

SHATTERED

Il videogioco horror che racconta il disagio universitario





**Politecnico
di Torino**

Corso di Laurea
Design e Comunicazione

SHATTERED:

Progettazione di un videogioco indipendente
come strumento di critica sociale per comunicare
il disagio studentesco universitario

A.A 2025/2026
Sessione di laurea di febbraio

Relatore:
Luca Cattaneo

Candidati:
Maria Gloria Casula
Matteo Porcella

La scelta del videogioco come mezzo di comunicazione e di critica sociale, oltre che essere dovuta a una passione comune, ha permesso di esplorare il videogame da un punto di vista progettuale e di sperimentare con un media in continua evoluzione.

L'intento è quello di dimostrare come anche un media alle volte sottovalutato rispetto ad altri media sia in grado di farsi portatore di un messaggio sociale. Di seguito si riporta un'analisi sui media narrativi e su come questi possano fare critica sociale, per poi approfondire sul caso specifico del disagio studentesco.

Questo ha portato alla creazione di "Shattered", una sperimentazione che unisce la critica alla sensibilizzazione, analizzando la tematica del disagio studentesco in ambito universitario.

INDICE

LA CRITICA SOCIALE	7
1.1 La critica sociale da ieri a oggi.....	8
1.2 Gli strumenti narrativi di critica sociale.....	9
 IL VIDEOGIOCO COME STRUMENTO DI CRITICA	24
2.1 Cos'è il videogioco?	22
2.2 Chi gioca ai videogiochi?.....	23
2.3 Il mercato indie e la community.....	24
2.4 Storytelling videoludico e la critica.....	25
 IL DISAGIO UNIVERSITARIO	33
3.1 Il disagio degli studenti.....	34
3.2 Le “soluzioni” al problema.....	36
 USER RESEARCH	39
4.1 Modalità di indagine.....	40
4.2 Insight studenti.....	40
4.3 Insight psicologa	42
4.4 Tematiche.....	44
 PROGETTO	47
5.1 Introduzione.....	48
5.2 Mindset	48
5.3 Come potremmo.....	50
5.4 Linee guida	51
5.5 Concept.....	52
5.6 Visual.....	72
5.7 Storytelling	74
5.8 Gameplay	95
5.9 Strategia di comunicazione	102
5.10 Sviluppo e output.....	106
5.11 Feedback	112
5.12 Sviluppi futuri.....	114
5.13 Considerazioni finali	115
 BIBLIOGRAFIA	116

LA CRITICA SOCIALE

1



1.1 La critica sociale da ieri a oggi

Quando si parla di critica sociale, ci si riferisce ad una pratica dinamica e adattabile, applicabile a qualsiasi ambito o comportamento umano: solitamente il suo scopo è quello di mettere in discussione concetti, abitudini e ideali in modo da evidenziare contraddizioni, ingiustizie o presenti nella società (Boland, 2012). Si tratta di un meccanismo radicato nella storia dell'umanità, che emerge in risposta a pratiche o assetti percepiti come problematici da uno o più individui: ne sono esempi lampanti movimenti emancipatori come il socialismo, il femminismo o il de-colonialismo, scaturiti dalla necessità di contestare strutture considerate come oppressive, e alle volte di proporre modelli alternativi orientati al miglioramento sociale.

La critica sociale è un fenomeno che si presenta in tante manifestazioni, senza porsi necessariamente come una lotta diretta a un sistema, ma come uno spunto di riflessione, una lente di ingrandimento che sottolinea aspetti, dai più

nascosti ai più evidenti, di un sistema, di una società o un'ideologia.

Sin da tempi antichi l'uomo ha desiderato dar voce al suo pensiero critico: oratoria, politica e teatro hanno sempre avuto un legame intrinseco con la società e la cultura durante il corso della storia, diventando i principali strumenti di critica rispetto a determinate dinamiche sociali. Spesso però questa espressione era riservata a pochi ed esclusivi fruitori, che avevano il privilegio sociale ed economico necessario a poter anche solo comprendere il messaggio espresso in questi contesti.

1.2 Gli strumenti narrativi di critica sociale

Nel corso del tempo, grazie allo sviluppo tecnologico, alla diffusione dei mass media e una maggiore accessibilità all'informazione, è stata agevolata la produzione e fruizione di opere letterarie, cinematografiche, musicali e artistiche che hanno sfruttato la narrazione come strumento di denuncia e riflessione.

L'atto di raccontare storie ha sempre fatto parte della natura dell'uomo: i racconti sono testimonianze dell'esperienza umana e sono quasi sempre portatori di un messaggio. La narrativa vive nella tensione tra finzione e realtà emotiva: richiede al utente di entrare in uno stato di "sospensione dell'incredulità", definita come la volontà del lettore di distaccarsi dalla realtà in un atto di "fede poetica" (S.T. Coleridge, 1817), usando il racconto come strumento simbolico per comunicare indirettamente o implicitamente un messaggio come può essere quello di critica sociale.

L'aspetto fondamentale delle storie è fare in

modo che lo spettatore riesca ad immedesimarsi nel mondo della storia che viene raccontata, arrivando a empatizzare con i personaggi e le vicende narrate; per questo motivo lo storytelling risulta un mezzo comunicativo estremamente forte ed emotivo grazie alla capacità che ha di creare un saldo legame emozionale con l'interlocutore, nonostante (a causa della natura spesso implicita del messaggio) possa necessitare di una lunga e profonda analisi per cogliere il vero significato.

Ciò lo rende comunque uno dei mezzi più apprezzati per comunicare una critica (Raymond A. Mar et al., 2011).

Ogni media possiede caratteristiche proprie che modellano il modo in cui il messaggio critico viene costruito e recepito.

La seguente panoramica propone alcuni dei principali strumenti contemporanei di critica sociale, evidenziando per ciascuno i meccanismi comunicativi distintivi.

Libri

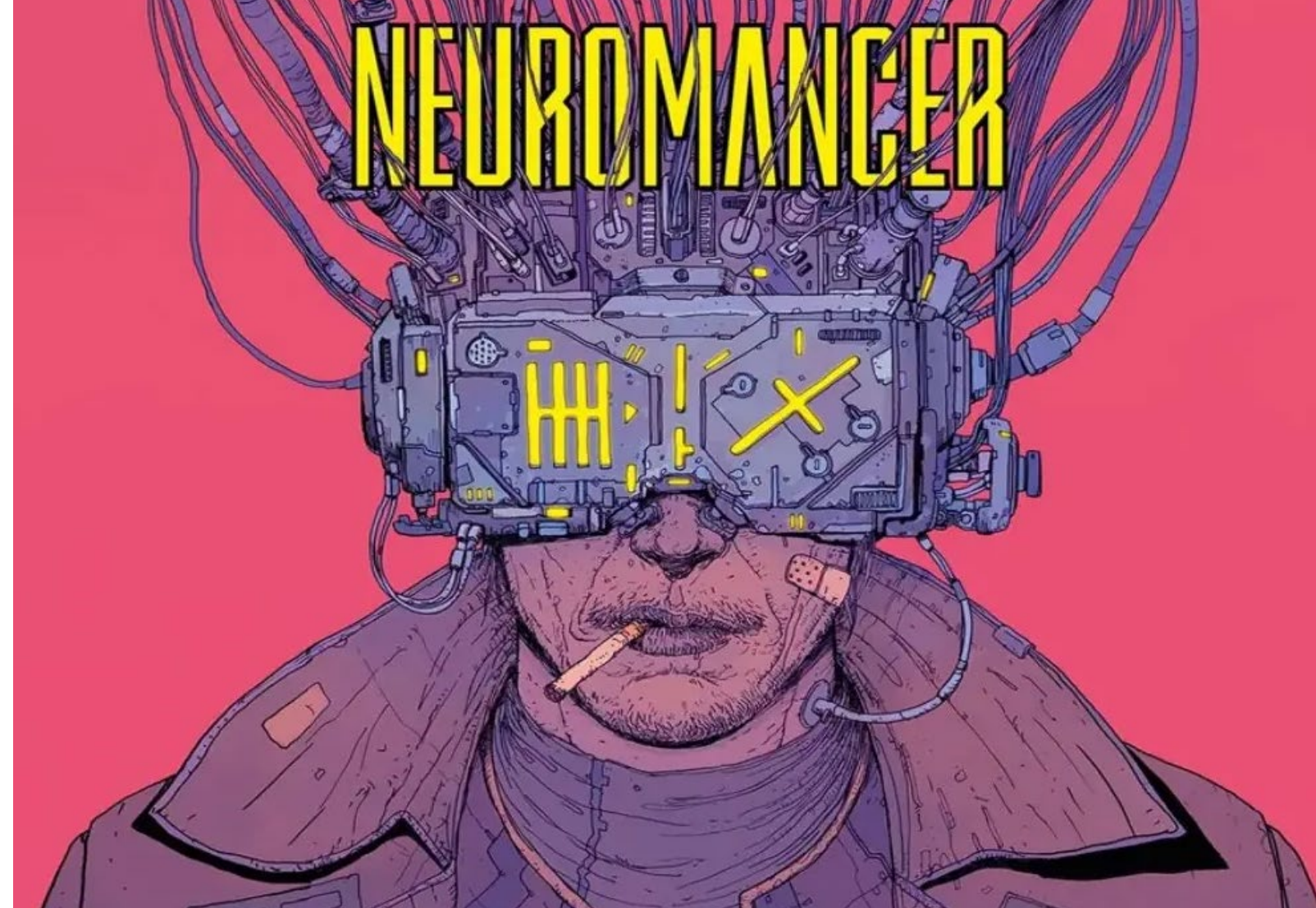
Nella letteratura è compito del lettore interpretare il messaggio scritto: trattandosi di un media che sfrutta esclusivamente le parole, è necessario uno sforzo interpretativo in cui il lettore re-immagina ciò che è stato inizialmente immaginato dallo scrittore. La scrittura è dunque un'esperienza più intima e individuale, per via della natura quasi co-creativa del libro che favorisce un'immersione cognitiva più profonda rispetto ai media audiovisivi (Martinez, 2023).

Uno dei generi narrativi più emblematici per quanto riguarda la critica sociale è la letteratura distopica. La distopia è una rappresentazione distorta e negativa del futuro: essa considera dinamiche attuali e le esaspera, evidenziando squilibri di potere e derive sociali.

- **Neuromante** (W. Gibson, 1984): Gibson dipinge la tecnologia come fattore dominante della società. Nel suo romanzo, lo Stato finisce per perdere potere e finire in secondo piano, a vantaggio di grandi multinazionali e corporazioni che controllano ogni ambito della vita quotidiana grazie a delle avanzatissime tecnologie. La visione dell'autore porta all'estremo il connubio tra corpo e macchina, allarmando e scatenando riflessioni sulla potenziale deriva futura delle nuove invenzioni del periodo. Gibson descrive la sua società distopica tramite gli occhi di un protagonista che ne è vittima inconsapevole, e in quanto tale la abbraccia, incarnandone le contraddizioni e le criticità.
- **1984** (G. Orwell, 1949): in questo caso, Orwell descrive un mondo in cui ogni azione è sotto sorveglianza grazie all'utilizzo di enormi schermi costantemente accesi e controllati dal Grande Fratello. All'esagerazione, Orwell unisce un elemento fondamentale: un prota-

gonista che soffre delle condizioni assurde imposte dal mondo, e che se da un lato inizialmente si arrende al controllo, sceglie infine attivamente di opporsi unendosi a un gruppo di ribelli. Il finale vede il protagonista soccombere al potere del grande fratello, rappresentando l'impotenza dell'individuo in uno stato totalitario che schiaccia la libertà decisionale e di espressione.

Seppure la lettura si ponga come il mezzo di storytelling più "puro" ed esaustivo e sia uno strumento che permette la maggior libertà immaginativa, essa richiede tempo, alfabetizzazione culturale e motivazione. Per questi motivi, al giorno d'oggi il suo target è composto da una fetta di popolazione ristretta, rendendo la critica meno accessibile a un pubblico ampio rispetto ai media audiovisivi.



Cinema

Il cinema è un media estremamente incentrato sulla rappresentazione visiva: la forza dell'immagine, metaforica o esplicita, permette al fruitore di osservare direttamente la narrazione, come un silenzioso spettatore, traducendo direttamente concetti astratti in situazioni concrete (Martinez, 2023).

La popolarità del cinema è dovuta soprattutto all'uso integrato di molteplici tecniche: fotografia, suono, dialoghi e montaggio amplificano l'esperienza emotiva, fornendo un quadro più completo del messaggio e riducendo lo sforzo interpretativo rispetto alla letteratura. Grazie a questo il cinema offre una narrazione "esterna" che il pubblico osserva in modo diretto e meno partecipativo.

- **The Substance** (C. Fargeat, 2024): sfruttando fortemente lo shock visivo grazie al genere del body horror, The Substance narra dell'ossessione di una protagonista tormentata dal desiderio di rispettare gli enormi standard estetici imposti dalla nostra società al mondo femminile. Le pressioni sociali vengono incarnate dagli atti estremi compiuti dalla protagonista che, licenziata dal suo ruolo di attrice per essere troppo vecchia, sperimenta inconsciamente su se stessa per riacquisire la sua gioventù, da lei tanto desiderata. Sarà la sua stessa ossessione morbosa e avara nei confronti di questo standard a trasformarla in un essere mostruoso e opposto al suo desiderio.
- **Parasite** (Bong Joon Ho, 2019): la famiglia di Ki-taek si ritrova senza lavoro e finisce in seguito a una serie di ingegnosi inganni a farsi assumere da una ricca famiglia locale celando le loro vere identità. Il contrasto tra le due famiglie e dei loro opposti ceti sociali

porta a riflettere sulla disparità di classe e sulla disunione della nostra società. Parasite non definisce né buoni né cattivi, ponendo la luce sul sistema piuttosto che sull'individuo, presentando quella che è la realtà di una società moderna caratterizzata da discriminazione, ingiustizia sociale e da uno sbilanciamento economico enorme tra ricchi e poveri.

Nonostante la cinematografia possieda notevoli punti di forza, quali la maggior fruibilità dovuta all'inferiore sforzo immaginativo e il maggior numero di stimoli sensoriali, porta con sé diversi rischi: nel cinema il messaggio passa attraverso molteplici interpreti (scrittori, regista, attori etc.), dunque il prodotto finale potrebbe discostarsi dall'idea iniziale dell'autore, considerando inoltre le frequenti modifiche che gli script cinematografici subiscono durante la produzione a causa anche a motivi di budget. Inoltre, per la sua una narrativa meno didascalica e più aperta all'interpretazione, il film richiede spesso un'ulteriore analisi rispetto a quella che generalmente scaturisce da una prima visione.



Fumetto

Il fumetto, con la grande diffusione della stampa periodica, costituiva un ottimo svago a basso prezzo soprattutto per i ceti popolari: attraverso storie disegnate, a volte anche ingenuie, rozze e dissacranti, era facile rappresentare i problemi della società sul piano della satira, dell'ironia, del grottesco e persino dell'ingiuria, in maniera adatta a un pubblico con scarse conoscenze letterarie (Rondolino, 2003).

Proprio per questo, il fumetto è stato spesso considerato da molti come medium "inferiore", poco profondo o addirittura "diseducativo", seppure abbia sempre avuto, soprattutto durante la seconda metà del '900, un'enorme fetta di lettori appassionati.

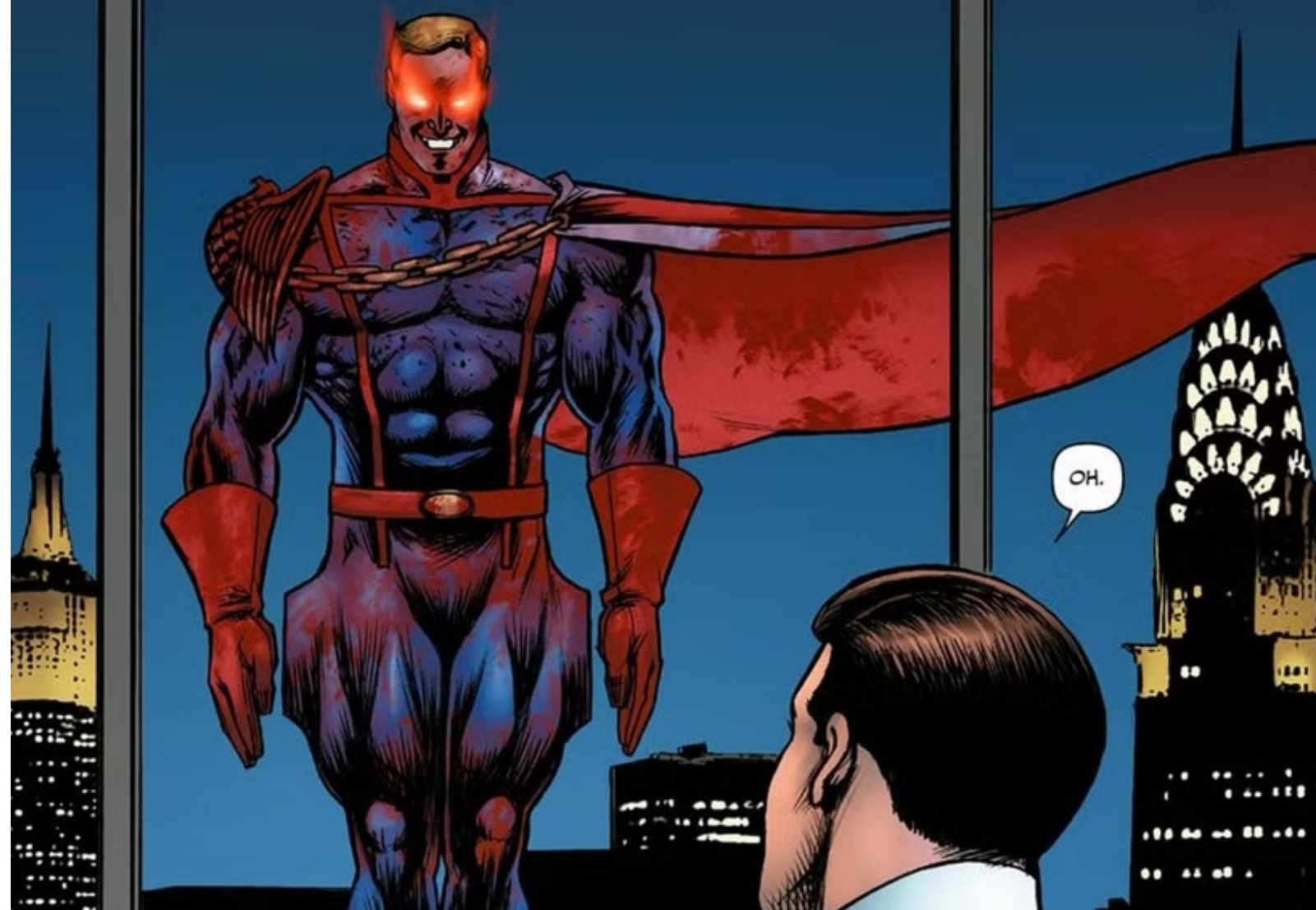
A oggi il fumetto è quasi completamente sdoganato da questa accezione: con una popolarizzazione delle graphic novel, dei manga e dei comics americani (anche grazie agli adattamenti cinematografici), questo media è riuscito a ottenere credibilità e fama per essere in grado di trasporre argomenti che spesso ricadono in una (più o meno esplicita) critica sociale.

- **The Boys** (Garth Ennis; Darick Robertson, 2006 - 2012): l'opera racconta un mondo in cui i supereroi vengono creati, controllati, disumanizzati e strumentalizzati da una potente corporazione, che li sfrutta a scopo di lucro grazie al forte utilizzo dei mass media e della comunicazione. Attraverso una narrazione satirica, cruda e grottesca fa luce sui pericoli del potere centralizzato incontrollato e su quanto facilmente questo possa manipolare e controllare la società. La critica si concentra su abusi di potere, corruzione, controllo da parte delle corporazioni e delle autorità, populismo e capitalismo, ed è evidenziata da vignette esplicite, violente e

prive di censura.

- **Zerocalcare**: uno dei fumettisti italiani a oggi più popolari: il suo tratto si distingue per i frequenti riferimenti alla cultura pop, dai cartoni animati, alla musica, alla mitologia, usata per far emergere drammi esistenziali. La riflessione sui propri fallimenti personali è sempre accompagnata da una riflessione più generale su ciò che significa l'impegno umano e politico al giorno d'oggi. La riflessione di Zerocalcare mostra in concreto cosa significa scendere dal piedistallo e accettare la possibilità dell'errore (Zuolo, 2023).

Il fumetto è considerabile come un compromesso tra film e libro: la rappresentazione grafica oltre a dare un forte impatto emotivo, fornisce un supporto all'immaginazione del lettore, al quale viene comunque data l'opportunità di seguire un proprio ritmo di fruizione della storia; inoltre il disegno permette più libertà creativa e immaginativa da parte dell'autore. Il fumetto tuttavia, oltre a presentare le stesse criticità del libro, nonostante lo sdoganamento degli ultimi anni viene ritenuto nella percezione popolare ancora come "letteratura di serie B".



Animazione

Fin dai suoi inizi, l'animazione ebbe il ruolo, oltre che di media distensivo del fumetto, di tacita ribellione. I brevi corti animati che narravano le avventure di variopinti personaggi disegnati, in cui non era difficile riconoscere i connotati di determinate categorie sociali, costituivano gli elementi primitivi e ingenui di un discorso sulla società che consentiva, anche se a livello intuitivo e superficiale, di coglierne gli aspetti grotteschi, i punti deboli e la fragilità (Rondolino, 2003). A oggi, il mercato dell'animazione è in forte espansione, permettendo anche a grandi e piccoli studi o singoli animatori indipendenti di trasmettere il proprio messaggio di critica.

- **South Park** (T. Parker, M. Stone, 1997 - in corso): la serie ruota attorno all'utilizzo della satira pungente e scioccante: la serie si prende gioco delle più grandi stranezze e ambiguità della società americana, spesso criticando direttamente persone e istituzioni. Gli autori sfruttano l'esagerazione e la parodia per evidenziare il ridicolo, ad esempio facendo ampio uso di stereotipi per esagerare ed identificare i pregiudizi. Spesso la critica si rivolge ai media stessi e al loro modo di dipingere persone e situazioni, manipolando la percezione degli spettatori e riducendo situazioni complesse a rappresentazioni superficiali e inaccurate (Pitcher, 2011).
- **Porco Rosso** (H. Miyazaki, Studio Ghibli, 1992): l'opera rappresenta il rifiuto del fascismo e l'opposizione alla guerra, nonché il coraggio dell'individuo che non si conforma alle imposizioni. Il film sfrutta la simbologia del maiale come conseguenza di una maledizione dovuta alle atrocità della guerra, indicando la scelta di una vita non convenzionale e di una fuga dagli affetti, oltre che uno stratagemma per rappresentare la scelta di fuggire dal

senso di colpa e dal peso dell'umanità del protagonista.

Poiché l'animazione rappresenta un'evoluzione del fumetto, così come il cinema lo è per il romanzo, essa consente una più accessibile fruizione dell'opera. Al contempo, permette di mantenere la rappresentazione metaforica che caratterizza il fumetto, ma superando la staticità che in quest'ultimo deve essere colmata dall'immaginazione del lettore. In questo caso, i limiti, seppur minori, sono imputabili alla visione stereotipata e frequente che etichetta i prodotti di animazione come media "per bambini", facendosi percepire dal fruitore (spesso erroneamente e superficialmente) come opere prive di messaggio e dallo scarso valore.



Musica

Esiste un forte legame tra società e musica: l'espressione musicale è presente in quasi ogni cultura, rivestendosi di significati e simboli della vita collettiva e individuale (Ponziani, 2016). Essa si è fatta più volte portatrice di un messaggio volto alla denuncia e alla riflessione su tematiche sociali.

- **Punk:** il punk nasce come una forma di ribellione diretta e immediata contro le strutture politiche, sociali e culturali percepite come oppressive. Più che un semplice genere musicale fu un movimento portatore del sentimento di frustrazione e malcontento delle nuove generazioni, tramite un linguaggio crudo e anti-istituzionale. L'espressione più emblematica del movimento è stata l'impronta dei Sex Pistols, band britannica della seconda metà degli anni '70. Musicalmente erano rumorosi, veloci, spontanei e anticonformisti, i testi volgari e l'attitudine ribelle (anche al di fuori del palcoscenico) si sposavano con i look alternativi e provocatori, portando avanti una critica talvolta fine a se stessa: creare disordine e rumore per il puro gusto di farlo.
- **Cantautorato:** nel panorama italiano, il legame tra musica e impegno sociale trova una delle sue espressioni più profonde nel cantautorato. Figure come Fabrizio De André hanno utilizzato la canzone come strumento di critica, dando voce a storie di persone comuni, escluse o ignorate: per mezzo di racconti che oscillano tra il realismo e la metafora, De André ha restituito dignità a questi personaggi, trasformandoli in uno specchio attraverso cui osservare la società del suo tempo (Fachechi, 2022). Accanto a lui, cantautori come Francesco Guccini, che racconta versi di quotidianità legati all'esperienza

personale e alla memoria storica, e Giorgio Gaber, che ha trasformato la canzone in leggerezza, introspezione e ironia dissacrante. In tutti questi casi, la canzone diventa uno spazio di pensiero collettivo dove politica, poesia e complessità umana si fondono.

La musica è in grado di allacciare significato e melodia in un unico prodotto, ma spesso la narrazione frammentata e l'adattamento delle parole all'accompagnamento musicale possono rendere difficile cogliere il messaggio. Non è raro infatti che la sonorità di canzoni prevalga sul significato di un brano.



IL VIDEOGIOCO COME STRUMENTO DI CRITICA



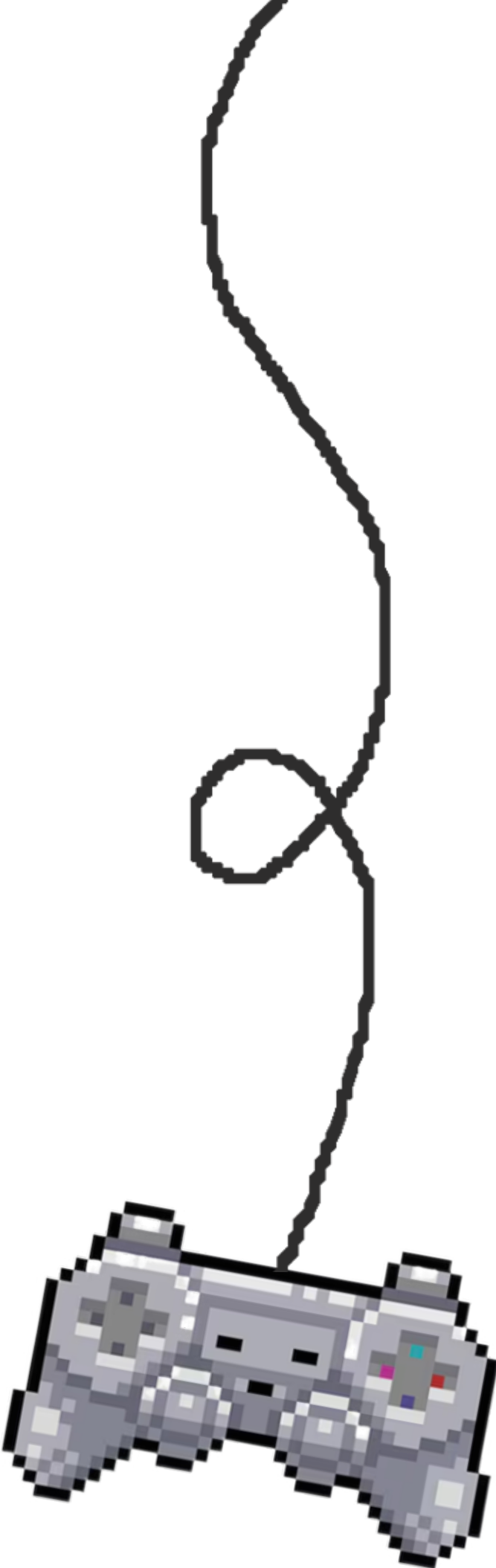
2

2.1 Cos'è il videogioco?

Il videogioco, definibile come software informatico con scopo ludico e di intrattenimento basato su uno scambio di input tra giocatore e macchina, vede la sua nascita attorno agli anni '50, con i primi tentativi di declinare l'informatica (ai tempi ancora poco evoluta e accessibile) in un'attività di svago. Innegabile è il successo e la crescita del mercato videoludico: il media, che conta meno di un secolo di vita, è passato da rappresentazioni astratte e rudimentali come in "Tennis for Two" (1958) a grafiche iperrealistiche che sfruttano tecnologie di motion capture, realtà virtuale o intelligenza artificiale per creare esperienze più realistiche e immersive possibili.

Ad oggi, il videogioco viene visto principalmente come un passatempo, tuttavia i suoi utilizzi si declinano in diversi ambiti e settori: per "serious games" ci si riferisce a quei videogiochi progettati per andare oltre all'intrattenimento e perseguire un obiettivo "serio". Si intendono dunque ambiti come l'educazione, la riabilitazione, la simulazione in campo industriale o la formazione professionale.

Il media videoludico è quindi in enorme crescita, ma nella percezione comune risulta ancora sottovalutato nelle sue potenzialità, e non viene approcciato con lo stesso percezione e livello di attenzione con cui ci si avvicina, ad esempio, a un film. Infatti, se media come il cinema nascono come una sorta di evoluzione del teatro (dunque una forma d'arte e spettacolo più antica e quindi rispettata) e il cinema stesso è ormai uno strumento consolidato e conosciuto in quanto nato verso la fine dell'800, il videogioco, oltre a essere un media molto più recente, è stato visto quasi come un'evoluzione dei giocattoli, quindi qualcosa dedicato ai bambini: ad aiutare non era la grafica spesso essenziale e colorata come nei vecchi arcade.



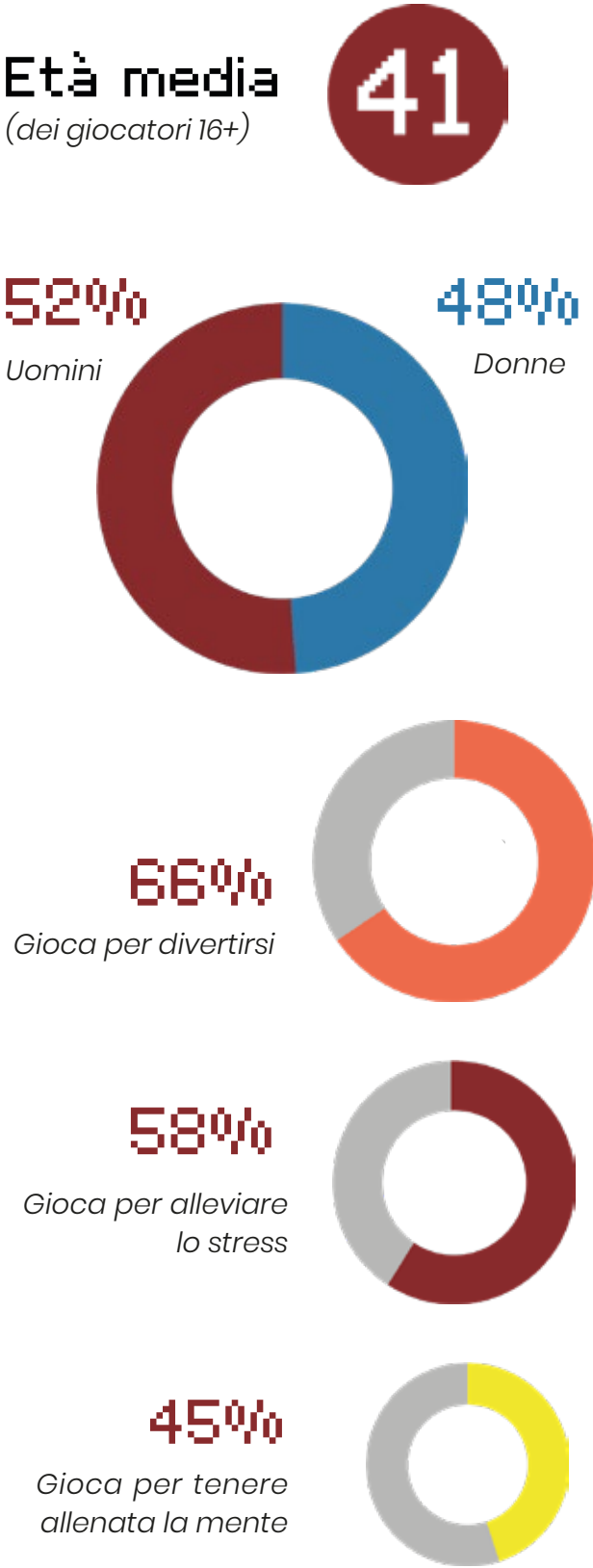
2.2 Chi gioca ai videogiochi?

Il target stesso, comunemente percepito come estremamente giovane, a oggi ha in realtà un'età media di circa 40 anni, in base a un report di Power of Play del 2025: gli adolescenti che frequentavano gli arcade durante gli anni '80 e che hanno acquistato le prime console sono infatti cresciuti e hanno mantenuto la passione per i videogiochi. Dall'indagine emerge anche come il videogioco venga scelto come strumento non solo di svago e relax, ma anche come modo per allenare il cervello e soprattutto passare del tempo con i propri amici e sentirsi meno isolati. Ma in cosa consiste il fascino del videogioco?

Diversamente da altri media come film, musica o fumetti, che prevedono una partecipazione passiva dell'utente, il videogioco ha il potere di coinvolgere attivamente, facendo in modo che il giocatore diventi il protagonista della storia e permettendo di comunicare un messaggio in maniera interattiva. Ogni giocatore ha una sua percezione del media videoludico, e in base al genere, alle meccaniche e alla storia, è in grado di soddisfare richieste diverse: che tipo di esperienze è in grado di creare il videogioco?

C'è chi preferisce la sfida, e affinare i propri riflessi, o chi preferisce esperienze narrative ed emotive, che permettano di esplorare e progredire in un mondo con segreti da scoprire. A ciò si può aggiungere la dinamica della socialità: non è raro che all'interno dei videogiochi si creino delle vere e proprie comunità, che condividono abitudini, modi di dire e "micro culture" che si applicano a spazi virtuali in cui si socializza o si compete.

Il videogioco è quindi un media che richiede partecipazione attiva, e non è raro il caso in cui il videogiocatore stesso prenda parte attiva nella creazione o co-creazione di esso.



Power of Play report, 2025

2.3 Il mercato indie e la community

Grazie alla democratizzazione dei mezzi produttivi del videogioco, come la diffusione di programmi open source e nascita di forum, server e canali youtube che hanno permesso un facile accesso a tutorial e info su come approcciare la creazione di videogiochi, ha preso piede la nascita del mercato indipendente, e il settore è andato ulteriormente ad arricchirsi con nuovi prodotti sviluppati da piccoli developer.

A ciò si è aggiunta anche la tendenza del modding, pratica che consiste in modifiche estetiche e funzionali, create da professionisti oppure da giocatori appassionati, allo scopo di aggiornare, migliorare o semplicemente rendere diverso il gioco manipolando le statistiche e gli elementi del gioco. Oltre ad agire sul videogioco stesso, la creazione di prodotti fanmade ha dimostrato la tendenza del fruitore di volersi sentire contributore all'universo del gioco, data effettivamente anche la natura co creatrice del videogioco, che richiede il costante input del giocatore.



2.4 Storytelling videoludico e la critica

Con l'avanzamento tecnologico tra gli anni '90 e 2000, lo storytelling e la narrazione hanno iniziato a diventare un elemento sempre più presente e curato all'interno del videogioco: inizialmente, a causa di limiti tecnici, era infatti più complesso integrare elementi di storia, ma il progressivo sviluppo dell'industria ha permesso alle case produttrici di investire più tempo, denaro e dipendenti nella cura del videogioco come media narrativo, andando a integrare trame anche complesse all'interattività tipica del medium.

L'interattività è un punto fondamentale per la creazione della storia nel videogioco: non si tratta solamente di creare un universo narrativo ma anche di fare attenzione a integrare il giocatore all'interno della trama. Spesso è difficile bilanciare meccaniche e narrazione, infatti sono molti i giocatori e gli esperti profondamente divisi dalla questione: perché "spiacciare" una storia in un videogioco, se il suo senso di esistere è costituito principalmente dall'interazione e dal divertimento che si trae dalla meccanica di gameplay? (Bogost, 2017).

Tuttavia l'immersione che permette il videogioco all'interno di una narrazione è in grado di coinvolgere emotivamente il giocatore in maniera più attiva e intensa rispetto a un film o un libro, in quanto viene messa nelle mani del giocatore la scelta di compiere o meno un'azione, come e quando.

Nel momento in cui il player si interfaccia con le conseguenze delle proprie azioni e riceve un feedback diretto riguardo gli eventi che accadono all'interno del gioco, è possibile immergerlo in un immaginario in grado di offrire nuovi modi di pensare e di interpretare diversi concetti. In quanto espressione della cultura moderna e tecnologica, i videogiochi non solo riflettono la

realtà per com'è, ma offrono anche nuovi modi di interpretarla attraverso simulazioni e rappresentazioni interattive inserite in un contesto socio-culturale che coinvolgono attivamente l'utente. (Arditya et al., 2024)

In quanto parte della cultura pop, i videogiochi hanno quindi avuto spesso il ruolo di critica sociale: dal punto di vista narrativo, molti hanno affrontato questioni sociali incorporando significati ideologici e messaggi critici, traducendo problemi complessi come disuguaglianze economiche, abusi di potere o ingiustizie in narrazioni simboliche, sfruttando meccaniche di gameplay, trama e visual.



Lucas Pope, 3909, 2013

Papers, Please mette il giocatore nei panni di un impiegato di frontiera in una distopia comunista, incaricato di controllare passaporti e permessi d'ingresso.

Il primo giorno è lento e faticoso, e il ritmo delle procedure riflette realisticamente la difficoltà di adattarsi al lavoro. Il numero di pratiche completate determina il guadagno, che serve a sfamare e curare la propria famiglia, il cui stato di salute viene costantemente monitorato attraverso indicatori visivi come malattia o fame in chiave gestionale/survival.

Il gioco combina così meccaniche di gestione economica e routine burocratica per comunicare l'oppressione quotidiana del protagonista. Ogni decisione si inserisce in un sistema rigido e impersonale, dove la velocità e l'efficienza diventano questioni di sopravvivenza. Il racconto ruota attorno all'alienazione dell'individuo posto dentro un sistema burocratico e oppressivo che trasforma l'uomo in macchina, mostrando i compromessi morali e sociali imposti da un regime di tipo totalitario.



Le task quotidiane consistono nel controllare i documenti di coloro che cercheranno di entrare ad Arstotzka, città in cui avvengono gli eventi.

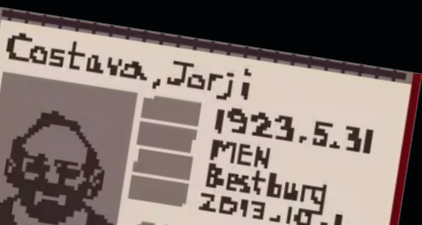


Sarà necessario assicurarsi che tutti i dati siano regolari e che non ci siano incongruenze: qualora si commetteranno errori o si vada troppo lenti, il giocatore pagherà caro.

SAVINGS	45
SALARY (11)	55
RENT	-30
FOOD	-25
HEAT	-10
DETAIN BONUS	10
	\$45



Your entire family is gone.





Infinite Fall, Finji, 2017

Night in the Woods segue Mae, una giovane che torna nella sua città natale dopo aver abbandonato il college, trovandosi a fare i conti con la stagnazione del luogo e la difficoltà di diventare adulti. Il gioco esplora i piccoli momenti della sua vita quotidiana, i legami con gli amici che aveva lasciato indietro e la sua famiglia, oltre che le scelte che determinano quali rapporti coltivare.

Nonostante il gameplay semplice, la narrativa estremamente empatica fornisce estremo valore al gioco: attraverso le sue esperienze, Mae mostra quanto sia difficile sentirsi a proprio agio in un mondo che spesso sembra esserti indifferente, e quanto invece ogni gesto di cura e attenzione da e verso gli altri possa alleviare il proprio peso. La sua storia mostra quanto siano importanti i legami, la vicinanza e il supporto reciproco, anche quando tutto il resto sembra crollarti addosso.

In Night in the Woods la critica sociale viene trasmessa attraverso l'empatia: il contesto di un paese che non riesce a offrire opportunità, i personaggi che lottano con i propri limiti e paure, e la difficoltà di conciliare aspettative personali e realtà circostante creano un ritratto vivido e fortemente toccante della crescita verso l'età adulta.

L'esperienza gira attorno a dialoghi interattivi e sequenze narrative. Il gameplay privilegia la conversazione tra i personaggi, con scelte limitate che non modificano radicalmente la trama ma contribuiscono alla costruzione del tono e dell'identità dei personaggi.



L'esplorazione degli ambienti avviene attraverso sezioni di camminata laterale, interrotte da brevi puzzle molto semplici e attività opzionali.



THIS WAR OF MINE

11bit Studios, Deep Silver, 2014

This War of Mine è un survival ambientato durante l'assedio di Sarajevo del 1992 e parla dell'orrore della guerra dal punto di vista dei civili: se spesso il videogioco di guerra rientra nel genere sparattutto, con armi da ottenere e nemici da eliminare, questo titolo si concentra sul bilanciare le risorse e sopravvivere ai vari pericoli che i protagonisti incontrano durante la storia.

Il giocatore può scegliere come approcciare la meccanica del survival affrontando dilemmi come uscire a cercare risorse lasciando nel rifugio la piccola figlia malata: non dare peso alla moralità delle proprie azioni, rubando e attaccando altri civili, o preoccuparsi degli stati d'animo dei protagonisti e mantenere la propria umanità anche durante una situazione estrema.

Tutti i personaggi, giocabili e non, saranno infatti sempre responsivi alle azioni che andremo a compiere, in maniera positiva e negativa.

Il gioco consente di avere un overview dell'ambientazione, e il gameplay ruota attorno a decisioni quotidiane, alla gestione del tempo e alla sopravvivenza, più che all'azione diretta.



Alla fine del gioco, sarà presente un resoconto delle scelte compiute e delle ricadute che hanno avuto. Sarà impossibile salvare tutti e ottenere un finale "perfetto", riflettendo la cruda realtà di una guerra.



IL DISAGIO UNIVERSITARIO



3

3.1 Il disagio degli studenti

Il passaggio all'università segna un periodo critico per lo sviluppo psicologico, sociologico e biologico. Questo è un momento in cui molti giovani vanno via di casa, iniziano ad assumersi maggiori responsabilità per le loro scelte di vita (orari del sonno, gestione del tempo, gestione del denaro, uso di sostanze) e imparano a conoscere se stessi in un contesto socio culturale più ampio; il tutto adattandosi a un nuovo ambiente di apprendimento e sforzandosi di soddisfare gli standard di istruzione superiore (Duffy, 2023).

Alcuni studi effettuati in Italia nel 2025, hanno dimostrato come, su un campione di 1766 studenti universitari e all'ultimo anno di scuole superiori, l'88% presentasse sintomi di malessere psicologico: due studenti su tre hanno riportato sintomi di ansia moderati, e sempre due su tre hanno dimostrato sintomi associati alla depressione (Nosé et al., 2025).

Un'inchiesta giornalistica dell'università di Padova ha somministrato un sondaggio sul disagio universitario a un campione ristretto di studenti. Da questo iniziano ad emergere alcuni insight su cui è fondamentale a riflettere:

PREOCCUPAZIONE PER IL FUTURO

Presente e costante nella vita di studenti e studentesse. Diversi hanno fatto emergere la loro percezione nei confronti dell'università come un "passaggio obbligato perché fornisce il titolo necessario per dopo", a discapito di ciò che dovrebbe e potrebbe rappresentare, ovvero uno "spazio per l'esplorazione del proprio futuro".

STABILITÀ ECONOMICA

Preoccupazione di qualunque studente ma spesso maggiormente dello studente fuorisede, che spesso si sente addosso la responsabilità di dover performare al meglio

e nel minor tempo possibile per concludere il percorso e non essere più un "peso economico" per la famiglia.

DIFFICOLTÀ NELLA SFERA RELAZIONALE

Sentita in particolare dagli studenti internazionali che compiono un vero e proprio "cambiamento di vita radicale". In questo caso ci si trova anche davanti a temi come la competizione tra studenti "con casi in cui vengono rifiutati voti che non si ritengono sufficientemente alti perché si teme di essere superati dai propri compagni di corso" o la difficoltà nei rapporti umani con il personale docente. Sono tanti infatti gli studenti che raccontano episodi di docenti che "ogni giorno non mancano di farci sentire studenti di categoria A e B", dinamica presente in molte università che non fa che fomentare la competizione e scoraggiare gli studenti.

GESTIONE DEL CARICO DI LAVORO

Il carico di lavoro è spesso considerato eccessivo, imposto da un'università percepita come troppo esigente.

Tutte queste problematiche si sommano a un contesto di clima economico e geopolitico globale incerto, oltre che di crescente preoccupazione per la sostenibilità del pianeta e a una sempre maggiore preoccupazione per il nostro futuro in quanto esseri umani.

Questo senza considerare eventuali variabili familiari economici o relazionali, fattori di rischio più prossimi come l'abuso di sostanze, l'isolamento o l'esclusione sociale, il perfezionismo e la paura del fallimento, variabili associate a uno scarso livello della salute mentale degli studenti (Duffy, 2023).

Su 1766 studenti

DUE SU TRE

Riportano sintomi di ansia o depressione



3.1 Le “soluzioni” al problema

Per contrastare il problema l'università ha provveduto con la creazione degli sportelli psicologici universitari e con maggiori finanziamenti nel periodo post pandemia. Oltre a questo, sono stati portati avanti iniziative come “Health Mode On”, progetto PRO-BEN finanziato dal MUR e coordinato dall'Università di Pavia che coinvolge un ampio numero di atenei e che consiste in analisi, ricerca e raccolta dati per creare strumenti di supporto psicologico, programmi di prevenzione e attività di benessere, promuovendo una cultura della consapevolezza con campagne ed eventi per coinvolgere attivamente studenti e docenti.

Tuttavia questi interventi, per quanto estremamente importanti e di aiuto per supportare gli studenti in difficoltà, affrontano le conseguenze del malessere e agiscono principalmente sul singolo studente, spesso senza affrontare o parlare delle cause del problema.

I dati hanno dimostrato come le varie problematiche percepite dagli studenti universitari non siano un problema di pochi, ma siano invece indicatori di una percezione diffusa che indica come il sistema universitario necessiti di un cambiamento sistemico, che richiederebbe riforme strutturali (si consideri ad esempio un ripensamento delle modalità di esame, politiche di diritto allo studio, cambiamento della cultura accademica). Inoltre i fattori che spesso causano il malessere consistono in dinamiche che affondano le radici in sistemi sociali e culturali molto più ampi, che si applicano non solo all'ambito dell'educazione, ma anche al lavoro, le relazioni ecc.

Laddove risolvere un problema così grande dall'oggi al domani sia sostanzialmente impossibile, vige la forte necessità di fare luce e sensibilizzazione sulle cause di un problema che spesso, quando sottovalutato, può portare

a conseguenze tragiche.

In questo contesto nascono progetti come “Come stare sott'acqua”, un podcast di Factanza Media che, tramite la partecipazione e i racconti diretti di studenti, rettori universitari e psicologi, permette di approfondire le problematiche citate.

Il podcast si struttura in episodi suddivisi per problematiche, a partire dall'attitudine al mentire sulla propria situazione universitaria, la pressione familiare e sociale, la cultura della performance, la rigidità di un sistema che mira a sfornare eccellenze, sino ad arrivare alle soluzioni attualmente messo in atto dalle università: gli sportelli di supporto psicologico, che però pare spesso non vengano presi in considerazione dagli studenti a causa di un approccio fin troppo schematico e scarsamente empatico.

Come stare sott'acqua è un progetto di sensibilizzazione e denuncia, estremamente potente dal punto di vista narrativo e potenzialmente di incredibile supporto nell'ascolto per chi sta vivendo una situazione di disagio.

Sulla base delle analisi svolte, la ricerca si concentrerà sull'indagare le dinamiche socio-culturali che si sviluppano all'interno dell'università e sull'effetto che hanno sulla psiche dello studente.



USER RESEARCH



4

4.1 Modalità di indagine

Ai fini di comprendere più a fondo le problematiche degli studenti relative all'università e scoprirne i dettagli più interessanti e narrabili, si è definita una ricerca di tipo qualitativo in due step: l'ascolto e l'analisi di "Come stare sott'acqua", dal quale sono scaturiti i primi insight, sui quali ci siamo poi basati per strutturare le interviste; interviste faccia a faccia con 14 studenti e studentesse universitarie sul territorio piemontese e una psicologa, che ci hanno fornito i principali insight progettuali.

4.2 Insight studenti

Ai fini di ottenere un punto di vista sufficientemente ampio, si sono intervistati studenti di tre facoltà diverse: design, ingegneria e psicologia.

L'intervista è stata strutturata in una serie di domande (trasposte in dialogo leggero e informale per alleggerire la conversazione) che indagassero sulla loro personale esperienza e sul loro stato d'animo a fronte di situazioni più o meno complesse (a seconda dell'intervistato), ai fini di trovare i problemi specifici legati al contesto del disagio studentesco: standard sociali, libertà di espressione, paura del fallimento sono solo alcune delle problematiche emerse e che impattano più o meno fortemente sugli intervistati, a seconda delle loro esperienze, della loro personalità e del loro modo di affrontare i problemi. Di seguito sono riportate le domande poste e gli insight emersi.

1. "Non riuscire a superare una difficoltà all'interno dell'università è un tuo problema. Si tratta di cose normali, il mondo è duro, incontrerai gente cattiva e queste esperienze servono a prepararti al futuro, devi abituarti." Cosa ne pensi di questa frase?
2. Qual è stata la difficoltà più grande a livello personale che hai dovuto superare o che stai superando? In che modo l'hai affrontata e superata?

3. Racconta un evento che ti ha segnato* e che senti essere rappresentativo della tua esperienza.
4. Ti senti liber*/ti sei sentito* liber* di poter fallire nel tuo percorso universitario? Come sono stati colti i tuoi fallimenti dalle persone attorno a te? (docenti, amici, familiari...)
5. Hai mai vissuto una fase in cui non eri ben sicuro* di chi fossi e del perché stessi facendo il tuo percorso universitario?
6. Ti sei mai sentito in colpa per esserti riposato o aver staccato la testa dall'università? Qualcuno o qualcosa ha fomentato questo senso di colpa?
7. Il percorso universitario è quasi paragonabile a una performance. Un'esibizione in cui dover fare meglio degli altri, in cui bisogna essere in grado di affrontare tutto ed essere sempre eccellente. Come vivi questo fenomeno?

Dalle risposte, ci si è resi conto di come la maggior parte degli studenti, specialmente quelli maggiormente in sofferenza, sentissero la forte necessità di lamentarsi ed esprimere il loro disagio nel rispondere alle domande, denotando l'importanza del trattare la tematica. Il loro disagio pare essere dovuto a due concetti chiave: la percezione di sé e la percezione degli altri, fortemente legate tra loro.



L'UNIVERSITÀ

Alcuni dei metodi di insegnamento attuali e possibili conflitti con i docenti, a volte possono creare nello studente un grande senso di inadeguatezza.

"A volte sembra che i docenti si divertano a **farti sentire stupido**"

"L'università ti insegna a dare ascolto alle tue insicurezze e a **sentirti un fallimento**"



GLI ALTRI

Lo sguardo "degli altri" pesa costantemente sullo studente in difficoltà, portandolo a ragionare costantemente su se stesso in termini di performance.

"Mi ero messa in testa che non passando l'esame, **gli altri avrebbero pensato che fossi stupida**"

"Sentivo di dover sempre **dimostrare di essere capace**"



I GENITORI

Essendo spesso uno dei principali punti di riferimento, sia dal punto sociale che economico, i genitori possono accidentalmente aggravare il problema di disagio: lo studente ha infatti paura di deluderli, sentendosi addosso una forte responsabilità.

"**Ho mentito ai miei genitori** perché la loro reazione e preoccupazione **mi avrebbero fatto stare peggio**"



COME MI SENTO

Le molteplici situazioni di disagio e variabili analizzate portano lo studente a sentirsi in difetto, magari a causa di un fallimento o di una difficoltà, e di rimando a vergognarsi. Questo spesso porta forse al più grande problema che si verifica in chi soffre: lo stato di chiusura.

"Stavo male ma non volevo dirlo **perché mi vergognavo della mia situazione**"

"Da fuoricorso, senza i miei colleghi, mi sono sentito solo, **mi sono sentito un fallimento perché sono rimasto indietro**"



COME RISOLVO?

La soluzione che spesso si mette in atto per cercare di risolvere i propri problemi è quella del sacrificio: di tempo, di attività, di frequentazioni.

"Ho rinunciato a quelle cose **"inutili"** **ma che ti aiutavano a stare bene**"

4.3 Insight psicologa

Per approfondire ulteriormente la ricerca, si è intervistata una psicologa che ha avuto esperienza di terapia con svariati studenti universitari sul territorio torinese. Similmente a quanto fatto con gli studenti, è stata organizzata un'intervista basata su una serie di domande:

1. Hai mai avuto pazienti il cui disagio psicologico fosse fortemente influenzato dal modo in cui vivono l'università? Ti viene in mente qualche racconto?
2. Qual è l'impatto dell'università sulla psiche del singolo? Che pensieri ed emozioni emergono?
3. Abbiamo identificato alcuni fattori fondamentali esterni: genitori, società, professori; ciò spesso va a scontrarsi con l'immagine di sé. Quanto giocano questi fattori? Uno prevale? Come si legano tra loro?
4. Pensi che un messaggio "devi abituarti, il mondo è duro" sia sensato e aiuti i ragazzi, o rischia invece di peggiorare la situazione? Vedi più inadeguatezza nel sistema universitario o nell'approccio dei ragazzi?
5. Riguardo al concetto di fallimento, quanto è centrale come tematica?
6. Come reagisce normalmente alla questione chi non è coinvolto direttamente nel problema? In che modo questo influenza lo studente in difficoltà?
7. Cosa potrebbe fare un media visivo e narrativo come il nostro a rappresentare e raccontare questo argomento? Cosa dovrebbe comunicare?

Il punto di vista della psicologa è stato fondamentale per confermare gli insight precedentemente citati, oltre che fornire un'ulteriore spiegazione del fenomeno che colpisce tanti studenti: quando si parla di disagio studentesco, si parla spesso di una vera e propria crisi identitaria, che porta lo studente ad accrescere le sue insicurezze pregresse e farsi carico di una responsabilità che in realtà non ricade su di loro, senza valutare fattori esterni.

Le pressioni di un familiare o di un amico, l'umiliazione da parte di un docente, il peso di una società che esalta i successi e denuncia il fallimento, gravano spesso su situazioni personali di difficoltà che rischiano di sovraccaricare lo studente e spesso di portarlo a chiudersi in se stesso. Spesso questo stimola nel soggetto un dubbio: "non è che sono io il problema?"



L'UNIVERSITÀ

"Anche quando i ragazzi hanno prestazioni eccellenti, il sistema gli richiede sempre di più"



I GENITORI

"Avendo il privilegio di studiare, sentono il dovere di riscattarsi"

"Mi dicono che non possono far preoccupare i genitori"



COME MI SENTO

"Spesso, specie lo studente modello, si sente come se non potesse e non dovesse fallire"

"Lo studente percepisce il fallimento come una debolezza"

"Sono convinti che tutto dipenda dall'impegno, si addossano tutto il peso senza considerare fattori esterni"

"Avviene uno scontro tra quello che lo studente vuole e quello che fa"

"Oggi più che mai la crisi universitaria è una crisi identitaria"



COME RISOLVO?

"Il sacrificio dell'aspetto relazionale per lo studio causa un forte impatto psicologico"

4.4 Tematiche

Cause didattiche

L'università italiana affonda le radici dei suoi problemi nella nostra società, richiedendo allo studente uno sforzo che spesso viene considerato eccessivo. Ciò ha lo scopo di mantenere l'elevato standard di eccellenza per cui è nota la nostra istituzione, senza però considerare i sacrifici necessari.

Iperproduttività

Cultura dell'eccellenza

Performatività

Sovraccarico di lavoro

Abbandono da parte dell'istituzione

Cause esterne, sociali e culturali

Alla radice del malessere dello studente vi sono spesso componenti esterne, formate dalle aspettative percepite da parte di amici, famiglia e in generale da parte della nostra società.

Aspettative sociali

Senso di umiliazione

Competitività

Normalizzazione del sacrificio

Pressioni familiari

Paure e insicurezze

Fin troppo spesso, a causa della paura lo studente tende a mentire, chiudersi e infine isolarsi, andando a peggiorare la sua situazione iniziale; ma quali sono le paure che più attanagliano gli studenti che si ritrovano in una situazione di disagio?

Paura per il futuro

Paura del giudizio

Paura del fallimento

Paura di mostrarsi deboli

Effetti sullo studente



Insicurezza



Burnout



Insonnia



Frustrazione



Senso di vergogna



Senso di colpa



Trascuratezza



Isolamento



Ostilità



Senso di fallimento

PROGETTO

5



5.1 Introduzione

A seguito della desk research e della user research, si è deciso di concentrarsi su come lo studente in difficoltà si percepisca e come alle volte viene percepito dagli altri.

Alcuni dei concetti ricavati dalle ricerche effettuate si è sottolineato come la tendenza dello studente sia quella di portarsi al limite, sacrificando le sue abitudini e passioni. Ciò lo porta a reprimere la sua stessa identità.

5.2 Mindset

Per riuscire a riassumere i concetti analizzati, abbiamo identificato due mindset:

Il primo ("Crisi d'identità") incarna tutti quegli studenti che, dinanzi alle problematiche trattate, si ritrovano in forte difficoltà, finendo spesso per sentirsi incompresi e soli, bloccandosi.

Il secondo ("Cultura del giudizio") vuole invece rappresentare come la società guarda al mindset 1 e come questo spesso si vede tramite gli occhi delle persone esterne.

Queste due linee di pensiero incarnano visioni estreme, dal malessere più sentito all'indifferenza più totale.

Ai fini dell'analisi, è importante specificare che non tutti approcciano il disagio con queste mentalità: c'è chi nell'affrontare i problemi non addossa tutte le colpe allo studente in difficoltà, riuscendo a comprendere il quadro completo e dando il giusto peso alle problematiche in esame. Tuttavia, come si vedrà più avanti, per riuscire a costruire una critica efficace ci si

concentrerà principalmente sull'attitudine più tossica nei confronti del disagio studentesco, in modo da riuscire a mettere in risalto i suoi lati meno visibili.

CRISI D'IDENTITÀ

Mindset 1

Sono entrato all'università, sto cercando di impegnarmi per costruire il mio futuro.
Se voglio avere successo devo farmi notare, devo essere più bravo degli altri.
Ma non ci riesco, e com'è possibile che gli altri prendano dei voti così alti?
Sono un fallimento, sono stato bocciato, di nuovo.
E ora come lo dico ai miei, non voglio deluderli...
Sono rimasto indietro con gli esami, non finirò in tempo.
Mi sento bloccato.
Inizio a credere che non sia la strada giusta.
Non capisco più chi sono.

*"Studiavo fino allo sfinimento.
Non mi riposavo.
Evitavo di uscire.*

*Non facevo niente perché mi sentivo in colpa
Sacrificavo tutto per passare l'esame."*

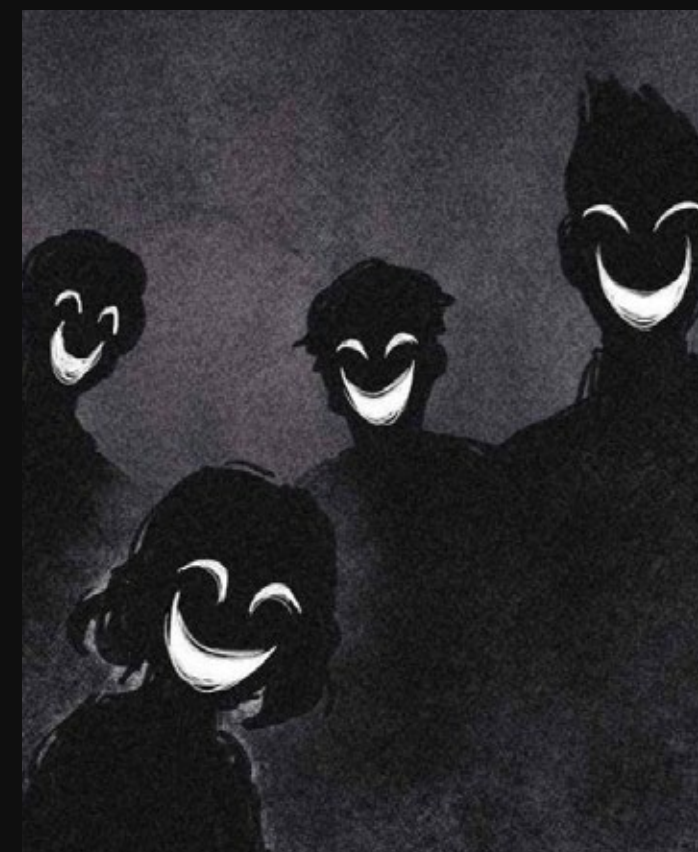


CULTURA DEL GIUDIZIO

Mindset 2

All'università è pieno di ragazzi che si bloccano.
Se prendono brutti voti vuol dire che non si impegnano abbastanza.
Oggi ci si offende per tutto, nessuno sa più reggere la pressione.
La vita è dura, bisogna impararlo presto.
Se non riesci a stare al passo forse non sei adatto.
Tutti fanno sacrifici, non sei l'unico.
Chi vuole davvero, ce la fa.
Gli altri trovano una soluzione... perché tu no?

"oggi più che mai la crisi universitaria è una crisi identitaria"



5.3 Come potremmo...

Rappresentare il disagio studentesco per far riconoscere il problema alla maggior varietà di persone possibile?

Trattare tematiche sociali e psicologiche forti senza risultare superficiali o insensibili?

Evitare un eccessivo peso emotivo per non distrarre dalle tematiche centrali?

Far percepire il nostro messaggio di critica e smuovere coscienze sfruttando gli strumenti del videogioco?

Ovviare alle difficoltà comunicative e di reach del videogioco?



5.4 Linee guida

INTRECCIO DI PROSPETTIVE

La narrazione deve mostrare più punti di vista sulla problematica, includendo personaggi vari e sfaccettati per costruire un forte senso di empatia a 360°.

STUDIOFOBIA

Lo sconforto dello studente si riflette in un'ambientazione a tema horror, ai fini di trasmettere le paure, i problemi e le cause del disagio dello studente.

POTERE DECISIONALE

Il giocatore deve percepire l'impatto delle proprie scelte sulla narrazione per sentirsi realmente parte della storia e ottenere un maggior senso di empatizzazione.

NOOB FRIENDLY

Il gioco deve mantenere una complessità ridotta per risultare accessibile anche a chi non gioca abitualmente ai videogiochi.

CRITICA ALLEGORICA

La critica non deve essere diretta, ma va tradotta in simbolismi visivi e narrativi che ne raccontino il senso tramite l'esagerazione e l'uso di metafore.

ALTALENA EMOTIVA

La narrazione dev'essere bilanciata tra momenti di forte impatto emotivo e ironia pungente.

5.5 Concept

"Un'altra strada"

I giovani di oggi, che dovrebbero rappresentare il futuro, vengono spesso abbandonati a se stessi, dall'istituzione ma anche dalla società. Chi inciampa nel suo percorso universitario sente spesso un forte peso addosso, capace anche di immobilizzarlo, e nei casi peggiori resta isolato, costruendosi attorno pareti sempre più solide e affrontando una vera e propria crisi identitaria. Questo problema viene spesso preso sottogamba, con una tendenza ad addossare la colpa al singolo studente, piuttosto che al sistema stesso o al contesto.

Per mezzo della narrazione, e in particolare attraverso lo shock value e il coinvolgimento emotivo, si vogliono mettere in luce le problematiche che più affliggono gli studenti, enfatizzandole tramite metafore visive che restituiscano il forte senso di angoscia e ansia vissuto dal singolo, che spesso vede sé stesso come unica variabile del suo fallimento o delle sue difficoltà.

L'obiettivo è quello di comunicare, far empatizzare e stimolare riflessioni in modo da mostrare al giocatore una strada alternativa: quella in cui ci si può permettere di sbagliare, in cui lo sguardo degli altri non è più un peso, e il proprio percorso non è più una corsa contro il tempo.

Per riuscire a narrare efficacemente il disagio studentesco e rispettare le linee guida introdotte, è nata l'idea di progettare un videogioco survival horror narrativo, che avesse come protagonista un* student* in difficoltà. Ci si è quindi orientati verso casi studio che potessero rappresentare metaforicamente concetti o persone in chiave horror, raccontassero un disagio o criticassero un aspetto della nostra società.

LOOK OUTSIDE

Francis Coulombe, Devolver Digital, 2025

Look Outside parte da una premessa: “senti l’improvviso bisogno di guardare fuori”. Cedere alla tentazione trasforma Sam, il protagonista, così come gli altri personaggi dell’universo narrativo, in mostri più o meno senzienti che incarnano aspetti della loro personalità o delle loro paure. Un pittore diventa una creatura fatta di pittura, mentre una bambina con i denti da latte si trasforma in un mostro di carne e denti.

A spingere il giocatore all’esplorazione sono la complessità della narrazione, i personaggi ampiamente sfaccettati e soprattutto la curiosità di scoprire l’origine di queste trasformazioni. Il gioco si struttura in giornate che scandiscono il tempo, integrando un sistema di combattimento a turni in stile RPG (gioco di ruolo) meccaniche di raccolta oggetti e crafting in chiave survival.

Attraverso queste dinamiche, Look Outside affronta il tema della depressione del protagonista e le contraddizioni della natura umana, portando il giocatore a interrogarsi su dove risieda davvero l’umanità: se nell’aspetto esteriore o nella mente dell’individuo.

Look Outside si divide in esplorazione che comprende puzzle e dialoghi, e un combattimento a turni contro svariati nemici.



Le azioni che vengono compiute dal giocatore avranno un effetto sul protagonista, influenzando bonus e malus sul giocatore e i vari finali.



**Why are you doing this?
Cut it out.**

YUPPIE PSYCHO

Baroque Decay, Neon Doctrine, 2010

Yuppie Psycho costruisce una satira horror del mondo del lavoro, trasformando la quotidianità aziendale in un incubo grottesco fatto di routine oppressive, task ripetitive e dinamiche corporative esasperate. L'estetica ironica convive con elementi disturbanti, dando forma a un'esperienza che alterna comicità e orrore.

L'universo narrativo può essere letto come una reinterpretazione moderna dell'Inferno dantesco, ambientata all'interno di una gigantesca corporazione suddivisa in piani che richiamano simbolicamente i gironi, diventando via via più estremi e surreali.

Ogni livello amplifica la follia del sistema aziendale, spingendo il giocatore sempre più in profondità in questo labirinto lavorativo.

I personaggi incarnano in chiave parodica gli stereotipi dell'ufficio: dalla pet-tegola alla femme fatale, fino al tecnico nerd ossessionato dalla tecnologia. Accanto a queste figure compaiono personaggi ancora più sopra le righe, come un motivational coach che si muove per l'edificio a cavallo.

Il giocatore si troverà davanti a situazioni surreali in cui si ritroverà a dialogare con personaggi buffi ed esagerati, alternati ad ambientazioni inquietanti in cui nascondersi da inquietanti nemici.



Un esempio di rappresentazione horror dell'immaginario aziendale è il reparto risorse umane, capeggiato da un'enorme bocca dalla personalità ammaliante, che cercherà di convincere il giocatore ad avvicinarsi a lei, per divorarlo.



TENEBRIS SOMNIA

Andrés Borghi, Saibot Studios, New Blood Interactive, 2026

Oltre a condividere un'estetica horror con gli altri casi studio, Tenebris Somnia si distingue soprattutto per l'uso delle cutscene.

L'approccio di Andrés Borghi rompe con le convenzioni del genere: mentre il gioco adotta una grafica in pixel art, le sequenze narrative sono realizzate interamente in live action, arricchite da VFX e SFX.

Questo contrasto visivo crea una rottura che amplifica il senso di inquietudine, offrendo un'esperienza diversa da quella tipica degli horror retro, in cui gli orrori pixellati diventano realtà, mostrando un'interessante fusione tra reale e videogioco.

Il gioco consiste nell'esplorazione degli ambienti e nella risoluzione di puzzle. Il giocatore possiede delle armi con cui combattere i nemici.



Le cutscene sono frequenti: si alternano ai momenti di gameplay e sottolineano gli eventi chiave del gioco.



OMORI

Omocat, LLC, 2020

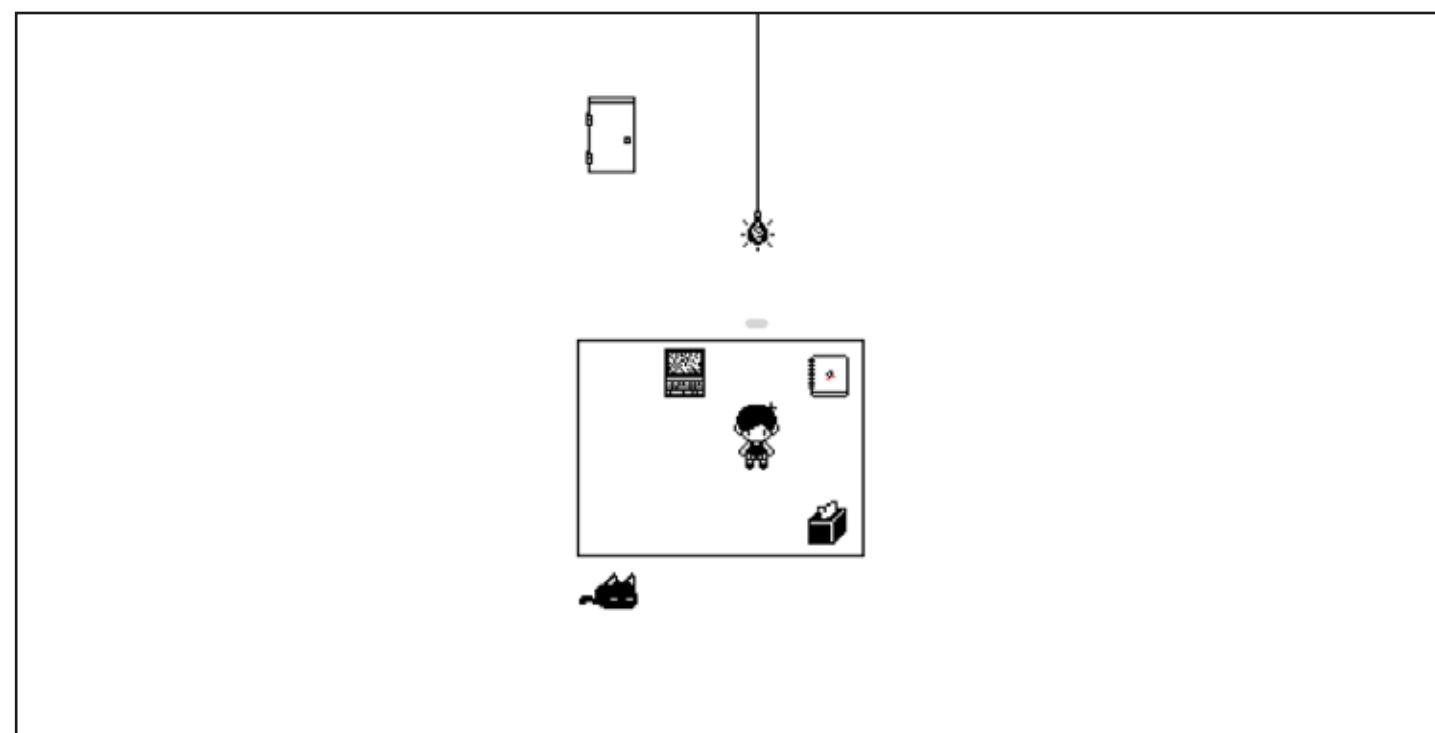
Omori costruisce la propria forza espressiva attraverso una narrazione profondamente psicologica ed empatica, alternando momenti di leggerezza e immaginazione a discese sempre più oscure nella mente del protagonista. L'estetica colorata e infantile del mondo onirico contrasta con la crudezza della realtà rappresentata nel protagonista dalla sua colorazione in scala di grigi, riflettendo la sua depressione e il suo meccanismo di fuga emotiva dalla realtà.

Il gioco utilizza una struttura RPG classica per accompagnare il giocatore in un percorso soprattutto interiore: combattimenti, esplorazione e dialoghi raccontano trauma, senso di colpa e repressione dei ricordi. Le emozioni diventano parte integrante delle meccaniche di gioco, modificando abilità e dinamiche di combattimento.

Omori si svolge per una buona metà del gioco all'interno di un mondo onirico e dai colori pastello, abitato da npc e nemici cartooneschi e buffi, e in cui il gameplay si concentra nella risoluzione di quest e combattimenti a turni dal tono avventuroso e fantasy.



L'altro lato del gioco è l'universo freddo del protagonista, che si svolge con meccaniche più narrative e incentrate sullo scoprire i motivi dello stato mentale del protagonista.



HOUSE

Bark Bark Games, 2020

La forza di House sta nella contrapposizione tra l'estetica apparentemente normale e rassicurante delle prime fasi di gioco e l'inaspettata violenza e gore che caratterizzano il resto dell'esperienza.

Lo stile grafico semplice, quasi infantile, costruisce un senso di quotidianità domestica che viene progressivamente stravolto dagli eventi tragici che si consumano all'interno della casa.

Il gioco si basa su un loop temporale: ogni giornata va rigiucata esplorando ambienti, raccogliendo oggetti e compiendo azioni che influenzano direttamente ciò che accadrà più avanti. La componente puzzle ruota attorno alla logica causa-effetto, spingendo il giocatore a sperimentare e a imparare dai propri fallimenti per sbloccare nuovi esiti narrativi.

Il gameplay ha un ritmo veloce e richiede molteplici tentativi per poter sbloccare tutti i finali: il loop si ripete all'infinito ogni volta che la protagonista morirà.



Il giocatore dovrà raccogliere oggetti utili per salvare i membri della sua famiglia, colpiti da una surreale maledizione, cercando di non soccombere alle mostruosità nascoste nella casa.



So you think you've
beaten it?

HORSES

Santa Ragione, 2025

Caso interessante per un episodio di censura che ha visto il suddetto titolo cancellato dalla piattaforma di Steam. Il gioco si presenta come un'esperienza volutamente disturbante, che utilizza immagini crude e per creare una riflessione sul potere e sul privilegio, mettendo al centro la tematica della mercificazione dell'uomo. L'estetica grezza, lontana da qualsiasi intento rassicurante, costruisce un immaginario che punta più allo shock visivo che a una narrazione empatica.

L'esperienza di gameplay è minimale e quasi secondaria rispetto alla componente espressiva: l'interazione si riduce a semplici esplorazioni e sequenze guidate, lasciando alla narrazione visiva il compito di trasmettere il messaggio. Questa scelta rafforza l'impatto artistico del titolo, ma allo stesso tempo ne limita la profondità meccanica, spostando il peso dell'opera più verso la provocazione che verso un vero dialogo con il giocatore.

Il caso mediatico che ha suscitato ha messo in discussione fino a che punto viene tollerato l'uso di immagini estreme ed esplicite come mezzo di critica, e quanto spesso non si vada oltre allo shock visivo prima di analizzare il contenuto e il messaggio profondo di un'opera.

Horses si svolge in una fattoria, apparentemente normale: tuttavia dopo pochi minuti si scopre come nell'allevamento di cavalli in cui ci si ritrova sono presenti non animali, ma esseri umani con maschere di cavallo, trattati come schiavi.



il giocatore dovrà compiere brevi e semplici task, che man mano diverranno sempre più grottesche: lentamente si inizierà ad ubbidire al padrone della fattoria in qualsiasi situazione, fino a ritrovarsi costretti in situazioni moralmente inaccettabili.





MILK INSIDE A BAG OF
MILK INSIDE A BAG OF
MILK ...

Nikita Kryukov, Missing Calm, 2020

Milk inside a bag of milk inside a bag of milk mette il giocatore nel ruolo della coscienza della protagonista, immergendolo direttamente nel suo flusso di pensieri frammentato e instabile.

La narrazione si basa sulla missione della protagonista, cioè andare a comprare un cartone di latte, che per la ragazza rappresenta un ostacolo insormontabile. Attraverso dialoghi spezzati, ripetizioni ossessive e associazioni illogiche, viene restituito in modo efficace il funzionamento di una mente instabile.

L'estetica rimanda a un immaginario "liminale" rappresentando luoghi familiari con dei filtri visivi che distorcono e rendono a malapena distinguibile l'ambientazione.

L'esperienza di gioco si aggira attorno ai 10 minuti: si accompagnerà la protagonista, affetta da problemi psicologici, non definiti, ma che si manifestano in pensieri ossessivi che il giocatore, in qualità di coscienza, dovrà cercare di evitare o interrompere.



"Did you bring the milk?"

L'unica meccanica presente sono i dialoghi, tipico del genere delle visual novel. I dialoghi della protagonista romperanno spesso la quarta parete, rivolgendosi direttamente al giocatore.



"Since I am a character in a visual novel... I want to talk to whoever is reading it right now."

Analizzati i casi studio, la loro estetica e il loro storytelling, siamo quindi passati in fase di scrittura, con in testa una domanda ben precisa:

“Quanto si è disposti a sacrificare
per sostenere il peso dell’università?”

la risposta, spesso, è “troppo” e le
conseguenze rischiano di essere dif-
ficili da sopportare, portando a un
punto di rottura...

SHATTERED

SHATTERED

Il videogioco horror che racconta il disagio universitario

Una studentessa si risveglia improvvisamente nei bagni di una struttura misteriosa, senza ricordarsi chi sia o dove si trovi. Esplorando l'edificio si rende conto di essere all'interno di una strana università: qui incontra studenti e docenti dall'aspetto inumano e dalla personalità bizzarra. L'unica via d'uscita sembra bloccata dalla necessità di compiere un grande sacrificio...

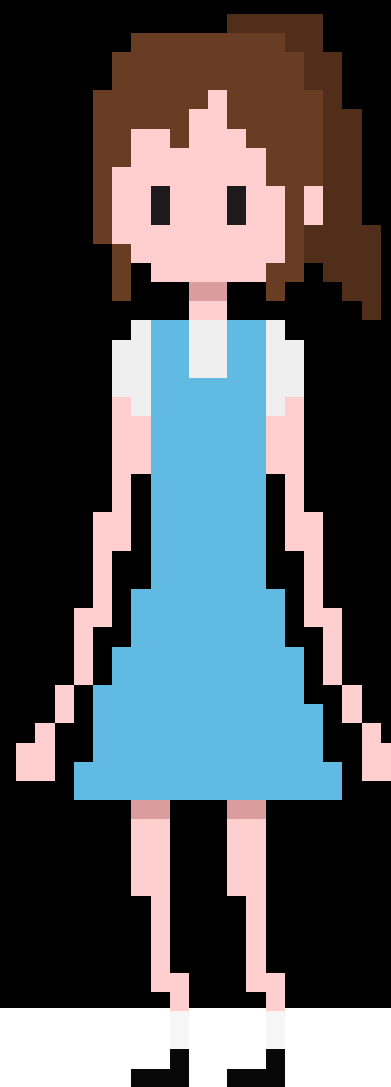
5.6 Visual

L'identità visiva di Shattered incarna in tutto e per tutto l'esperienza di gameplay e il percorso di ricostruzione della protagonista, rappresentato simbolicamente dalla frammentazione del logotipo stesso. Per realizzarlo si è partiti da un font iniziale per poi andarlo a modificare e "spezzare" visivamente come fosse un unico pezzo di vetro, in vista anche dell'animazione in motion graphics.

L'estetica del gioco prende ispirazione da svariati capitoli indie dell'epoca recente, con l'obiettivo di riuscire a trasmettere al giocatore un senso di curiosità e sconforto. L'estetica in pixel art, con mostri e ambientazioni stilizzati, fa immergere l'utente più facilmente in una narrazione assurda e onirica. La scelta di uno stile così essenziale lascia infatti spazio alla fantasia dell'utente, che arricchisce nella sua mente l'im-

maginario suggerito. Uno stile troppo realistico sarebbe infatti più limitante dal punto di vista visivo e narrativo: i design così esagerati rischierebbero di risultare poco credibili. Il mood del gioco, oscuro, misterioso e bizzarro, si riflette sul design di ambientazioni e mostri che vengono mostrati all'interno del gioco.

SHATTERED
~~SHATTERED~~



5.7 Storytelling

TRAMA

Improvvisamente, una studentessa universitaria si risveglia sola in un misterioso bagno. Confusa sulla sua situazione e stordita, si guarda allo specchio, ma non riesce a riconoscere il suo viso: è come se fosse vittima di una forte amnesia.

Uscita dal bagno, scopre di trovarsi in una struttura che riconosce come la sua università. Ad accoglierla c'è solo il silenzio e una misteriosa e inquietante porta parlante fatta di carne, mani e occhi: attorno a lei, un gruppetto di persone si inchina ad essa in stato di riverenza; sembrerebbero studenti normali, se non fosse per la carnagione pallida, le occhiaie, lo sguardo assente e l'assenza di qualsiasi tipo di comunicazione che non siano versi gutturali o mugolii. La porta sembra essere l'unica uscita dalla struttura, ma inizialmente non permette alla protagonista di uscire, poiché da lei giudicata "incompleta". La studentessa deve quindi esplorare l'università alla ricerca di se stessa: chi è? Perché si trova in questa situazione, e qual è la chiave per uscire?

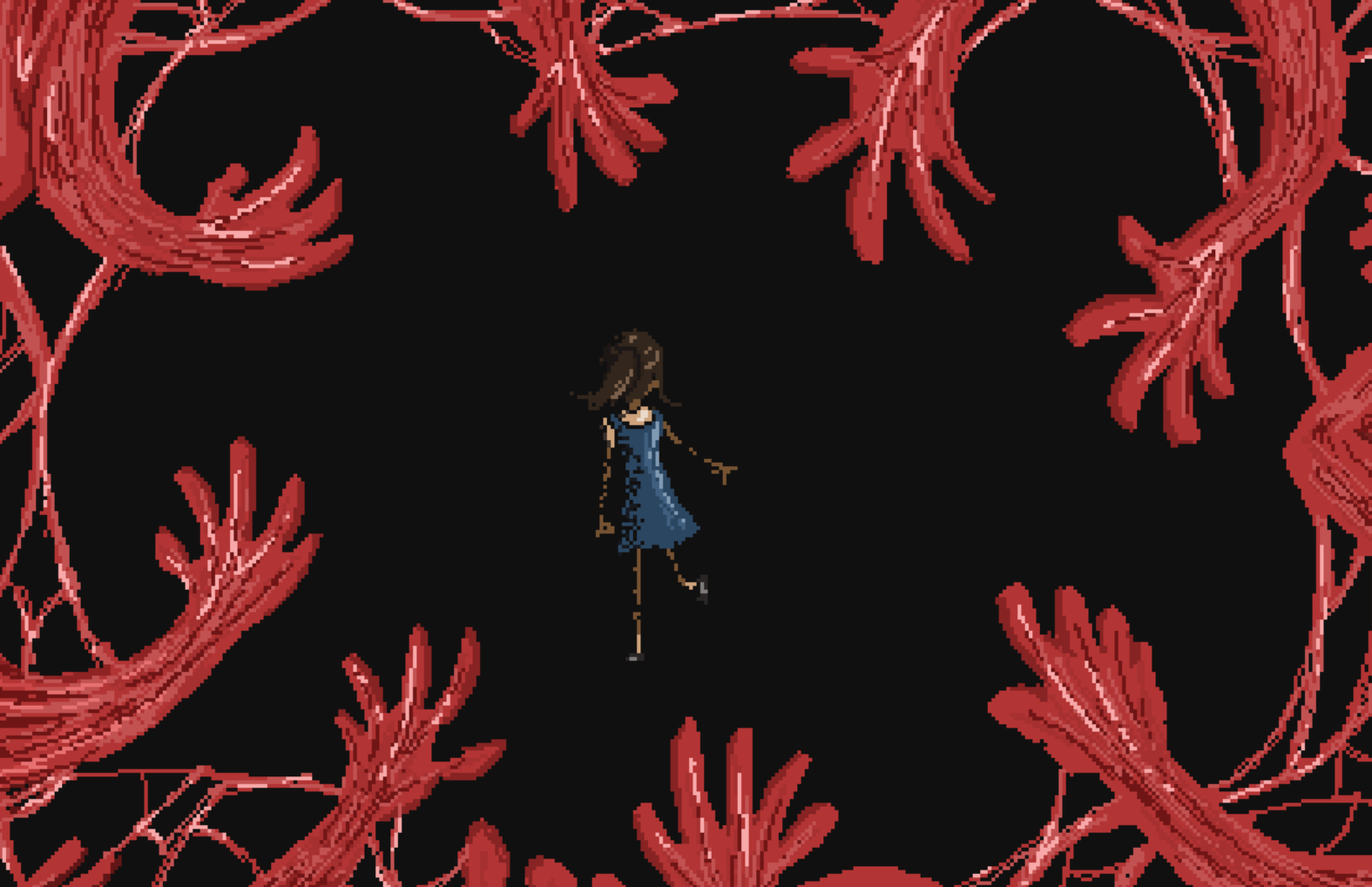
Nell'esplorare aule e lunghi corridoi, si ritrova davanti a personaggi e situazioni a lei vagamente familiari, tra aggressivi studenti zombie, spocchiosi docenti mostrificati e altre stranezze che sembrano uscite da un incubo. Questi incontri non sono tuttavia casuali, ma incarnano diverse paure e ricordi che si risvegliano nella protagonista: la competitività tra gli studenti, il desiderio di eccellere, la tristezza e il senso di fallimento portati da una bocciatura, l'umiliazione da parte di un docente, ma anche le pressioni esterne di amici e famiglia.

Affrontando queste paure, ritrova dei frammenti di sé e acquisisce man mano sempre più consapevolezza della sua situazione e del motivo per cui ha dimenticato tutto: era infatti una studentessa sotto pressione a causa del suo per-

corso universitario, bloccata in una spirale che l'ha portata a isolarsi e a dare tutto per cercare di uscire da questo incubo, fino a dimenticarsi chi fosse.

A spezzare occasionalmente l'incubo vi è una sola variabile umana: un ragazzo misterioso di nome Alex, che compare nei momenti di maggiore difficoltà della protagonista, aiutandola a superarli. Il suo contributo è fondamentale nel superare le ultime fasi di gioco e accompagna la studentessa verso uno dei due finali della storia.





I FINALI

Una volta riscoperta se stessa, la studentessa si ritroverà davanti a due strade:

FINALE 1: Il Sacrificio

Se la ragazza sceglie di interagire con la porta, questa la ritiene finalmente degna: "Finalmente sei pronta a dare tutto?". Nella promessa di fornire il successo, la porta richiede in sacrificio i frammenti, che rappresentano tutti quei ricordi negativi che bloccano la protagonista all'interno dell'università. Solo così potrà tornare a dedicarsi completamente al suo percorso di studi e riuscire finalmente a svegliarsi da quest'incubo. Accettando l'offerta, le mani della porta si allungano lentamente a toccare frammento per frammento, facendoli esplodere in piccole particelle di vetro, finché all'improvviso, dopo che anche il terzo è scomparso, una delle mani non si inizia ad allungare verso il suo compagno di avventure. Sotto gli occhi confusi e in cerca di risposte della ragazza, Alex rompe finalmente il

silenzio: "Davvero non ti ricordi...?". Improvvisamente, delle memorie riaffiorano nella mente della protagonista: il ragazzo è in realtà l'ex migliore amico della protagonista, una presenza fondamentale con cui è cresciuta e che l'ha sempre sostenuta nei momenti più complessi della sua vita. Con l'inizio dell'università, però, anche lui è stato progressivamente allontanato, a causa della mancanza di tempo e delle difficoltà che assorbivano completamente Mira. Questo distacco, mai realmente affrontato, ha portato a un litigio profondo che ha sancito la fine del loro rapporto. In un solo istante, al tocco della mano carnosa della porta, Alex va in frantumi davanti a una Mira dallo sguardo sbarrato. Abbandonata a se stessa, non le resta che varcare la soglia, finalmente aperta, ed entrare nell'oscurità dietro la porta, che subito la avvolge, e tutto si fa nero. Improvvisamente, una studentessa universitaria si risveglia sola in un misterioso bagno...

FINALE 2: Lo Specchio

Se la ragazza rifiuta l'offerta della porta, ne scatenata l'ira, iniziando una battaglia finale contro di essa. Assieme ad Alex, dopo alcune difficoltà, sconfigge finalmente il mostro e i suoi seguaci, ma si ritrova senza un'apparente via d'uscita, ora bloccata dall'enorme cadavere del mostro. Scoraggiati, i due continuano l'esplorazione della struttura, sino a notare una strana luce provenire dal bagno in cui la ragazza si è svegliata. Investigando, questa ha l'occasione di riflettersi nuovamente in quello stesso specchio dove inizialmente non si era riuscita a riconoscere... ma stavolta scorge finalmente il suo volto: il volto di una giovane ragazza dagli occhi color nocciola. All'improvviso, qualcosa inizia a riaffiorarle alla mente, e finalmente ricorda il suo passato: dopo aver iniziato l'università, si è inaspettatamente ritrovata catapultata in una realtà pesante e opprimente, senza spazio o tempo per riprendere fiato. Messa alle strette dalle stesse paure

affrontate durante il gioco, nel timore di fallire ed essere giudicata, ha sacrificato sempre più pezzi di sé fino ad abbandonare tutto e tutti pur di dedicarsi agli esami. Ciò l'ha portata a isolarsi, chiudendosi completamente in se stessa. Eppure, pare manchi ancora un pezzo... un pezzo fondamentale. Quasi completamente conscia di se e piena di tutte le consapevolezze ritrovate durante il viaggio, esce con sicurezza dal bagno, ritrovandosi improvvisamente immersa nella normalità: ordinari studenti che si spostano verso le aule, nessun mostro, e nessun pensiero opprimente. Dove c'era la porta, solo il normale ingresso, dal quale finalmente la ragazza esce. All'improvviso, un messaggio da parte di Alex coglie l'attenzione della ragazza: "Hey Mira... come stai?".

PERSONAGGI E MOSTRI

Mira

La protagonista del gioco, una ragazza gentile, sensibile e determinata.

Prima degli eventi del gioco, era una studentessa universitaria che ha incontrato forti ostacoli durante il suo percorso. Questo l'ha portata a una forte crisi identitaria, causa della sua amnesia iniziale.

Il suo design è fortemente ispirato a quello di Alice in "Alice in Wonderland" della Disney, a richiamare l'analisi sulle difficoltà della crescita e sui processi inconsci della mente umana condivisi da entrambe le storie.

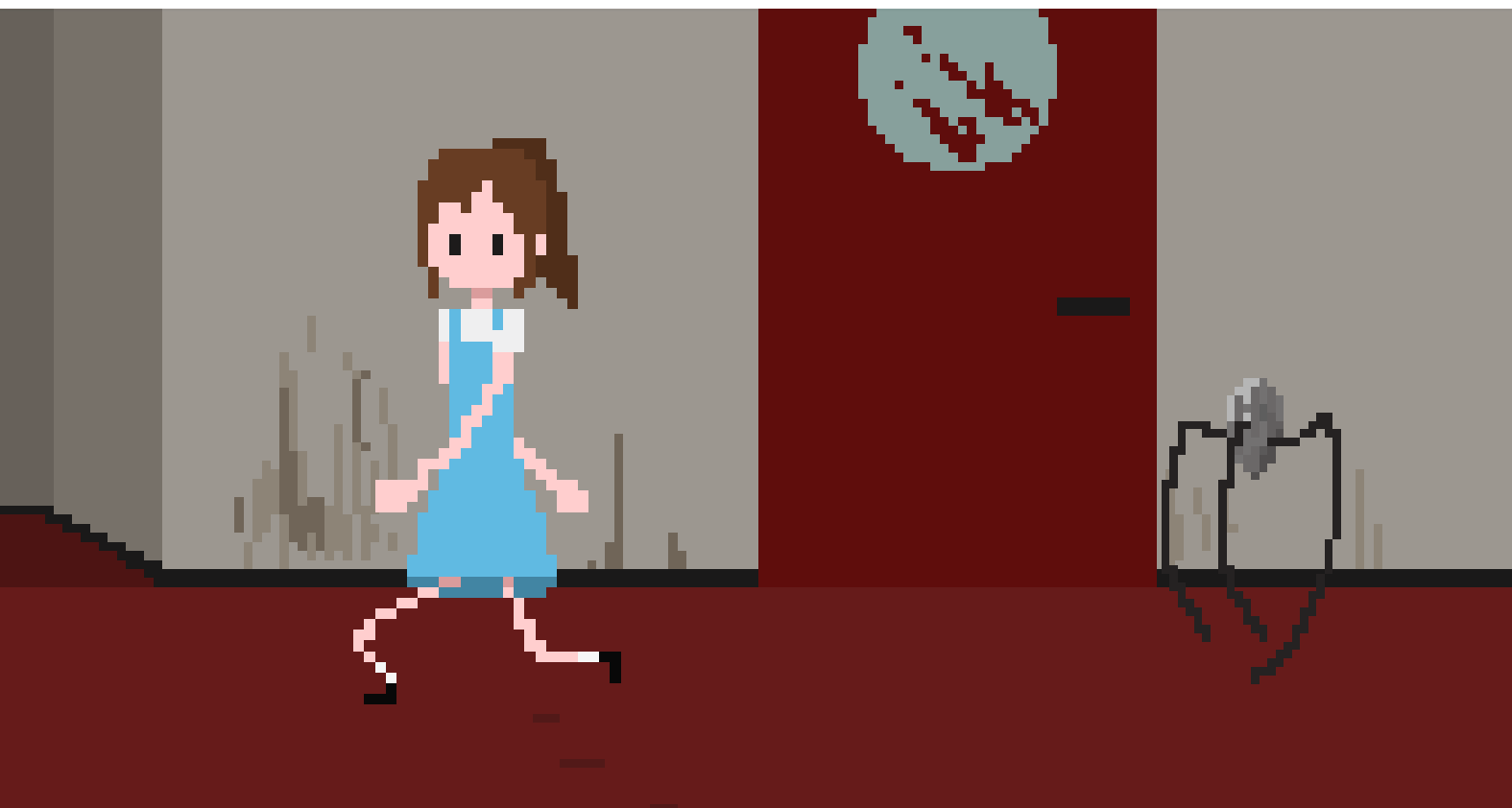


Alex

Il principale aiutante di Mira, un ragazzo solare, ma a tratti enigmatico.

Durante gli eventi del gioco, aiuta la ragazza nei momenti di più grande difficoltà, accompagnandola nella riscoperta di se stessa ma scoraggiandola dal compiere il sacrificio richiesto dalla porta.

Il suo legame con la protagonista è incerto per la maggior parte del racconto, fino a svelarsi nei momenti finali. Il suo design è pensato per trasmettere una personalità amichevole ma anche ambigua.



La Porta

La principale antagonista della storia, misteriosa, inquietante e subdola.

Inizialmente appare a Mira come un aiutante, spiegando come per uscire sia necessario eliminare i frammenti di sé che la legano al luogo in cui si trovano.

Rappresenta lo standard tossico che pretende che l'individuo dia sempre il massimo, senza mai concedersi il fallimento. Il suo design è volutamente disturbante, con molteplici occhi che incarnano lo sguardo della società e mani che rappresentano tutti coloro che hanno scelto la via del sacrificio.

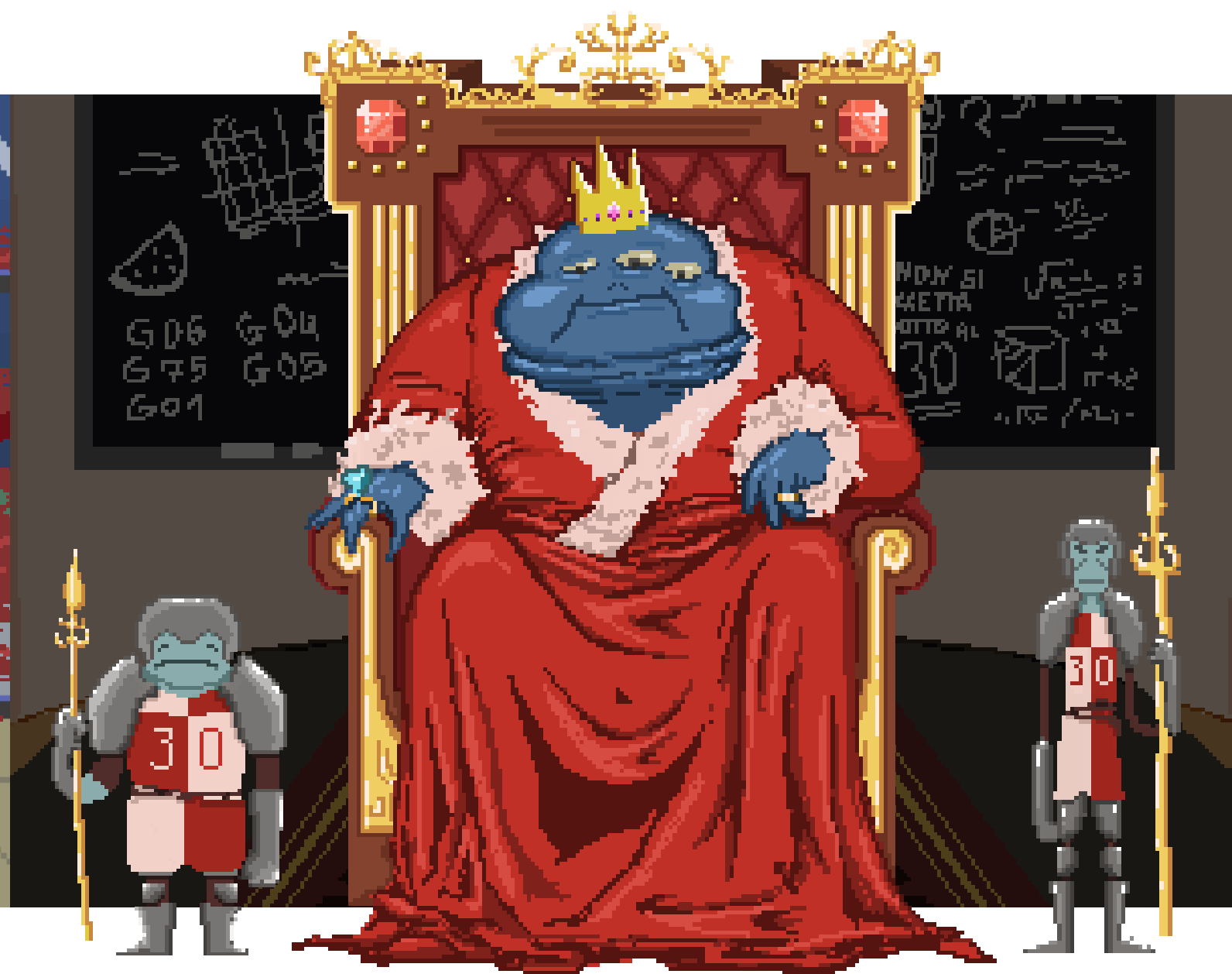


Il Magnifico e le guardie

Uno dei guardiani dei frammenti, spocchioso e giudicante.

Fa a Mira delle richieste progressivamente sempre più assurde, al punto di vedersi costretta a rifiutare. Da questo scaturisce un momento di crisi della protagonista, che si ritrova poi a doverlo sconfiggere per ottenere il frammento.

Il sovrano è sempre accompagnato dai suoi fidati assistenti, che si occupano di tutto il "lavoro sporco".



Lo studente in burnout

Una delle tipologie di nemici del gioco trovabili in diverse aree.

Incarna la competizione tra studenti e la deumanizzazione da parte dell'università portate all'eccesso in un lavoro di "zombificazione".

Lo studente in burnout tenderà sempre a inseguire e tentare di colpire Mira a mani nude o con varie armi trovabili nell'università come taglierini o calibri. Questo nemico è pensato per aiutare a mantenere costante la sensazione di pericolo all'interno del gioco.



NPC (personaggi non giocanti)

Variegati e caratterizzati dalle problematiche del disagio studentesco, gli NPC sono pensati per indicare come i comportamenti tossici discussi spesso possano manifestarsi nelle maniere più sottili anche in individui più comuni.

Rappresentano insight meno affrontati nella trama principale come la corsa contro il tempo, l'ansia da prestazione o la paura del confronto.



ELEMENTI NARRATIVI

Lo specchio

Strumento narrativo che comunica visivamente l'amnesia di Mira, riflettendo inizialmente la ragazza solo parzialmente, con delle porzioni di volto mancanti.

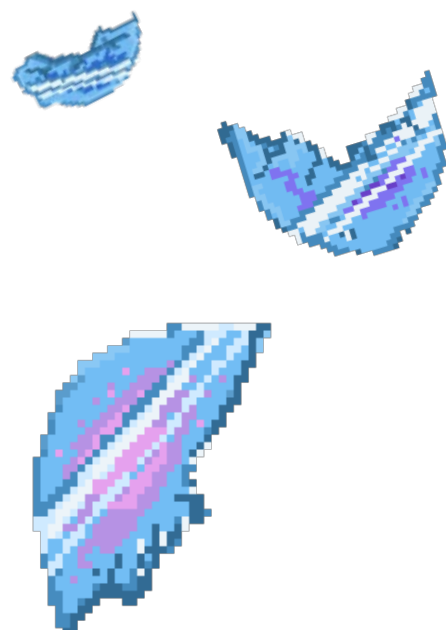
È pensato per instaurare nel giocatore il senso di inquietudine e mistero che caratterizza la storia. Diventa fondamentale in uno dei due finali, in cui Mira riuscirà finalmente a rivedere il suo volto una volta ottenuti tutti i frammenti.



I frammenti

Rappresentano i momenti "di fallimento" che hanno portato Mira alla crisi identitaria, volutamente isolati e allontanati nella psiche della ragazza.

Potranno essere ottenuti durante la storia affrontando una rappresentazione di quegli stessi eventi traumatici da cui sono originati. Nel finale la ragazza si ritroverà davanti a un'importante scelta: cancellarli per sempre, o accettarli?



La coscienza

Indica i pensieri più tossici e autodistruttivi di Mira, spesso manipolatori, incalzanti, aggressivi e ruminanti.

In più sezioni del gioco, comparirà nei momenti di crisi della protagonista sotto forma di dialogo, opprimendola e facendola sentire in colpa a causa del suo passato.

La coscienza è pensata per contrapporsi al personaggio di Alex, spingendo Mira verso il sacrificio dei frammenti.

è rappresentata come un'oscurità opprimente che con i suoi molteplici sussurri schiaccia Mira, portandola a dubitare di se stessa.



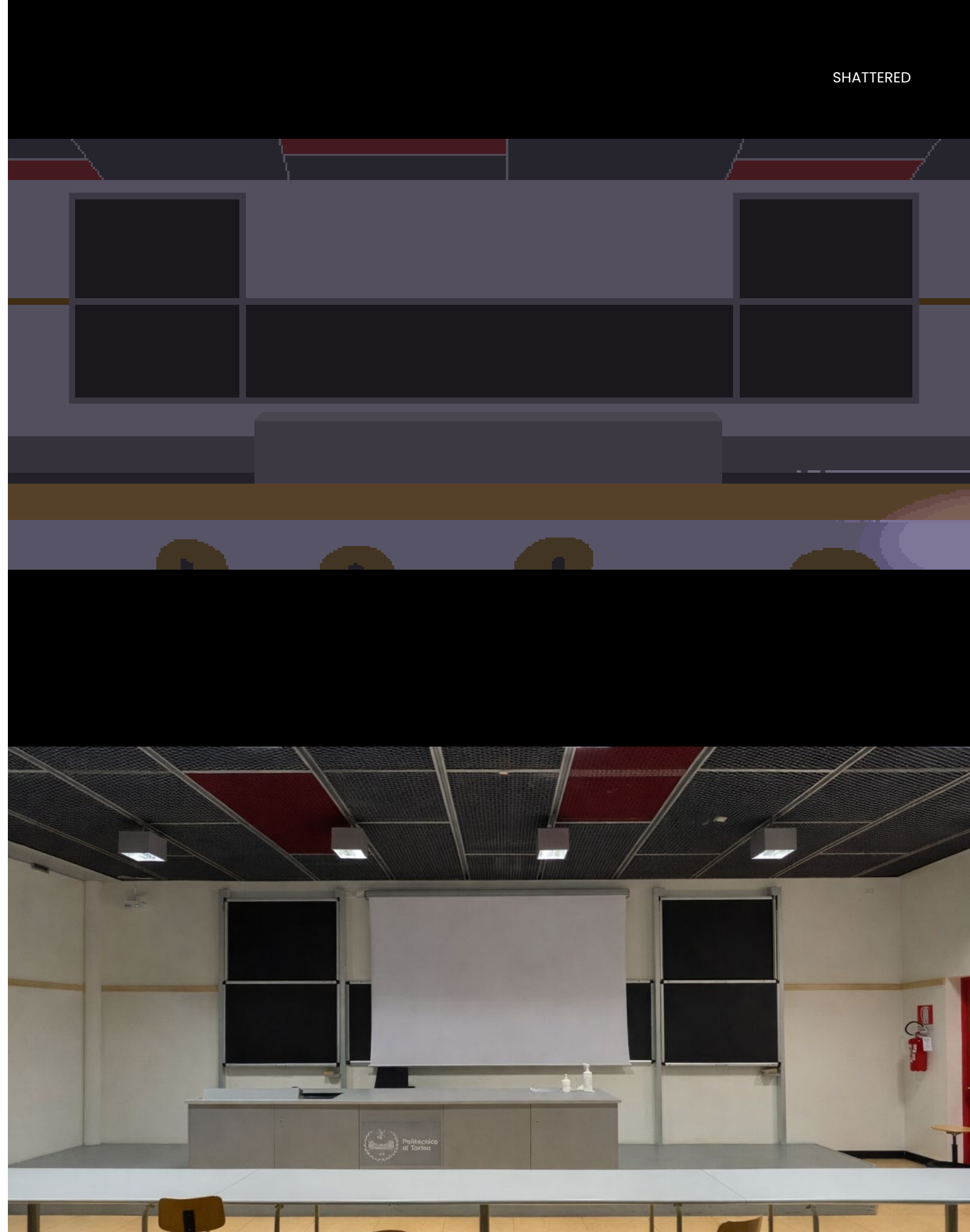
AMBIENTAZIONE E SPAZI

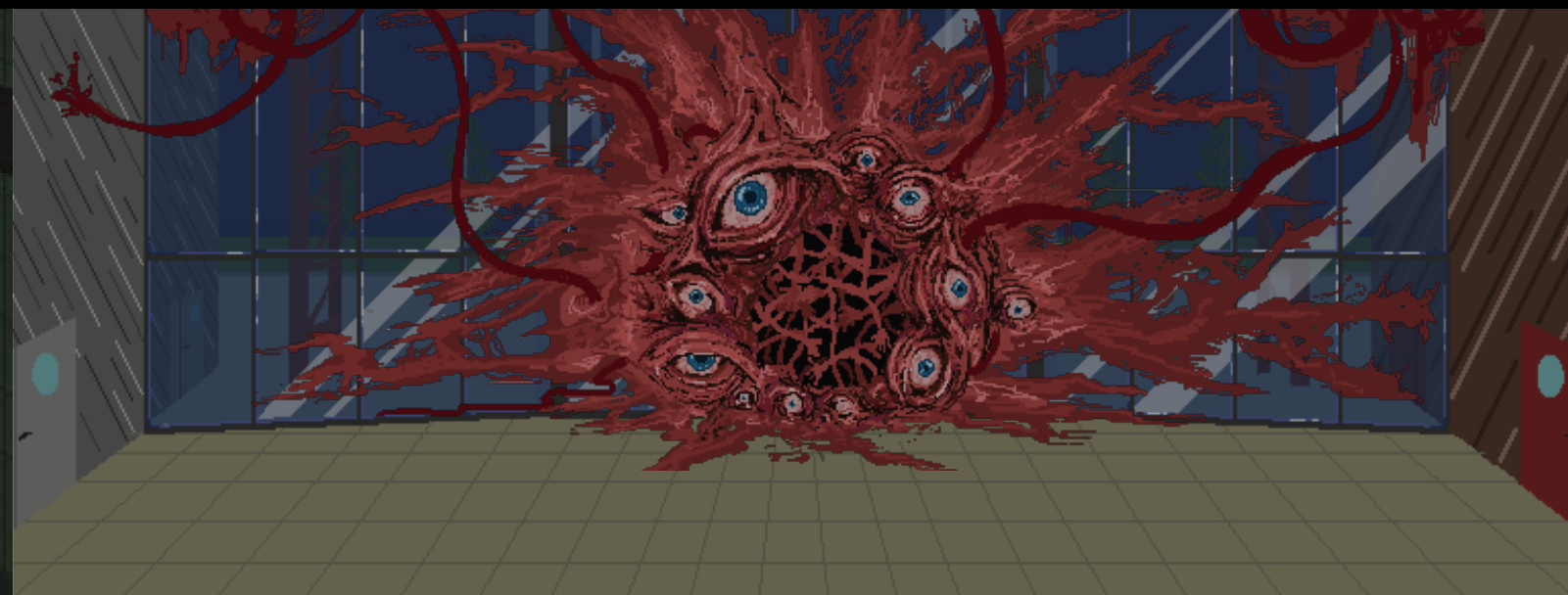
Shattered è ambientato in una struttura che riprende per forma e somiglianza la Cittadella Politecnica del Design e della Mobilità Sostenibile del Politecnico di Torino.

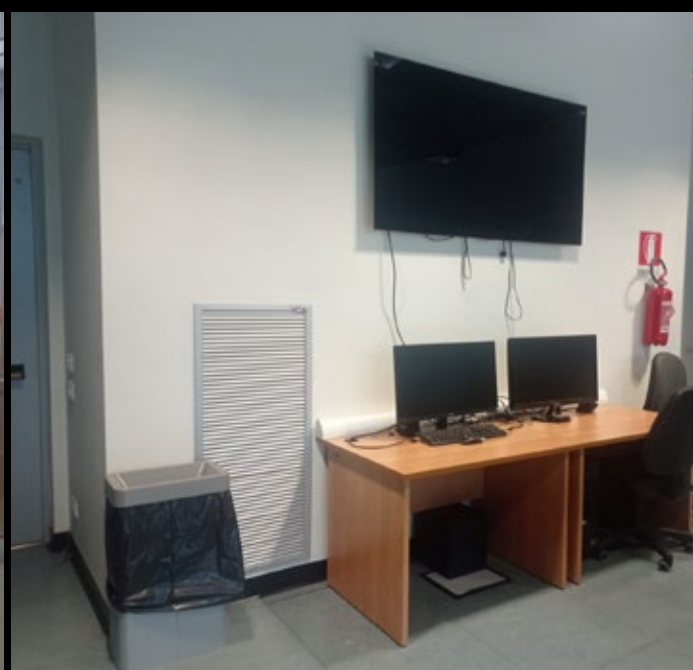
La scelta è dovuta a svariate ragioni, pratiche e narrative:

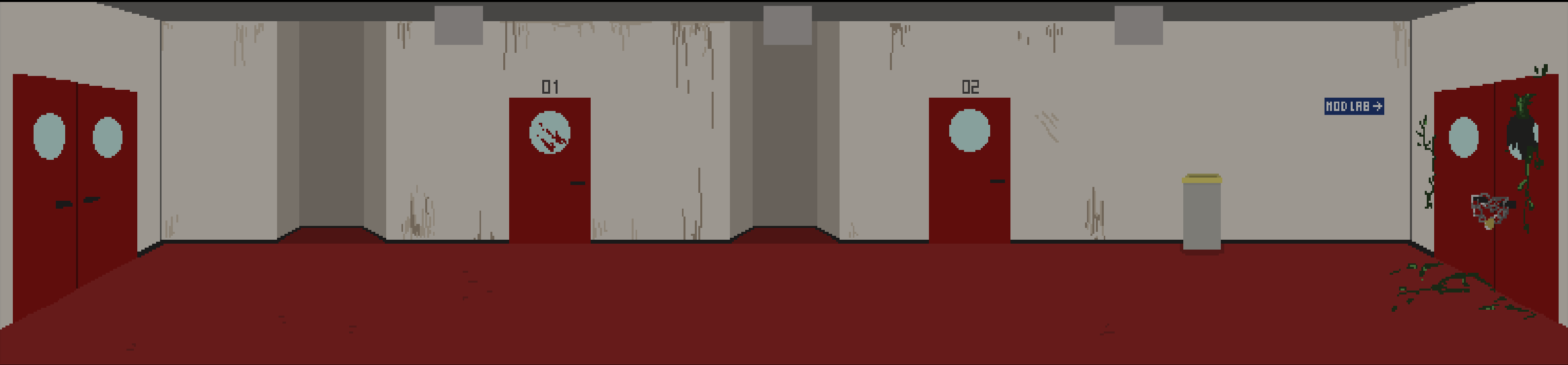
- La struttura, originariamente di impronta industriale, si presta bene alle dinamiche narrative tipiche dell'Horror;
- Le dimensioni ristrette dell'edificio, se paragonate a quelle di una delle altre sedi del Politecnico, permettono di confinare la narrazione in uno spazio ben definito, evitando qualsiasi problema di dispersione;
- La varietà degli ambienti realmente presenti al suo interno permette di creare spazi sufficientemente differenziati e caratterizzati.

Sono stati quindi fedelmente ricreati spazi identitari del luogo come aule, bagni, corridoi e laboratori, nei quali viene narrata la storia.









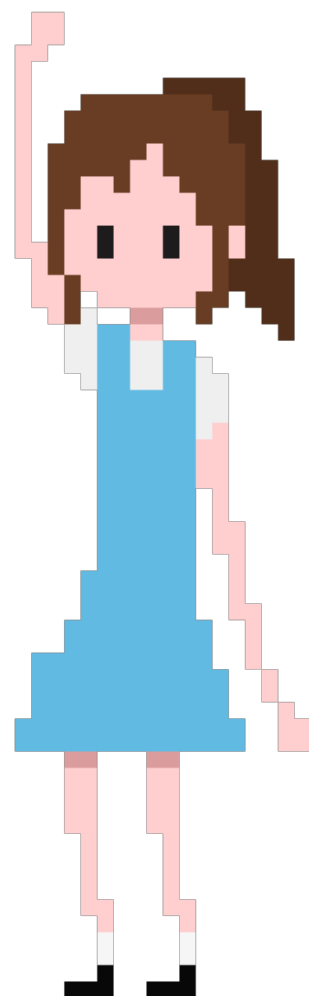
MUSICHE E SOUND DESIGN

Per accompagnare il gameplay e la narrazione, è stato fatto un lavoro sulle musiche originali e sul sound design, attualmente utilizzati all'interno del teaser di gioco.

La colonna sonora, così come l'intera esperienza, è pensata per rappresentare la psiche di Mira: la mano sinistra che suona il pianoforte simboleggia la sua coscienza, mentre la destra rappresenta la protagonista stessa.

- **Speranza:** Dal tempo allegro, il brano incarna l'entusiasmo e la gioia iniziale che spesso accompagnano l'inizio del percorso universitario. In questa fase, non essendoci ancora un conflitto interno, la melodia risulta armonica e priva di dissonanze, costruita su una collaborazione equilibrata tra mano sinistra e mano destra.
- **Rottura:** Opposta alla precedente per emozioni e ritmo, Rottura rappresenta lo sconforto e la nostalgia vissuti da Mira. Il brano riprende il tema di Speranza, iniziando dalle stesse tre note per poi evolversi in una tonalità differente, evocando un'atmosfera più cupa e malinconica. Le due mani dialogano imitandosi a vicenda in modo asincrono e sospeso, generando occasionali dissonanze che simboleggiano il conflitto interno della protagonista.

Il sound design, presente in qualsiasi interazione durante tutta l'esperienza di gioco, è progettato per amplificare la sensazione di disagio e sconforto nel giocatore, avvicinandolo alla percezione di Mira. I suoni richiamano l'atmosfera Horror - Splatter: porte cigolanti, bisbigli improvvisi e suoni umidi e viscerali che suscitano disgusto, come quelli che si potranno sentire in prossimità della Porta. Lo scopo è quello di rendere più efficace il distacco dalla realtà, rendendo coerente il media e permettendo al giocatore di immergersi nel media con più facilità.



5.8 Gameplay

ELEMENTI DI UI

Menù

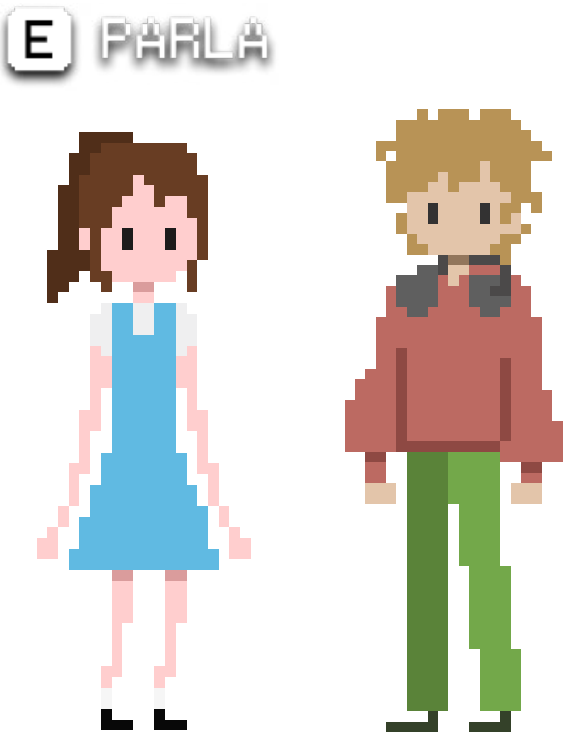
Il menù principale mostra l'esterno della struttura nella quale si svolgono gli eventi del gioco. Fortemente ispirata alla cittadella del design del Politecnico di Torino, si presenta come un edificio industriale dall'aria fredda e cupa.

Onde evitare di oscurare la rappresentazione, l'unica scritta presente al di sopra è quella che indica il tasto di avvio per l'inizio dell'esperienza di gioco.



Interazioni

In prossimità di un oggetto o un NPC interagibile, sopra la testa di Mira apparirà il tasto di azione affiancato da un'indicazione scritta del gesto che è possibile compiere in modo da fornire più contesto al giocatore.



Dialogo

Uno degli elementi più importanti del gioco è la possibilità di dialogare con i vari NPC sparsi per il mondo. È stato definito un box di dialogo che contiene il testo e l'immagine del personaggio parlante. L'unica eccezione avviene per Mira, che non dialogherà in maniera diretta ma risponderà solamente attraverso delle opzioni di dialogo che verranno occasionalmente poste al lato dello schermo con la stessa interfaccia del dialogo.



Inventario

Mira porta con sé un piccolo sketchbook. All'interno di questo possono essere consultati in qualsiasi momento del gioco gli oggetti raccolti durante l'esperienza, il livello di salute e il numero di frammenti ottenuti. I vari oggetti potranno essere esaminati più approfonditamente grazie a una breve descrizione, oltre che essere usati per interagire con l'ambiente o con Mira stessa.



Schermata dei comandi

La schermata dei comandi, sempre visualizzabile durante l'esperienza di gioco premendo il tasto TAB, permette di accedere rapidamente a tutti i comandi di gioco: è pensata nel caso in cui il giocatore si sia dimenticato come compiere le azioni di gameplay più importanti.



Memici e danno

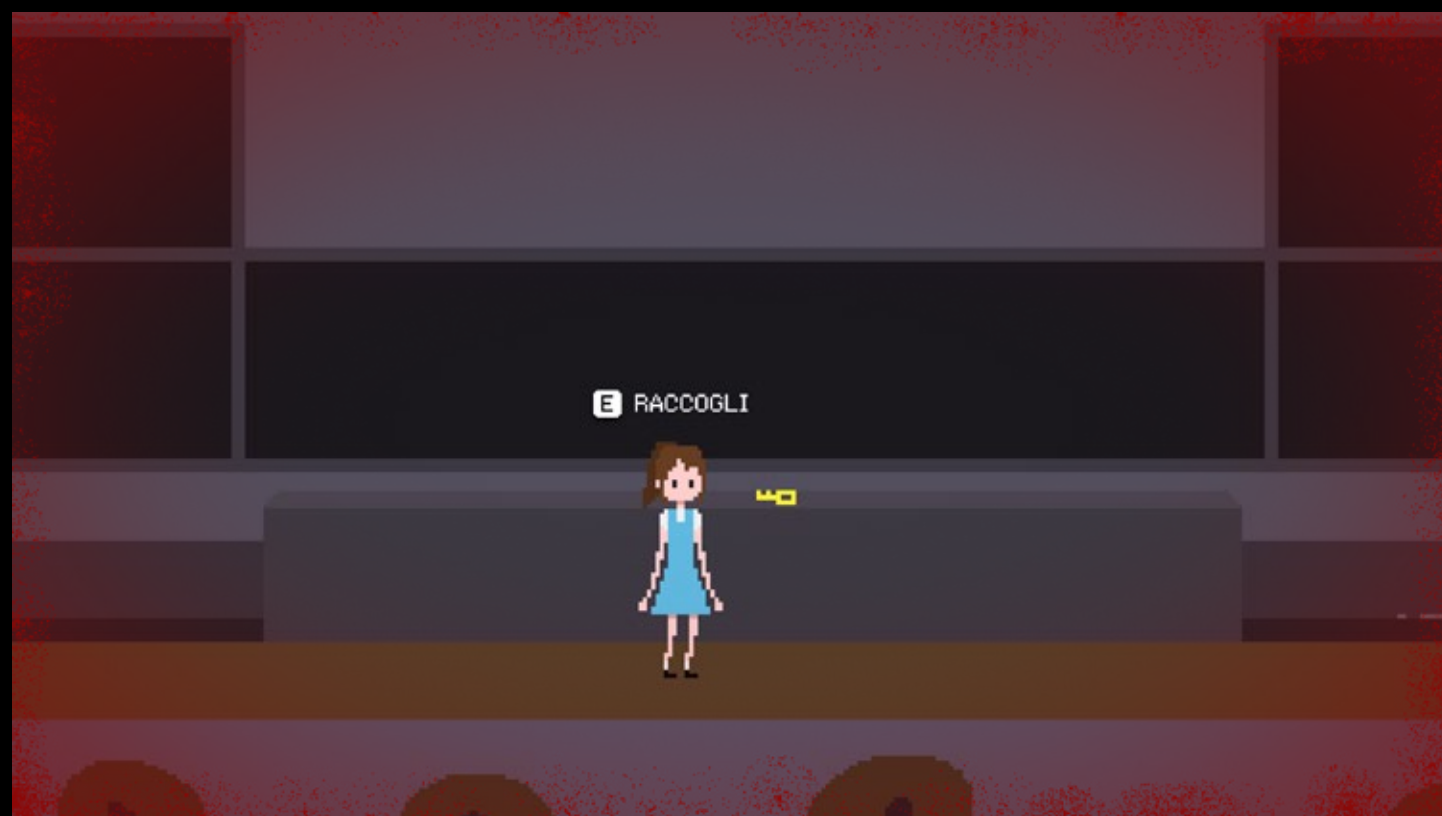
Tramite tre livelli di intensità di una texture che apparirà a schermo, il giocatore potrà sempre essere consapevole del livello di salute rimanente alla protagonista.



Schermata di danno quando la salute scende al 50%



Schermata di danno quando la salute scende al 20%



ESPLORAZIONE E OGGETTI

Durante l'esplorazione, Mira avrà l'occasione di trovare vari oggetti: chiavi, snack energizzanti, caffè. Ognuno di questi ha un ruolo specifico, e potrà essere utilizzato per interagire con l'ambiente circostante come nel caso di una chiave e una porta, o per essere consumati dalla protagonista ottenendo vari effetti, come nel caso delle cure, rappresentati da bevande come caffè e snack.



NEMICI

L'esplorazione del gioco è ostacolata da svariati nemici, che potranno inseguire Mira arrecandole danno, bloccare un percorso o custodire preziosi oggetti di trama. Sono pensati per fornire un'ulteriore sfida al giocatore, oltre che per rappresentare alcune delle problematiche più tossiche trattate nel gioco.

PUZZLE

I puzzle rappresentano un'importante strumento di esplorazione e scoperta. Forniscono al player un maggior senso di difficoltà e, se risolti, di soddisfazione. Sono spesso utilizzati come ostacoli per raggiungere nuove aree, come nel caso rappresentato, in cui è necessario inserire un codice che può essere trovato osservando l'ambientazione di una seconda area.



All'interno della stanza del sovrano sarà possibile scorgere sulla lavagna alle sue spalle una serie di numeri.

5.9 Strategia di comunicazione

La strategia di comunicazione di Shattered si sviluppa in pochi step, che sfruttano la struttura di Mirafiori come Rabbit Hole (un fenomeno in cui un utente, partendo da una ricerca specifica, viene trascinato da algoritmi e curiosità in un percorso di contenuti correlati)

POSTER

Ad alcuni mesi dall'ipotetica data di rilascio, nei bagni della struttura di Mirafiori compaiono all'improvviso alcuni poster raffiguranti una misteriosa ragazza (Mira) vista di profilo e con il volto nascosto dai capelli. Sotto di lei, una scritta enigmatica, che pare specchiata: per questo, è fondamentale il posizionamento del poster, attaccato al muro perpendicolare rispetto allo specchio, a una distanza che consenta di analizzarlo direttamente nel riflesso. In questo modo, sarà possibile leggere la scritta "Sei ancora te stesso?". L'intento è quello di incuriosire, e iniziare a far riflettere gli utenti sul concetto di identità, uno dei temi centrali di Shattered. Di fianco alla scritta, un QR code, che rimanda al teaser del gioco.

TEASER

La scena si apre con il tema Speranza, che accompagna un dialogo tra una figura ignota e la stessa studentessa rappresentata nel poster. La figura ignota, non visibile all'utente, parla con la ragazza indagando sul suo rapporto con l'università. Quando questa fa capire di essere in difficoltà, la figura ignota si fa progressivamente più aggressiva e tossica, rivelandosi come la coscienza e attaccando la ragazza. Questa sequenza è accompagnata dall'interruzione improvvisa di Speranza, che poco dopo riprende per distorcersi progressivamente assieme all'arrivo della Coscienza. Dopo un hint che rimanda al sacrificio e al personaggio della Porta, compare il titolo del gioco "SHATTERED", che si

frammenta in tanti pezzi per poi posizionarsi al di sopra della struttura di Mirafiori; l'utente si ritrova ora davanti al menù di gioco. Il tutto è accompagnato dal tema Rottura. Gli ultimi istanti di teaser rivelano l'esistenza della pagina Itch.

Il teaser è pensato per iniziare a introdurre nell'utente l'idea di un output videoludico, sfruttando estetica pixel art, effetti di comparsa di dialogo e sound design facilmente correlabili al media. Il dialogo con Mira introduce il contesto, cercando di creare in chi guarda un sentimento di empatia nei confronti del personaggio. Il jumpscare della Porta, suggerisce invece il genere Horror, per poi lasciare spazio alla struttura marchiata Politecnico di Torino, elemento chiave per attrarre l'utenza.



MESSAGGIO FINALE

Alla conclusione del videogioco, a seguito dei titoli di coda, sarà presente un ultimo messaggio da parte degli autori del gioco, in cui viene spiegato l'intento del progetto e il suo significato. Il messaggio vuole essere una breve dedica agli studenti in difficoltà e ha come obiettivo quello di incoraggiare al dialogo, sottolineando come tutti possano cadere in una situazione di difficoltà, e proprio per questo è necessario comunicare il proprio malessere, senza vergogna, per non restare isolati nella propria gabbia.

ITCH.IO

Itch è una piattaforma web su cui è possibile pubblicare videogiochi. Principalmente usata da piccoli studi o autori indipendenti, viene spesso scelta a causa della libertà che fornisce e del prezzo nullo di pubblicazione, contrariamente a quello del suo maggiore competitor: Steam.

Si è quindi scelto di sfruttarla per la pubblicazione di SHATTERED, fornendo una piattaforma gratuita e accessibile che permetta di seguire lo sviluppo del gioco per mezzo di devlogs* definizione



Scansiona per la pagina
ITCH e il teaser!

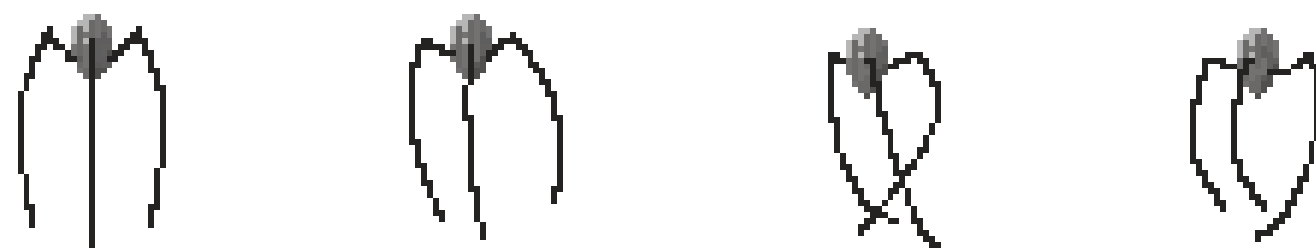
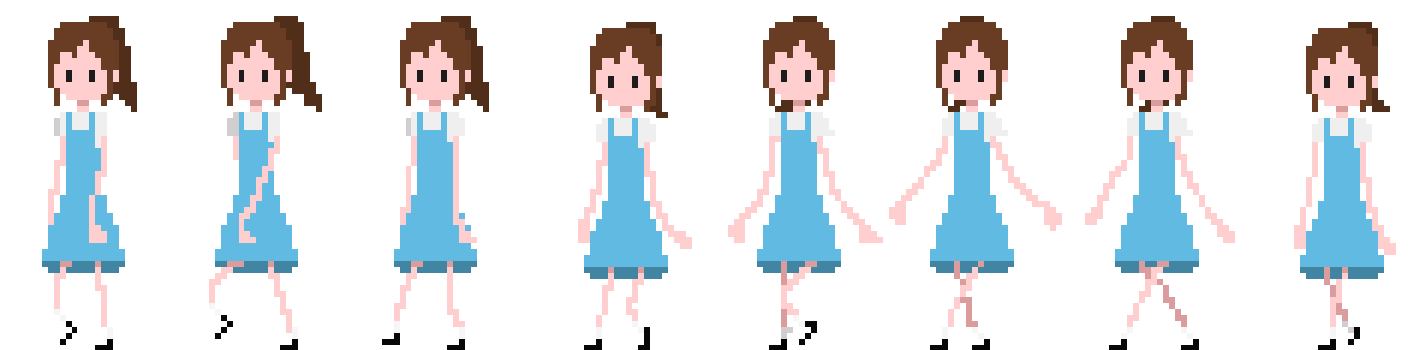
5.10 Sviluppo e output

ARTE

Tutta l'arte sviluppata per il gioco, dalle ambientazioni, alla UI e ai personaggi, è stata realizzata in pixel art.

Sono stati utilizzati programmi appositi tra cui Aseprite e Pixquare: i software permettono di disegnare e animare secondo la tecnica frame by frame, con ogni frame disegnato a mano, con opzioni adattate alla bassa risoluzione tipica di questo stile. In alcuni casi è stato prima realizzato uno sketch tramite Procreate in modo da poter realizzare una prima bozza più velocemente.

Gli sprite (un'immagine in grafica raster, generalmente bidimensionale, utilizzata nei videogiochi per inserire la rappresentazione visiva di un elemento di gioco) vengono, nel caso di personaggi e oggetti in movimento, organizzati in spritesheet (un singolo file immagine bitmap che contiene al suo interno molteplici sprite, solitamente organizzati in una griglia). Lo scopo dello spritesheet è permettere al software di sviluppo del videogioco di ottimizzare le prestazioni, ridurre l'utilizzo della memoria e facilitare la gestione delle animazioni.

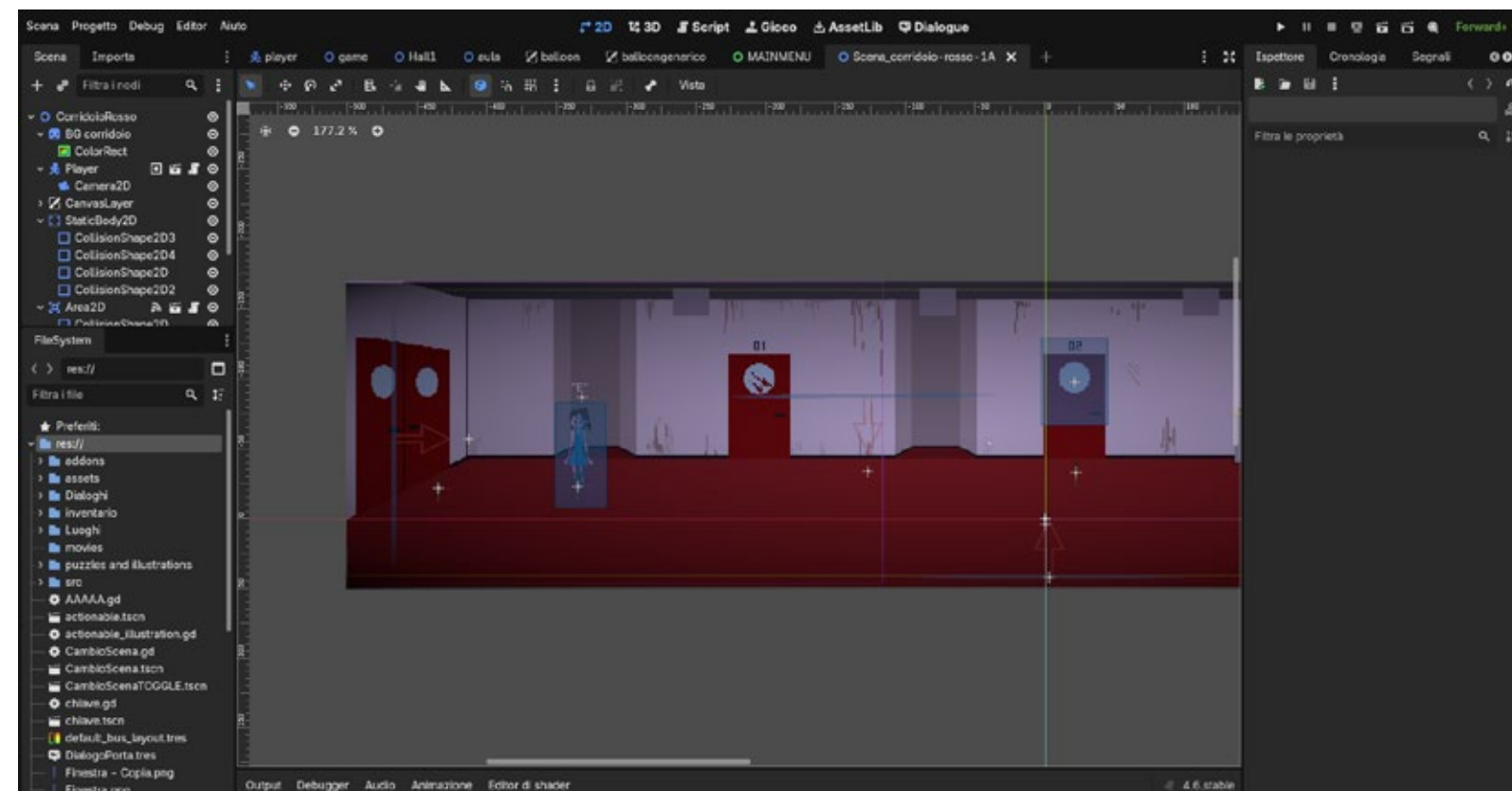


DEMO

Per la realizzazione della demo del videogioco è stato utilizzato Godot, programma gratuito e open source per la realizzazione di videogiochi. Particolarmente popolare nell'ambito indie, risulta accessibile per la grande quantità di tutorial e documentazione, molteplici linguaggi di programmazione e un'ampia community.

Sull'engine sono stati inseriti i vari elementi di gioco per renderli attivi e funzionanti. Ciò ha richiesto sia una parte di configurazione degli asset tramite funzionalità integrate dell'engine sia una parte di programmazione in GDScript per la gestione del livello, l'inventario e il funzionamento dei personaggi e degli oggetti.

L'obiettivo è stato quello di creare un vertical slice (fase progettuale di un videogioco in cui viene realizzata una porzione completa e funzionante di gioco, attraversando tutti i livelli tecnici come UI, arte, meccaniche di gameplay) che dimostrasse l'aspetto e le funzioni finali del videogioco.



```

14 >| animated_sprite.flip_h = true
15 >| connect("body_entered", Callable(self, "_on_area_2d_body_entered"))
16
17 >| func _process(delta):
18 >| position += direction * speed * delta
19 >|
20
21 >| func _on_area_2d_body_entered(body: Node2D) -> void:
22 >| if body.name=="Player":
23 >| >| start_attack()
24 >| >| body.hit()
25 >| >| pass
26
27 >| func start_attack():
28 >| is_attacking = true
29 >| animated_sprite.play("attacco2")
30 >| animated_sprite.flip_h = true
31 >| direction = Vector2.ZERO
32 >| original_position = animated_sprite.position
33 >| animated_sprite.position = original_position + Vector2(0,-1.5)
34 >| #animation.play("attacco_R")

```

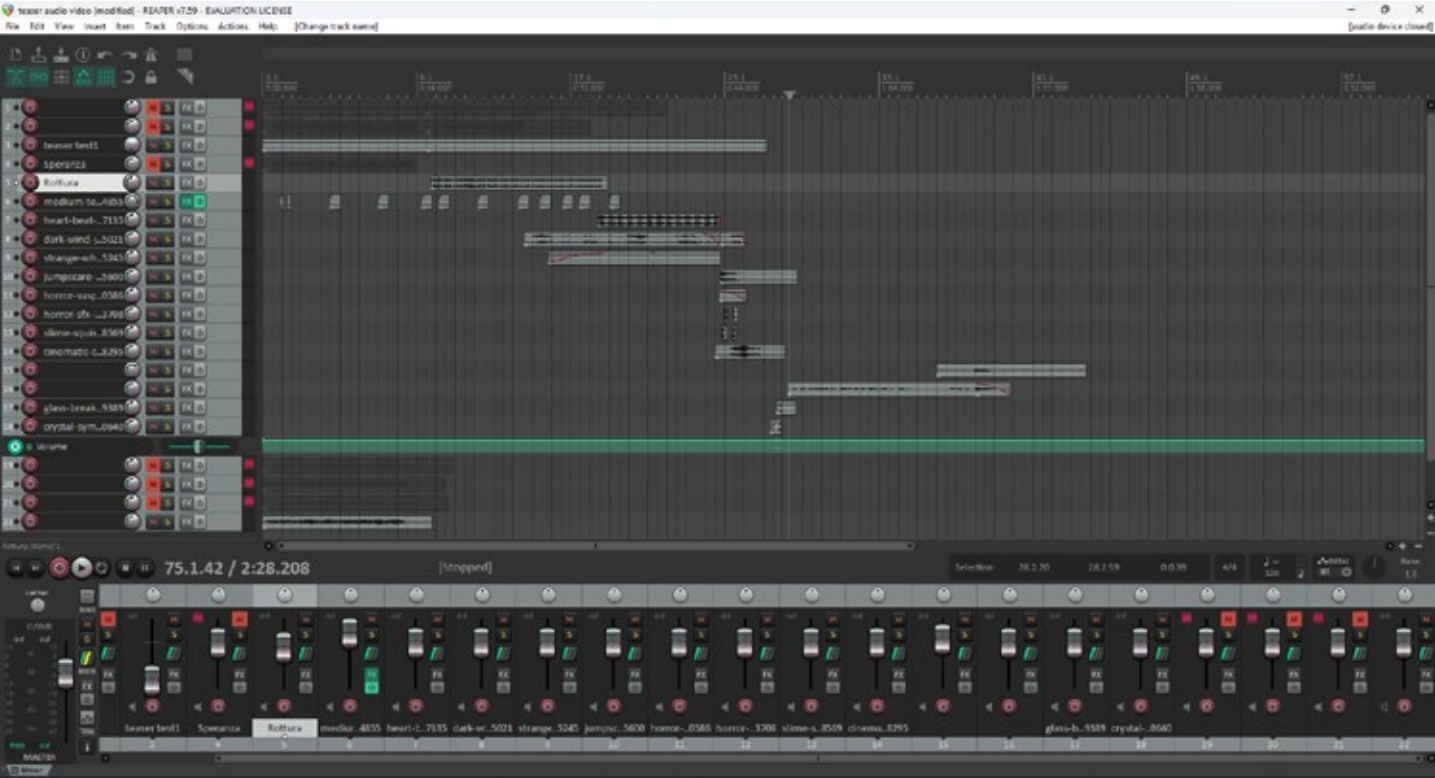
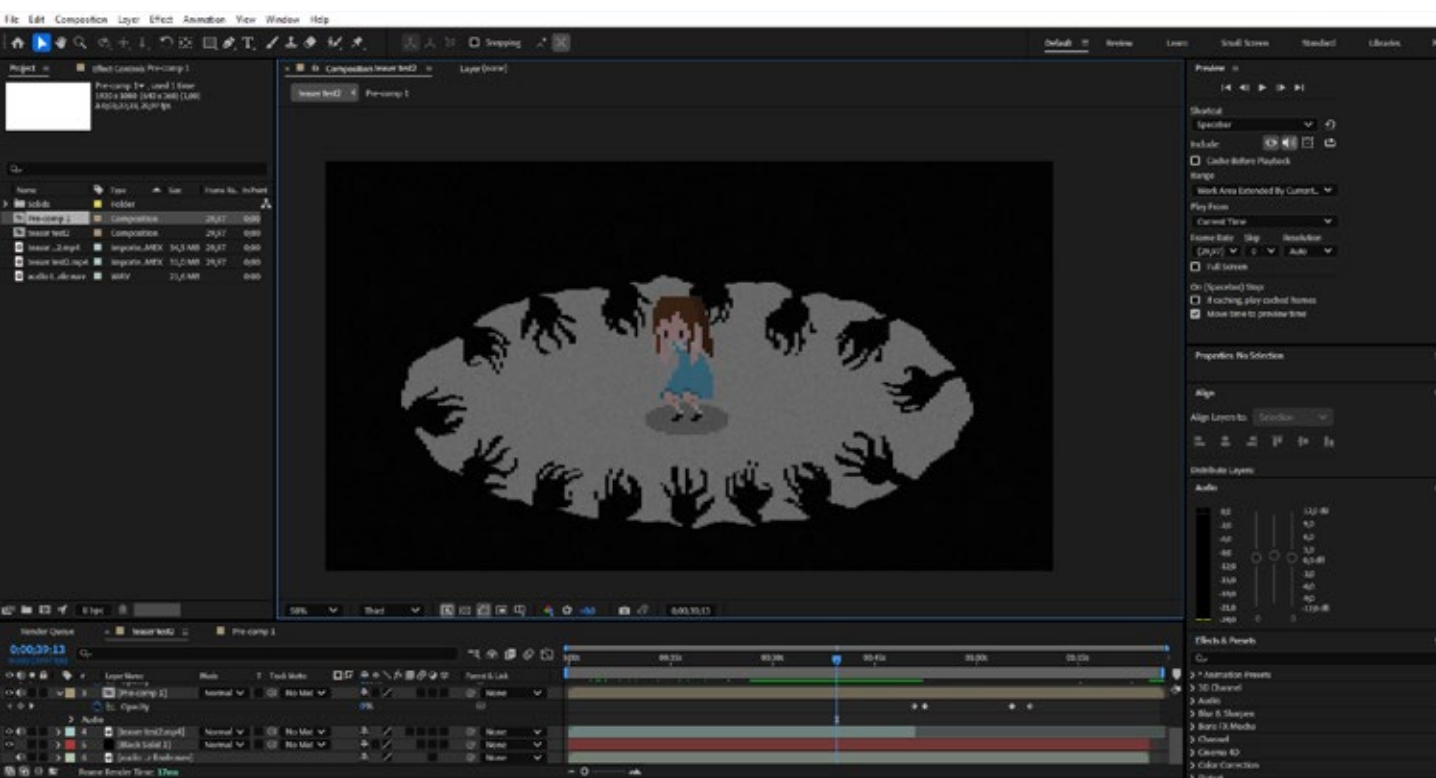
CINEMATICHE E TEASER

Alcune delle scene di gioco, per una questione di efficienza, non sono state gestite nell'engine di Godot ma sono state simulate tramite l'unione di disegni e animazioni frame by frame creati su Aseprite, motion graphics e VFX. Il tutto è stato possibile grazie ad Adobe After Effects, software standard del settore per la creazione di contenuti simili. In particolare, questo processo esecutivo è stato fondamentale per creare la rappresentazione della Coscienza. Il teaser segue la stessa logica, ma è stato preceduto da una fase di scrittura e storyboarding.



MUSICHE E SOUND DESIGN

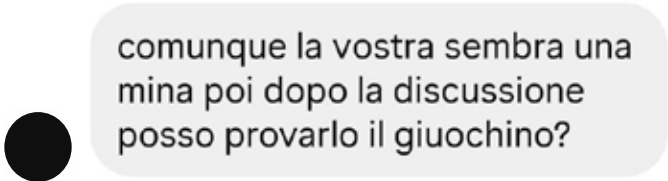
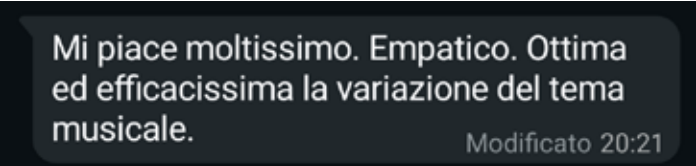
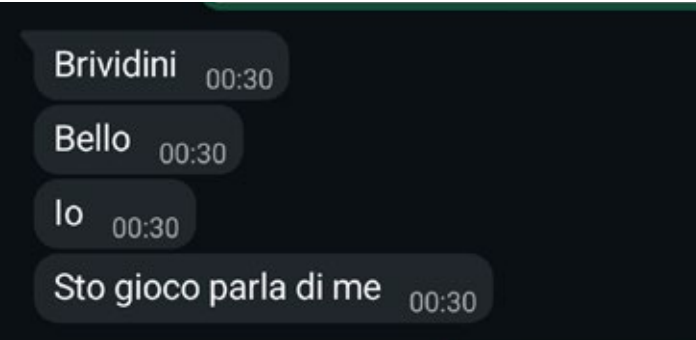
Le musiche sono state composte appositamente al pianoforte e registrate su Reaper, una DAW (Digital Audio Workstation) e sequencer MIDI professionale capace di registrare, montare, mixare e fare il mastering, passando per una scheda audio esterna. Il lavoro sul sound design è stato invece maggiormente di raccolta audio per mezzo di Pixabay, una libreria online di suoni royalty free.



5.11 Feedback

Nonostante non sia ancora stato fatto alcun testing sulla demo di gioco, le reazioni delle persone a cui sono stati mostrati personaggi, ambientazioni, storia e teaser sono fortemente positive: oltre all’entusiasmo da parte di chi ha studiato nella struttura rappresentata, in molti hanno manifestato il loro interesse nei confronti del tema e del progetto.

Dallo studente che si è sentito rappresentato, al genitore che ha empatizzato con Mira, il progetto sembra riuscire nell’intento di raccontare, far comprendere ed emozionare.



Fanart di @namedems

5.12 Sviluppi futuri

Avendo lavorato principalmente sulla progettazione, gli sviluppi futuri del progetto prevedono principalmente il suo completamento dal punto di vista realizzativo. Per questo motivo, si prevede di passare per alcuni step necessari:

- Estensione e approfondimento la scrittura della storia;
- Maggiore sfaccettatura dei personaggi, e creazione di nuovi;
- Aggiunta di nuove stanze e ambientazioni;
- Raffinazione delle animazioni;
- Estensione delle meccaniche di gioco, ragionando più ampiamente su concetti di videogame design;
- Raffinazione ed estensione della colonna sonora e del sound design;
- Ampliamento della strategia di comunicazione e dei suoi supporti, prevista attualmente per avvenire solo nella sede rappresentata;
- Ampliamento del team di sviluppo.

Si ipotizza inoltre la possibilità di attuare una collaborazione con un ente reale che si occupi di trattare in prima persona il disagio studentesco (o sensibilizzarla): tra le ipotesi più varate vi sono lo sportello psicologico universitario del Politecnico, il podcast “Come stare sott’acqua” di Factanza, o servizi online più conosciuti come Unobravo, che potrebbero dare maggiore risonanza al progetto.

5.13 Considerazioni finali

Se trattare la tematica del disagio universitario già implica di per sé diverse difficoltà, farlo con lo strumento del videogioco crea ulteriori complicazioni: a partire dalla complessità realizzativa, sino ad arrivare al target, più ristretto rispetto a quello a cui ambiscono altre tipologie di media. Per questo è stato importante cercare di rendere il progetto il più condivisibile possibile, lavorando a stretto contatto con gli studenti e con il loro malessere.

La realizzazione di un mondo di gioco può risultare complesso, ma avere come reference la struttura di Mirafiori ha reso il processo estremamente più semplice. In aggiunta, l’ambientazione fortemente ispirata e le tematiche trattate hanno permesso di ragionare sulla community studentesca di Mirafiori come punto di partenza e cassa di risonanza mediatica del progetto, facilitando i ragionamenti sulla strategia di comunicazione.

Per concludere, il media del videogioco è estremamente sfaccettato; risulta evidente dalla varietà di output che è stato necessario toccare per dare vita al progetto, ma la sua forza sta proprio in questo: giocare a un videogioco è un’esperienza completa che non si riduce al puro svago. Un videogioco immerge, racconta, emoziona, fa riflettere e al contempo fa divertire, facendone un validissimo strumento di comunicazione.

Bibliografia

CAPITOLO 1

- Boland, T. (2012). Critique as a Modern social phenomenon: The Critical Society. Irish Journal of Sociology
- Mar, R. A., Oatley, K., Djikic, M., & Mullin, J. (2011). Emotion and narrative fiction: Interactive influences before, during, and after reading. Cognition & emotion, 25(5), 818–833.
- Rondolino, G. (2003). Storia del cinema d’animazione: dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg. UTET Università.
- Martinez, L.. (2024). MEDIA DIMENSIONS: COMPARING STORYTELLING ACROSS LITERATURE, CINEMA AND VIDEOGAME. European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies.
- Pitcher, Sandra. (2011). South Park and its use of cultural stereotypes: An investigation of post 9/11 satirical cartoons in television and their role in fighting the war on terror. Journal of Media Studies. 26. 16–29.
- Ponziano, Rosario. (2016). La musica in una prospettiva sociologica.
- Zuolo, Federico. Essere “post–” ma essere qui e ora. La teoria sociale di Zerocalcare. Limina Rivista. <https://www.liminarivista.it/camera-obscura/essere-post-ma-essere-qui-e-ora-la-teoria-sociale-di-zerocalcare/>
- Fachechi, A. (2022). MUSICA E DENUNCIA SOCIALE. Meritocrazia Italia. <https://www.meritocrazia.eu/musica-e-denuncia-sociale/>

CAPITOLO 2

- Glas, R., Van Vught, J., Fluitsma, T., De La Hera, T., & Gómez-García, S. (2023). Literacy at play: an analysis of media literacy games used to foster media literacy competencies. Frontiers in Communication.
- Prayogi, Arditya & Hami, Widodo & Nasrullah, Riki. (2024). How Video Games Can Become a Tool for Social Policy Criticism: A Study. Social Sciences Insights Journal.
- Kowert, R., & Quandt, T. (2015). The video game debate. Routledge/Taylor & Francis Group.
- Richard Rouse. (2004). Game Design: Theory and Practice. Wordware Publishing, Inc., Oldenburg.
- The Entertainment Software Association. (2025, October 27). Power of Play: 2025 Global Video Games Report – the ESA. The ESA. <https://www.theesa.com/resources/the-global-power-of-play-report/>
- Bogost, I. (2023). Video games are better without stories. The Atlantic. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>

CAPITOLO 3

- Duffy A. University Student Mental Health: An Important Window of Opportunity for Prevention and Early Intervention. The Canadian Journal of Psychiatry. 2023;68(7):495–498.
- Nosè, M., Turrini, G., Muriago, G., Badino, M., Cristofalo, D., Sartori, R., Tedeschi, F., & Barbui, C. (2025). Psychological distress and well-being in university and high school students: a cross-sectional study in Italy. BMJ open, 15(8), e101446.
- Homepage – Health mode on. (n.d.). Health Mode On. <https://healthmodeon.it/>

SHATTERED

Shattered è un progetto di tesi sviluppato nel corso di Design e Comunicazione del Politecnico di Torino.

Nasce dall'ascolto di storie reali, raccolte per raccontare una forma di disagio sempre più diffuso nel percorso universitario.

Se ti rivedi in questa storia, non è un caso. Quello che hai attraversato non riguarda solo te, ma molte altre persone che spesso, in silenzio, si trovano a sostenere un peso che va oltre l'università.

Parlare di ciò che si prova, confrontarsi con qualcuno di fiducia o rivolgersi a un professionista può essere un primo passo importante per prendersi cura di sé.

Spesso ci fanno credere il contrario, ma fermarsi, ascoltarsi e non affrontare tutto da soli è legittimo.

– Matteo e Maria

