità dei minigame (gruppo 2), quando il gruppo assimila le dinamiche di gioco e acquisisce la sicurezza necessaria per proseguire; e si possono riscontrare nei colpi di scena (gruppi 3, 5), presenti nell'enigma 6 e nelle dinamiche dell'enigma 5. Senza dubbio, il grado di coinvolgimento sale a ridosso degli ultimi enigmi, non tanto per la consapevolezza di essere vicini alla fine, ma per il ticchettio della sveglia che alimenta la paura di non riuscire a vincere in tempo. Come nella room, ansia, adrenalina e tensione risvegliano la voglia di completare la partita, la curiosità di capire quale storia attende la fine⁴, il desiderio di realizzare gli obiettivi posti all'inizio del gioco. Le riflessioni sin qui condotte sull'esperienza di Ludmilla nelle scuole e nell'ambiente domestico, possono essere così sintetizzate:

- (a) per garantire un'esperienza più gratificante, che durante l'attività ludica favorisca le relazioni senza ostacolarle, il tempo di gioco può essere dilatato ulteriormente fino a un massimo di 80 minuti;
- (b) per favorire un'esperienza più dinamica e partecipata, che possa adattarsi alle circostanze più complesse, un sistema a ID sull'interfaccia potrebbe lasciare ai/alle partecipanti la libertà di sospendere la partita e riprenderla in qualsiasi momento;
- (c) in caso di sconfitta, potrebbe essere interessante proporre una forma transmediale di Ludmilla che, come sequel dell'esperienza, consenta ai/alle partecipanti di ricostruire la storia d'amore in un secondo momento;
- (d) il gioco di tipo serious introdotto nelle scuole potrebbe rivelarsi un efficace strumento di supporto alla didattica;
- (e) il gioco di tipo serious introdotto nell'ambiente domestico potrebbe rivelarsi un'efficace esperienza di gioco in grado di regalare momenti di leggerezza e, allo stesso tempo, di apprendimento e informazione.

7.

CONCLUSIONI

To play a game is to experience the game: to see, touch, hear, smell, and taste the game; to move the body during play, to feel emotions about the unfolding outcome, to communicate with other players, to alter normal patterns of thinking.*

*

Salen & Zimmerman,
2004, p. 544

Le parole con cui si chiude questa analisi sono quelle di Katie Salen ed Eric Zimmerman, che nel lontano 2004 sembrano cogliere l'essenza delle trasformazioni che hanno investito gli spazi delle società digitali, facendoli espandere oltre i confini del tempo e della dimensione fisica. Investendo rituali, culture e memorie del passato, la digitalizzazione delle società ha alimentato quei processi di convergenza che hanno dato origine a scenari ibridi e polifonici⁵, nei quali confluiscono tutti gli aspetti della quotidianità, siano essi concreti, astratti o digitali, siano essi immagini, testi o discorsi. Come si è visto, il medium tecnologico assume un ruolo fondamentale nel panorama multimediale delle informazioni e della conoscenza, educando nuove generazioni di cacciatori di informazioni⁶ a parlare nuovi linguaggi che dilatano le facoltà pratiche, cognitive ed emotive degli individui⁷ e si traducono in forme multimodali, intertestuali e ibride, capaci di diramarsi nei contesti quotidiani in modo trasversale. Movimento trasversale, dinamicità e trasformazione sono i connotati principali che costituiscono le nuove poetiche della cultura convergente, che stimolano nuovi processi cognitivi, nuovi modelli di affettività, pattern comportamentali sempre diversi e dinamiche emozionali che si integrano con gli scenari interconnessi e interattivi, partecipati volontariamente e attivamente da una collettività. Concetti come comunità, partecipazione e identità culturale si inseriscono nei meccanismi della convergenza, nei processi di reinterpretazione dei significati che plasmano una cultura «disincantata»⁸, dove ogni significante assume significati sempre diversi all'interazione con il soggetto agente. Il patrimonio culturale si trasforma così in un Continuum⁹ che muta la propria forma a ritmi incessanti, in quanto non più solo eredità del passato ma anche prodotto stesso della web culture che parla nuovi linguaggi e matura i frutti del futuro. In questo senso, la relazione tra beni, contesto e comunità alimenta una visione sistemica e qualitativa che sposta il focus sulle modalità di produzione, trasmissione e fruizione del contenuto culturale¹⁰. In contesti che diventano sempre più immersivi, esperienziali e performativi sorge l'esigenza di tradurre le attività di tutela, gestione e valorizzazione del patrimonio culturale in vere e proprie esperienze¹¹, attraverso un approccio olistico, creativo e sistemico, in un dialogo che investe anche il campo dei Games Studies. La progettazione del gioco in tutte le sue forme trova in un tale panorama l'opportunità di esplorare nuove possibilità progettuali e assumere nuovi ruoli nella trasmissione del contenuto culturale, «costituendosi quale sistema di comunicazione attiva e interattiva per l'innovazione socio-culturale»¹². Ponendosi come facilitatore¹³ per la trasmissione culturale e per l'innovazione sociale, la pratica ludica si rivela esperienza efficace nel coinvolgimento degli individui, nella

trasmissione e nell'assimilazione dei contenuti, dimostrando di perseguire quell'approccio trasversale nella risoluzione di problemi complessi¹⁴ che si integra perfettamente con le dinamiche della cultura convergente. Come gli spazi della rete, come un «sogno di tutti»¹⁵ vissuto ad occhi aperti, il gioco espande i propri confini agli interstizi della quotidianità, inglobando in sé memorie, narrazioni ed esperienze di un'intera comunità. Diventando riflesso dei modelli sociali, lo spazio "permeabile" del cerchio magico scambia continuamente messaggi con l'esterno, svuotandosi di significati e acquisendone altri, attingendo al repertorio culturale delle società digitali e producendo nuovi significati che lo alimentano in un processo senza fine¹⁶. Per questo motivo, il gioco, sapientemente progettato, si rivela in grado di produrre esperienze significative¹⁷, dimostrandosi capace di indurre al cambiamento. In questo senso, l'attività ludica si pone come atto di simulazione, reinterpretazione e valorizzazione di un mondo nel quale diventa possibile sperimentare il diverso, adottare differenti punti di vista, vivere in prima persona il peso delle scelte e acquisire nuove conoscenze – siano esse di natura storica, politica, etica o, più generalmente, culturale. Così come la creatività non accade nel pensiero, ma all'interazione tra il pensiero collettivo e un contesto socio-culturale¹⁸, l'esperienza di gioco significativa si manifesta all'atto di giocare, che è libero e volontario, ed è interazione tra giocatore, sistema-gioco e sistema-cultura¹⁹.

In tale contesto si è visto come, rispondendo positivamente ai meccanismi di rimediazione²⁰ delle società digitalizzate in quanto reinterpretazione di modelli ludici del passato, il genere delle escape room abbia assorbito meccaniche, poetiche e dinamiche da modelli altri, quali i giochi di avventura e le treasure hunts, i giochi di ruolo live-action o digitali, le novels testuali e grafiche, ma anche programmi televisivi, parchi divertimenti e teatri interattivi, fino a costituirsi come esperienza unica nel suo genere. Integrando le meccaniche di gioco degli adventure games e delle treasure hunts, con le dinamiche di storytelling, lineare, transmediale o crossmediale (tipiche dei giochi di ruolo, delle visual novels e delle graphic novels) e con le tecnologie digitali più sofisticate, le escape room si costituiscono come esperienze emotive, immersive, narrative e interattive, in grado non solo di rispondere positivamente alla necessità di individuare nuove modalità di trasmissione del contenuto culturale, ma anche di aderire perfettamente ai nuovi linguaggi della cultura convergente.

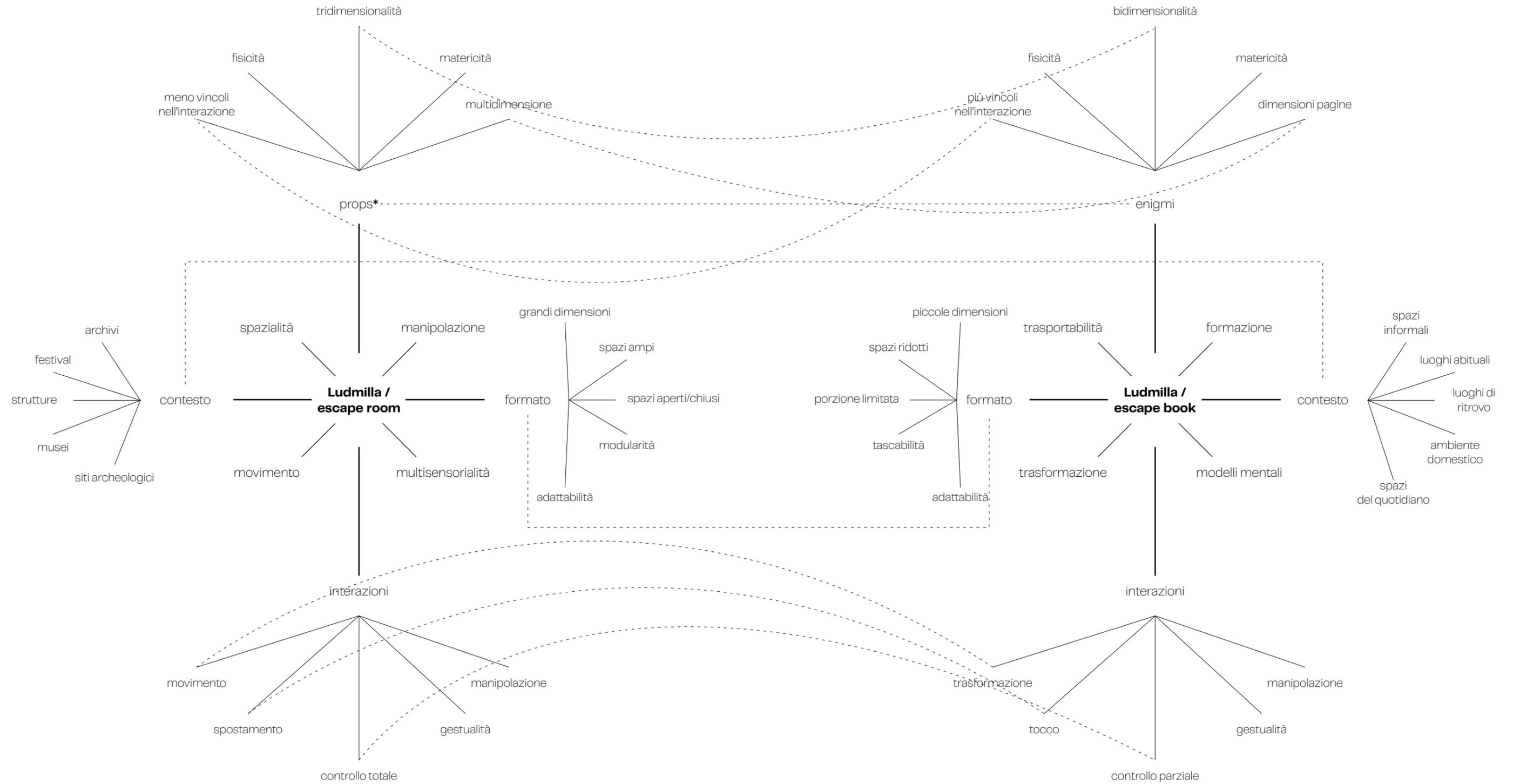
Alla luce delle considerazioni emerse sulle dinamiche complesse delle società ibride e digitali, sul rapporto tra giocatori e sistema culturale e sull'importanza del coinvolgimento emotivo nei processi di apprendimento, è stato riportato il caso dell'Escape Room Ludmilla come esempio della metodologia adottata nel processo di progettazione di una room narrativa a tema culturale, in relazione al contesto di riferimento – il Festivalletteratura di Mantova 2023 – e alla tematica affrontata – la celebrazione del centenario della nascita dello scrittore italiano Italo Calvino, attraverso una reinterpretazione ludica ed esperienziale del romanzo *Se una notte d'inverno un viaggiatore*. A partire dalle considerazioni di Scott Nicholson (2015), secondo cui la struttura dell'escape room viene definita dalla cultura locale che la ospita e la circonda²¹, e dai casi studio riportati al capitolo IV, viene dimostrato come l'attività ludica, in tutti i suoi formati, riesca a

diffondersi a macchia d'olio raccontando i contesti culturali che sono la propria cornice di riferimento, prestandosi non solo alla fruizione attiva e partecipata del contenuto culturale, ma anche alle finalità didattiche, come metodologie informali di formazione e apprendimento che, in alcuni casi, vengono riportate nelle scuole, in altri direttamente nei luoghi di cultura tradizionali: biblioteche, musei, archivi, beni urbanistici etc. L'indagine quantitativa condotta sui 218 partecipanti all'escape room *Ludmilla* conferma la capacità del formato "room" di garantire esperienze non solo di gioco, ma anche di apprendimento, crescita, riflessione e partecipazione emotiva coinvolgendo intere comunità. L'escape room è un formato di gioco che, sulla scia dei giochi urbani o di tipo "spatial", trasporta nello spazio fisico il corpo del giocatore, il quale riceve stimoli dall'ambiente circostante ed elabora delle risposte, acquisendo nuove conoscenze, attraverso la manipolazione degli oggetti che ha a disposizione, l'esplorazione dello spazio e il movimento attivo e dinamico nelle sue geometrie. L'alto impatto esperienziale che *Ludmilla* escape room ha avuto sui fruitori del festival, suscitando sorpresa ed eccitazione, ha mosso l'analisi verso l'esplorazione di modalità alternative di fruizione del patrimonio culturale che possano diffondersi anche al di fuori dei contesti culturali tradizionali, approdando nei contesti quotidiani, in forme ibride, tascabili, transmediali e crossmediali.

Dagli studi sull'istituzionalizzazione del gioco come medium artistico ed espressivo e dell'attività ludica come atto trasformativo e conoscitivo delle culture locali, alla partecipazione al processo di progettazione dell'escape room *Ludmilla* con lo studio milanese *We are Muesli* per il Festivalletteratura, come frutto di un lavoro di analisi approfondita sull'impatto che l'attività ha avuto su contesto e fruitori, è stata infine sviluppata la forma crossmediale *Ludmilla – il librogame*, con l'obiettivo di tradurre in un formato tascabile e tramandabile nel tempo l'esperienza dell'omonima escape room a tema letterario. In ultima istanza, *Ludmilla* viene dunque presentata nella forma di un libro interattivo che, a seguito di un ridattamento delle meccaniche di gioco della room, conserva gli elementi di consistency tra il formato originario e la narrazione cui l'esperienza è ispirata. Il processo di progettazione di un'estensione crossmediale di *Ludmilla* si è mosso con l'obiettivo di intervenire sulle modalità di interazione, sulle possibilità di movimento e sulle percezioni degli utenti, che durante il flusso, vivono un diverso tipo di esperienza. Gli interventi di modifica e definizione hanno coinvolto i punti di contatto, le affordances, le meccaniche di gioco ostruite dai limiti del nuovo formato, al fine di analizzare in che modo i processi di riconversione e rimediazione influenzano eventuali cambiamenti nei comportamenti, nei rituali, nella trasmissione del contenuto culturale e nella percezione dello stesso. Lo schema che segue (fig 3), con cui si conclude questa analisi, mette in evidenza proprio tali cambiamenti, interpretando tutti i fattori – spaziali, ambientali, di interazione – che subiscono delle modificazioni al variare del formato proposto, garantendo esperienze di fruizione diversificate e adattabili a diversi contesti. Come è evidente, il formato "room" di *Ludmilla* offre un'esperienza di gioco significativa che coinvolge il corpo fisico nello spazio fisico, tridimensionale, dove ciascun giocatore è chiamato a muoversi, agire con ogni parte del corpo, percepire stimoli a 360°, manipolando *props*²² (gli oggetti di scena) che sono anch'esse oggetti fisici, tridimensionali, dotati di una loro consistenza, di pesi e misure che giocano con le deformazioni indotte dalla dimensione narrativa ispirata al sogno, presentandosi in

→
fig. 3

Confronto tra Ludmilla escape room e Ludmilla escape book.



*props: oggetti "di scena", enigmi analogici materici e tridimensionali

formati *maxi* o *mini*. L'esperienza della room è dunque libera nella pratica ludica quanto nelle fasi di progettazione, investe spazi di diversa natura e di diverse dimensioni, dimostrandosi flessibile e adattabile a contesti, fruitori e tematiche diverse. Il senso di controllo percepito dai giocatori è totale, poiché non simulazione di contesti e gestualità familiari, ma integrate con il mondo reale regalando esperienze totali, immersive e coinvolgenti. Per questo motivo, come si evince anche dall'indagine quantitativa sulla room *Ludmilla*, il formato escape si rivela uno strumento efficace per la fruizione del patrimonio culturale, come estensione architettonica dei luoghi tradizionali della cultura dove, alimentando lo spirito di squadra, stimolando i processi di apprendimento, e inducendo i giocatori al ragionamento, alla riflessione, alla pratica cognitiva e intellettuale, obiettivo che solo le meccaniche escape dimostrano di poter perseguire, è possibile *esperire* il contenuto culturale, viverlo, sentirlo e manipolarlo.

Sul fronte opposto, si può osservare come il formato-libro (l'escape book ibrido *Ludmilla*) sia in grado di diffondersi trasversalmente sul territorio, coinvolgendo non solo i luoghi della cultura tradizionali, ma anche i contesti quotidiani, dall'ambiente domestico, familiare e informale, all'ambiente scolastico, formale eppure sempre più aperto alle modalità didattiche informali e non convenzionali. L'entusiasmo dimostrato dai giovani studenti e dalle giovani studentesse nelle scuole, attesta la possibilità di usare il libro interattivo con meccaniche escape come strumento formativo, informativo ed educativo perfettamente in grado di integrarsi con i metodi della didattica tradizionali, offrendo ai ragazzi e alle ragazze spunti creativi, momenti di svago e leggerezza eppure altamente educativi. A differenza dell'escape room, l'escape book dimostra dei limiti nei termini della spazialità, proponendo non più props analogiche (nel senso proprio di *oggetti*), ma enigmi in forma bidimensionale o multimediale che, pur muovendosi entro i confini delle pagine, vengono trascinati, manipolati, spostati nello spazio ove l'esperienza si svolge, aprendo le porte a una dimensione digitale che supera i limiti del formato. I partecipanti all'esperienza hanno risposto positivamente alle affordances su cui si è intervenuti, dimostrando che, seppur in uno spazio limitato, l'esperienza di gioco proposta può coinvolgere emotivamente e cognitivamente ciascun partecipante, chiamato a collaborare con gli altri, muoversi non più *dentro*, ma *attorno* ai confini del cerchio magico, manipolando con le proprie mani la realtà narrata. *Ludmilla* escape room e *Ludmilla* escape book sono esperienze diverse che richiamano azioni e interazioni diverse, potenziate, ove necessario, dalle nuove tecnologie, dai contenuti multimediali, e da impianti narrativi in grado di suscitare emozioni, coinvolgimento e apprendimento all'interno di un'unica esperienza. Tanto negli spazi tradizionali, quanto negli spazi del quotidiano, l'esperienza ludica significativa si manifesta all'atto conoscitivo di gruppi di giocatori entusiasti di sperimentare, trasformare e deformare ciò che è riflesso della propria cultura di appartenenza.

NOTE

1. Nicholson, 2015
2. Jenkins, 2013
3. ibidem
4. Calvino, 1979/2022, p. 244
5. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 85
6. Jenkins, 2006/2014, p. 128
7. Tufarelli, 2022, p. 54
8. Paz in Ortoleva, 2009
9. Tufarelli, 2022, p. 54
10. ibidem, p. 53
11. ibidem
12. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72
13. ibidem, p. 75
14. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 81
15. Bown, 2022
16. Ortoleva, 2009/2022, Cap. 1
17. Mariani, 2014, in Bertolo & Mariani, 2014, p. 72
18. Kea, 2006, in Tufarelli, 2022, p. 54
19. Salen & Zimmerman, 2004
20. Bolter & Grusin, 1999/2022
21. Nicholson, 2015
22. props. In WordReference.com dictionary.
<https://www.wordreference.com/enit/props>
[26.11.2023]

BIBLIOGRAFIA

- Alvarez Díaz, M. G., Toftedahl, M., & Svensson, T. (2014). The Mystery of Elin. Incorporating a City Cultural Program on History and Heritage into a Pervasive Game. In K. Blackmore, K. Nesbitt, & S. P. Smith (Eds.), *IE2014 Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment* (pp. 1–10). Newcastle, NSW, Australia: ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/2677758.2677768>
- Barbas, H. (Ed), & Correia, N. (Ed). (2009). The Making of an Interactive Digital Narrative – Instory. Fifteenth Annual Scientific Conference on Web Technology, New Media, Communications and Telematics Theory, Tools and Applications, 35–41.
- Bertolo, M., & Mariani, I. (2014). Game design: Gioco e giocare tra teoria e progetto.
- Bittanti, M. (2016, 23 Novembre). Ripensare la narrazione transmediale: Dylan Dog e i videogiochi dell'incubo. [Relazione a convegno] Fenomenologia di Dylan Dog, Università IULM di Milano, MI, Italia. <https://www.ludologica.com/2016/11/evento-fenomenologia-di-dylan-dog-milano-23-novembre-2016.html> in Ludologica. <https://www.ludologica.com/2016/11/saggio-ripensare-la-narrazione-transmediale-dylan-dog-e-i-videogiochi-dellincubo.html>
- Bolter, J., Grusin, R. (2022). Remediation. Competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi, Guerini e Associati srl, Milano. (Originariamente pubblicato nel 1999)
- Bown, A. (2022). Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà. Luiss University Press, Roma
- Bruni, I. (2017). Studi sul videogioco: dalle origini come attività ludica ai games studies. *Media Education – Studi, ricerche, buone pratiche*, Vol. 8, n.1, 93–105. doi: 10.14605/MED81170. <https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/8776/8549>
- Caillois, R., & Dossena, G. (1981). I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine. Bompiani.
- Calvino, I. (2022). Se una notte d'inverno un viaggiatore. (I ed. 2016) Oscar Moderni. (Originariamente pubblicato nel 1979)
- Carbone, M. B., Fassone, R. (2020). Il Videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti. Mimesis Edizioni. Milano.
- Clarke, S., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A framework for creating educational escape rooms and interactive games for higher/further education. *International Journal of Serious Games*, 4(3), 73–86.
- Codeluppi, V. (2021). Umberto Eco e i media, Franco Angeli srl, Milano
- Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational Gaming for Pharmacy Students – Design and Evaluation of a Diabetes-themed Escape Room. *American journal of pharmaceutical education*, 81(7), 6265. <https://doi.org/10.5688/ajpe8176265>
- Di Paola, V. (2021). Transmedia Design per l'Entertainment. La progettazione dei contenuti promozionali nella Condizione Transmediale. [Tesi di dottorato, Università La Sapienza]. https://iris.uniroma1.it/bitstream/11573/1559265/1/Tesi_dottorato_DiPaola.pdf
- Fantacci, G. (2017, 1 Dicembre). This War of Mine. Le metafore valoriali della guerra simulata. *Ludologica*. <https://www.ludologica.com/2017/01/saggio-le-metafore-valoriali-di-this-war-of-mine.html>
- Geertz, C. (1998), Interpretazione di culture, Il Mulino
- Harari, Y. N. (2014). Sapiens. Da animali a dèi. Breve storia dell'umanità.

- Bompiani, Giunti Editore, Milano. (Originariamente pubblicato nel 2011)
- Herr-Stephenson, B. & Alper, M. with Reilly, E. (2013). *T is for Transmedia: Learning through Transmedia Play*.
- Huizinga, J. (2023). *Homo ludens* (C. : von Schendel, Trad.; 2. ed). Piccola Biblioteca Einaudi. (Originariamente pubblicato nel 1967)
- Jenkins, H. (1998). "Complete freedom of movement": video games as gendered play spaces. Available at: <https://www.semanticscholar.org/paper/%E2%80%9CComplete-freedom-of-movement%E2%80%9D%3A-video-games-as-play-Jenkins/b71ddb86c983cd3e9232814b3d96c03a9dbf6410>
- enkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), pp. 118–130. Available at: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Jenkins, H. (2014). *Cultura Convergente*. Apogeo Education. Maggiolini sps, Milano. (Originariamente pubblicato nel 2006)
- Kundera, M. (1985). *L'insostenibile leggerezza dell'essere*. Adelphi Edizioni s.p.s. Milano. (Originariamente pubblicato nel 1984)
- Korn, O., Rees, A., and Schulz, U. (2015). Small-Scale Cross Media Productions: A Case Study of a Documentary Game. In *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX '15)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 149–154. <https://doi.org/10.1145/2745197.2755516>
- Lindt, I. & Ohlenburg, J., Pankoke-Babatz, U., Ghellal, S., Oppermann, L. & Adams, M. (2005). Designing cross media games. In *PerGames Workshop*. Munich, Germany. Available at: https://www.researchgate.net/publication/228945045_Designing_cross_media_games
- Malegiannaki, I. and Daradoumis, T. (2017). Analyzing the educational design, use and effect of spatial games for cultural heritage: a Literature Review. *Computers & Education*, 108 (May 2017), 1–10. ISSN: 0360–1315. Elsevier, doi: 10.1016/j.compedu.2017.01.007.
- Matuk, C., Hurwich, T., Prospero, J., & Ezer, Y. (2020). Iterations on a Transmedia Game Design Experience for Youth's Autonomous, Collaborative Learning. *International Journal of Designs for Learning*, 11(1), 108–139. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v11i1.24911>
- McCall, J. (2019). Playing with the past: history and video games (and why it might matter). *Journal of Geek Studies* 6(1): 29–48 (2019). Available at: https://www.academia.edu/39273348/Playing_with_the_past_history_and_video_games_and_why_it_might_matter
- Mol, A.A.A., Politopoulos, A., Ariese, C.E., Van den Hout, B. & Boom, K. H. J. (2021). Introduction. In C.E. Ariese, K.H.J. Boom, B. van den Hout, A.A.A. Mol and A. Politopoulos (eds), *Return to the Interactive Past: The Interplay of Video Games and Histories (7–18)*. Leiden: Sidestone Press.
- Nicholson, S. (2010). A conceptual model of the library gaming experience (pp. 21–30). *Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages*. Medford, NJ: Information Today.
- Nicholson, S. (2015) Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design*. Paper presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan.
- Available at: <https://www.becauseplaymatters.com/writings>
- Ortoleva, P. (2022). *Il secolo dei media*. Il Saggiatore srl, Milano. (Originariamente pubblicato nel 2009)
- Palla, E., Lopez, A. G., Aviles, D. G., & Sanchez Martinez, M. A. (2019). A New Educational Escape-Room-Based Model for the Sustainable Valorization and Management of Cultural and Natural Heritage. *Conservation Science in Cultural Heritage*, 19(1), 219–229. <https://doi.org/10.6092/issn.1973-9494/10669>
- Penttilä, K. (2018). "History of Escape Games. Examined through Real-Life-and Digital Precursors and the Production of Spygame", Published Thesis, 2018. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/327498281>
- Pescatore, G., & Innocenti, V. (2012). Dalla crossmedialità all'ecosistema narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo. V. Innocenti, G. Pescatore., *Dalla Crossmedialità All'Ecosistema Narrativo. L'Architettura Complessa Del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, in: *Il Cinema Della Convergenza*. Industria, Racconto, Pubblico, MILANO, Mimesis, Pp. 127 – 138.
- Platania, G. (2020). Studi sul videogioco: dalle origini come attività ludica ai game studies media education – MEDIA EDUCATION – Studi, ricerche, buone pratiche. © Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a. ISSN 2038–3002 – Vol. 8, n. 1, anno 2017, pp. 93–105doi: 10.14605/MED811706
- Rizzo, A. (2020). *Ergonomia cognitiva. Dalle origini al design thinking*. Il Mulino
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Sciannamblo, Mariacristina (2009) *Crossmedialità e rimediazione: uno sguardo sociosemiotico sugli user generated content*. [Tesi di Laurea in Aspetti visuali della comunicazione, LUISS Guido Carli]. [https://tesi.luiss.it/view/degree_programs/grad=5Fsp=5F2.html#:~:text=Sciannamblo%2C%20Mariacristina%20\(A.A.%202008/2009\)%20Crossmedialit%C3%A1%20e%20rimediazione%3A%20uno%20sguardo%20sociosemiotico%20sugli%20user%20generated%20content.%20Tesi%20di%20Laurea%20in%20Aspetti%20visuali%20della%20comunicazione%2C%20LUISS%20Guido%20Carli](https://tesi.luiss.it/view/degree_programs/grad=5Fsp=5F2.html#:~:text=Sciannamblo%2C%20Mariacristina%20(A.A.%202008/2009)%20Crossmedialit%C3%A1%20e%20rimediazione%3A%20uno%20sguardo%20sociosemiotico%20sugli%20user%20generated%20content.%20Tesi%20di%20Laurea%20in%20Aspetti%20visuali%20della%20comunicazione%2C%20LUISS%20Guido%20Carli)
- Sinopoli, G. (2020). Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo. [Master thesis, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana]. <https://tesi.supsi.ch/3189/>
- Stella R., Riva C., Scarcelli C. M., Drusian M. (2018). *Sociologia dei new media*, De Agostini Scuola spa, Seconda Edizione, Novara. (Originariamente pubblicato nel 2014)
- Squire, K. (2011) *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Technology, Education--Connections (the TEC Series).
- Tufarelli, M. & Cianfanelli, E. (2022). *Design, Heritage e cultura digitale: scenari per il progetto nell'archivio diffuso*. Firenze University Press
- Tzima S, Styliaras G, Bassounas A. (2021). Revealing Hidden Local Cultural Heritage through a Serious Escape Game in Outdoor Settings. *Information*. 2021; 12(1):10. <https://doi.org/10.3390/info12010010>
- Vaske, K. (2019). *Megalith Grave Escape : Using escape room game*

mechanics for cultural heritage sites [Dissertation]. Retrieved from <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:his:diva-17025>

Vourvopoulos, A., Liarokapis, F., & Petridis, P. (2012). Brain-Controlled Serious Games for Cultural Heritage. Proceedings of the 2012 18th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, VSMM 2012: Virtual Systems in the Information Society, 291–98. doi:10.1109/VSM2012.6365937.

Wolf, Mark J. P. (2001). The Medium of the Video Game. University of Texas Press. Edizione del Kindle

Zimmerman, E. (2022). The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design. Published by Princeton Architectural Press.

SITOGRAFIA

Areacodeinc, (2012, 31 Agosto). ConQwest. areacodeinc.com/work/conqwest/ Archived at Wayback Machine <https://web.archive.org/web/20120831092107/http://areacodeinc.com/work/conqwest/>

Armelli, P. (2020, 25 Settembre). È arrivato il gioco interattivo ispirato a Enola Holmes. Wired. <https://www.wired.it/play/televisione/2020/09/25/gioco-interattivo-enola-holmes/>

Because Play matters, (n.d.). <https://www.becauseplaymatters.com/>

Biennale Democrazia. (2018, 31 Ottobre). Spotlight 2018 – Fabio Viola – Homo ludens. Giochi culturali e cultura in gioco [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aRkVI3_LuZc&t=772s

Borgard, M. (2021, 9 Giugno). Zork I – The Great Underground Empire (1980). <https://playbackgames.medium.com/zork-i-the-great-underground-empire-1980-6be1005dd225>

Cardoni, G. (2021, 9 Giugno). Serious Games: il videogioco al servizio della cultura. <https://frameblog.unibo.it/index.php/2021/06/09/serious-games-il-videogioco-al-servizio-della-cultura/>

Castiello, V. (n.d.). Caccia al tesoro a Roma: WhaiWhai e altre diavolerie. Valeria Castiello. <https://valeriastcastiello.com/caccia-al-tesoro-a-roma-whaiwhai/>

Claire, (2020, 19 Ottobre). La guida WhaiWhai è il regalo perfetto. Call me Claire. <https://www.callmeclaire.net/it/la-guida-whaiwhai-e-il-regalo-perfetto/>

Cugliandro, C. (2019, 12 Marzo). Italo Calvino e il videogioco: il Postmoderno e l'autorialità. Everyeye <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-italo-calvino-videogioco-postmoderno-autorialita-43019.html>

Escape Hunt, (n.d.). <https://escapehunt.com/>

Festivaletteratura, (n.d.). <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-italo-calvino-videogioco-postmoderno-autorialita-43019.html>

Good Game Italia (2022, 8 Ottobre). Le tue abilità fuori dal gioco. <https://goodgameitalia.com/>

Good Game Italia (2022, 8 Ottobre). Thinkaton Good Game Italia. Tutti i risultati dell'edizione 2022. <https://goodgameitalia.com/wp-content/uploads/2022/12/Report-Idee-Thinkathon-GGI.pdf>

Herr-Stephenson, B., Alper, M. e Reilly, E. (2013, 16 Marzo). T is for Transmedia: Learning through Transmedia Play. <https://joanganzcooneycenter.org/publication/t-is-for-transmedia/>

Jenkins, H. (2013, 18 Marzo). T is for Transmedia. <https://henryjenkins.org/blog/2013/03/t-is-for-transmedia.html>

Kirk, W. (2014, 2 Dicembre). MEMORI: Escape Room – Interview with Dr. Kate Raynes-Goldie. <https://gamecloud.net.au/features/interviews/memori-escape-room-interview-with-dr-kate-raynes-goldie>

Massachusetts Institute of Technology. (n.d.). <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/cv.html>

Meetingdirimini (2022, 22 Agosto). Homo ludens – homo videoludens [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ICs_qyUjogc&t=1792s

Newzoo. (2013, Settembre). The Global Games Market. y Facts & Insights On the Global Games Market 2012–2016. https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Free_Global_Trend_Report_2012_2016_V2.pdf

Newzoo. (2021, 1 Luglio). Global Games Market Report The VR & Metaverse Edition. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2021-free-version>

Olivetti, J. (2013, 26 Gennaio). ENGADGET: The Game Archaeologist: EA's Majestic, Conspiracy within conspiracy. https://www.engadget.com/2013-01-26-the-game-archaeologist-eas-majestic.html?gucereferer=aHROcHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlMmNvbS8&gucereferer_sig=AQAAAAQkr2KT_cru3ISVLSrTxqFGmgjTx9odizlwlclL4x_q-XDLZQCVZwIWMTOstZa7Lo8aneg6S8Ji6sFHnU1ucwhPofRwIOPs16yWShFMHDIwdfOK1vKbPglu2kYXQfCowXUAY36TtVBwDDEa5Ibc9VWw_RKHWA_rNwfAijsO_Oza8&gucounter=2

Pacmanhattan (2004). <https://www.pacmanhattan.com/press.php>

Pendragon Studios, (2020, 4 Dicembre). This War of Mine. <https://pendragongamestudio.com/it/project/this-war-of-mine/>

Pokémon. (2023, 21 Ottobre). In Wikipedia. <https://it.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon>

Pordenonelegge – Festa del libro con gli autori (2014, 31 Ottobre). Umberto Eco [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HhHrjNT2t2Q&t=389s>

Santa Ragione, (n.d.). Saturnalia. <https://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Saturnalia>

Soberman, M. (2020, 16 Luglio). Disney Parks Attendance “Flat” in Newly-Released 2019 Themed Entertainment Association Report. <https://wdwnt.com/2020/07/disney-parks-attendance-flat-in-newly-released-2019-tea-aecom-theme-index/>

Transmedia Literacy (n.d.). TRANSMEDIA LITERACY. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education. <https://transmedialiteracy.org/>

Transmedia Literacy (2018, 26 aprile). 2 Teen's Transmedia Skills and Informal Learning Strategies[Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=u7_OKmhj57o&t=176s

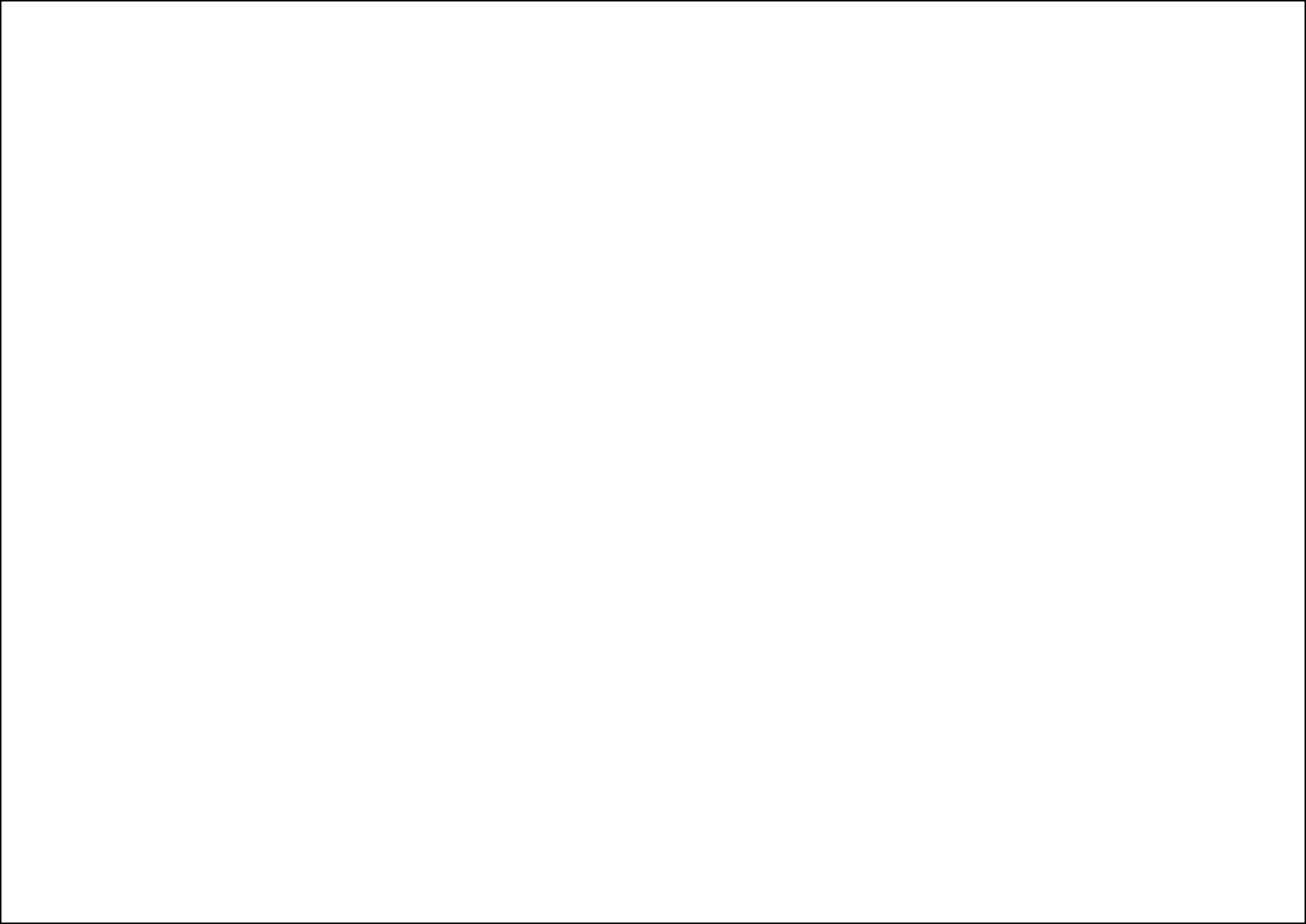
This War of Mine, (n.d.). <https://www.thiswarofmine.com/#home>

Vissia, (2019, 31 Gennaio). L'enigma delle trenta stanze: escape room per ragazzi e famiglie nelle antiche cisterne romane di Fermo. Marche for kids. <https://www.marcheforkids.com/enigma-delle-trenta-stanze-escape-room-per-ragazzi-e-famiglie-nelle-antiche-cisterne-romane-di-fermo/>

Wunderbo, n.d. <https://www.wunderbo.it/>

LUDOGRAFIA

Assassin's Creed II [PS3], Ubisoft Montréal, Canada, 2009
Snake [Telefono cellulare, BBC Micro, MSX, Tandy Radio Shack TRS-80, iOS,], Vari, 1977
Zork I: The Great Underground Empire [Browser, Radio Shack TRS-80, Amstrad PCW, ALTRO], Infocom, Cambridge, Massachusetts, 1980
Myst [Microsoft Windows 3.1, 3DO, Sega Saturn, Amiga, Atari Jaguar, CD-i, Mac OS, Nintendo DS, PlayStation Portable, iOS] Cyan Productions, USA, 1993
Pokémon Go [Android, iOS], Niantic, USA, 2016
SimCity [Amiga, MacOS], Maxis, Nintendo EAD, USA, 1989
Majestic [Microsoft Windows], Anim-X, 2001
Ingress [Android, iOS], Niantic, USA, 2012
Mystery Hunt, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, 1981
Conqwest, Area/Code Studio, New York, 2012
Pac-Manhattan, NYU's Interactive Telecommunications, New York, 2004
Whaiwhai, Log607, Italia, 2008
An Enola Holmes Adventure, Escape Hunt, 2020
This War of Mine [Microsoft Windows, macOS, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Android, iOS, PlayStation 5, Xbox Series X], 11 Bit Studios, 2014
This War of Mine Boardgame, Pendragon Studios, 2017
WunderBo, Melazeta, 2009
Saturnalia, Santa Ragione, 2022
L'enigma delle Trenta stanze, cooperativa Sistema Museo, 2017
Memori, Games We Play, 2014
The Great Palermo [PC], We are Muesli, 2016
Wer ist Wer, We are Muesli, 2019
Chi è chi [PC], We are Muesli, 2020
Colpo di stato, We are Muesli, 2019
Ventiquattro Elle, We are Muesli, 2021
Madeleines [MLOL], We are Muesli, 2021
Missione Pietrarubbia [PC], We are Muesli, 2022
Ghost 'n Found [Android, iOS], We are Muesli, 2022



Ringraziamenti

Un sentito grazie a tutte le persone che hanno contribuito all'evoluzione di questa analisi, con le loro esperienze, i loro saperi, le loro personalità; a chi mi è stat* vicin* in questo percorso di crescita personale e professionale e a chi lo ha messo in discussione, dandomi un motivo in più per andare avanti.

Un sentito grazie a Claudia Molinari, tutor in tirocinio e correlatrice, per il carisma, l'ironia, la professionalità; per avermi dato fiducia, per la disponibilità, e per avermi regalato un'esperienza in WAM che mi ha fatta rimettere completamente in discussione. Un grazie particolare a Matteo e Nicolò, per le revisioni, la pazienza, l'estrema gentilezza. E, in generale, un sentito grazie a tutte le ragazze delle Officine Zandraglie, per le chiacchiere, i pranzi e quell'approccio alla vita a tratti punk, a tratti zen.

Un doveroso grazie a Giorgio Dall'Osso, relatore e Docente, per aver supportato ogni mia proposta, per gli ottimi consigli, per la vicinanza, per l'entusiasmo trasmesso e il sostegno nell'ultimo periodo.

Un doveroso grazie anche agli Istituti che mi hanno ospitato per condurre i test, dimostrando fiducia, rispetto ed entusiasmo nei confronti della mia persona e dell'attività. Grazie in particolare alla Dott.sa Natascia Senatore, ad Alessandra Covelli e Cecilia Adamo, ma anche tutto il resto del corpo Docenti del Liceo Classico per avermi dato la propria disponibilità, facendomi risentire a casa; e grazie anche alla Dott.sa Laura Laurendi e alla Vicepreside Rosanna Frandina, per la premura e la voglia di portare qualcosa di nuovo nell'I.T.I. G. Donegani.

Un ringraziamento speciale agli zii che mi hanno tenuto compagnia durante la mia breve avventura sulla Torino-Milano; a Ciccio e Maria, per l'ospitalità, per la premura e per non avermi cacciata di casa; a Franca, per i pranzi interminabili, il Vermouth (rigorosamente Cocchi) e le gite tra i musei. Questa tesi è il frutto anche dei nostri viaggi. Ai ragazzi e alle ragazze, a Giulio, per aver assecondato i miei giochi nonostante gli impegni, per la compagnia, gli aperitivi e le cene (come al solito, pensiamo sempre a mangiare).

E un affettuoso grazie al piccolo Jacopo e alla piccola Bianca, per aver animato le mie pause, per i sorrisi durante le sessioni in smart working e la leggerezza in un momento complesso.

Ai miei genitori, lontani ma sempre presenti. Per avermi insegnato a non pormi limiti, per aver sostenuto le mie scelte spesso incomprensibili, per avermi insegnato a seguire la mia strada nonostante tutto. Senza il vostro sostegno e i vostri insegnamenti non avrei concluso il mio percorso con la stessa tenacia.

Grazie a Filippo, che ha sopportato la mia ansia e ha sempre creduto nelle mie capacità più di quanto non ci abbia creduto io stessa, spronandomi a non mollare nei momenti più difficili.

Grazie a Fede, Macho, Ap e Vergo, per avermi fatta sentire a casa anche quando a casa non ero. Per i fail a D&D, le discussioni su LOL, il Lucca Comics, Attack on Titan e i meme, e tutte le stimolanti conversazioni di cui ho sentito la mancanza. Grazie per esserci stati anche dopo, sempre.

Grazie ai miei amici di Trauma Cranico, voi della magistrale, alle serate passate tra crisi d'ansia e sbronze. Alle notti insonni, alla vecchiaia precoce, alla solidarietà. Mi porterò la bacheca di Trello nel cuore, le lezioni sull'armocromia, il discotram di Milano, gli arachidi rubati e i giochi da tavolo, come il ricordo di un'avventura traumatica ma piena di risate, di voglia di leggerezza, di pranzi e cene interminabili... che comunque, na pizza era più semplice.

Un ringraziamento speciale anche a Greta e alla "piccola" Marti, che mi hanno regalato un anno folle e divertente, tra corse sulla neve, corna natalizie e musica Punk.

E infine, un doveroso grazie a me stessa, per aver avuto il coraggio di mettermi alla prova e la pazienza di andare avanti anche davanti alle difficoltà. Questa tesi è il risultato di anni di riflessioni su chi sono e chi voglio diventare, il mio strumento di riscatto da esibire davanti a chi non ci ha mai creduto - o non ci ha mai voluto credere -, il regalo che faccio a chi mi ha sempre sostenuta.

A tutte e tutti, un sincero grazie.

