



**Politecnico  
di Torino**

**Politecnico di Torino**

Corso di Laurea triennale in Design e Comunicazione Visiva

A.a. 2021/2022

**Escape room,  
un'esperienza sensoriale  
oltre agli enigmi logici**

Candidato

Razvan Florin Rosu

Reatrice

Eleonora Buiatti



# INDICE

---

<b>1</b>	<b>Introduzione – Che cos'è una Escape Room?</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Le origini – Un processo inverso, dal digitale al mondo reale</b>	<b>6</b>
2.1	Punta e clicca – l'origine di un nuovo fenomeno	6
2.2	I primi videogiochi "escape the room"	7
2.3	Takao Kato e la prima escape room fisica	8
2.4	L'espansione internazionale	9
2.5	La situazione odierna	10
<b>3</b>	<b>La struttura – Aspetti e caratteristiche di una Escape Room</b>	<b>11</b>
3.1	Gli enigmi - sfide di logica	11
3.2	La storia – il contesto di gioco	16
3.3	L'ambientazione – la scenografia	19
3.4	La strumentazione – la tecnologia necessaria	21
3.5	La gestione – l'organizzazione	23
<b>4</b>	<b>L'esperienza di gioco</b>	<b>24</b>
4.1	L'esperienza dell'utente	24
4.2	L'importanza del gruppo	26
<b>5</b>	<b>Criteri di buona progettazione</b>	<b>28</b>
5.1	Fasi di progettazione	28
5.2	Aspetti critici	31
<b>6</b>	<b>Obiettivi</b>	<b>33</b>
6.1	Collaborazione aziendale	34
6.2	Altre dinamiche relazionali	35
<b>7</b>	<b>Santa Klaus Escape Room</b>	<b>36</b>
7.1	Sviluppo della trama	37
7.2	Suddivisione degli spazi	37
7.3	Concept degli enigmi	38
7.4	Creazione del pattern	41
<b>8</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>43</b>

## **Abstract**

Le “escape rooms” sono state tra le poche invenzioni nate nell’universo digitale e riplasmate solo successivamente nel mondo fisico, diventando un vero e proprio fenomeno virale. L’idea di base è molto semplice: si gioca in gruppo e si parte chiusi in una stanza dove si devono risolvere degli enigmi per riuscire a uscirne entro un tempo limite.

Molte escape rooms si limitano a ricalcare il modello che i precedenti giochi escape per computer proponevano ai loro utenti, ovvero predispongono una serie di enigmi logici di varie difficoltà, che vanno risolti attraverso un percorso cognitivo simile a quello che si potrebbe fare seduti alla propria scrivania.

Il fatto di aver trasformato un gioco per computer in un’esperienza reale apre invece la strada a molte più interazioni, oltre che logiche anche sensoriali. Riuscire a far sfruttare tutti i sensi ai giocatori, renderebbe l’escape room di gran lunga un’esperienza più immersiva, facendola distaccare ulteriormente dai suoi predecessori digitali.

L’obiettivo di questa ricerca è quindi quello di catalogare tutti i vari fattori che caratterizzano una buona Escape Room e andare successivamente a ricreare una nuova esperienza, che non sia solamente accattivante come sfida cognitiva, ma completa e immersiva grazie ad una nuova componente multisensoriale.

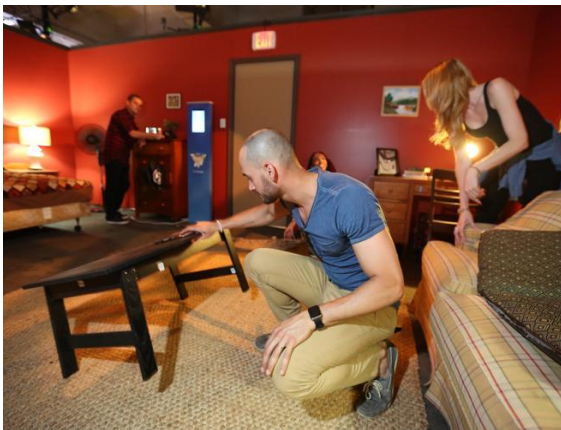
# Introduzione

## Che cos'è una Escape Room?

L'escape room è un gioco dove un gruppo di partecipanti collabora per scoprire e risolvere enigmi e sfide, senza che questo richieda conoscenze pregresse o forza fisica, per completare un obiettivo in un dato periodo di tempo. L'esperienza si svolge in un ambiente chiuso e generalmente l'obiettivo è quello di riuscire ad uscire dalla stanza.

A caratterizzare e diversificare le diverse escape rooms sono i temi scelti, che fungono da filo di Arianna nel guidare i giocatori tra tutti i vari enigmi e allo stesso tempo contestualizzano la stanza dalla quale dobbiamo cercare di uscire, rendendo il gioco meno asettico e più immersivo.

Dai classici temi horror, dove dobbiamo cercare di scappare in tempo per "salvare le nostre vite", a quelli fantasy, dove siamo stati catturati da un potente mago, fino al thriller, l'investigativo e il fantascientifico; sono ormai centinaia le ambientazioni nate intorno al concetto di escape room.



Oltre al tema scelto, che varia tra una stanza e l'altra anche all'interno della stessa struttura organizzativa, le altre caratteristiche peculiari di un'escape room sono: la durata, generalmente di 60 minuti, il numero di giocatori, compreso solitamente tra i 2 e gli 8 partecipanti e le tipologie di enigmi, sempre di pura logica e senza la necessità di conoscenze pregresse personali.

Questo fenomeno, diffuso ormai in buona parte del mondo, solo in Italia nel 2019 ha visto partecipare più di 1 milione di giocatori, generando un fatturato superiore ai 10 milioni di euro.

# Le origini

## Un processo inverso, dal digitale al mondo reale

### Punta e clicca – l'origine di un nuovo fenomeno

Nell'ultimo decennio abbiamo assistito a innumerevoli fenomeni di digitalizzazione.

La musica e gli acquisti, per citare due dei mercati più rilevanti, con la nascita delle piattaforme di streaming e degli store online hanno vissuto degli enormi cambiamenti e come loro molti altri settori hanno subito una profonda trasformazione verso il digitale.

Come un salmone controcorrente, invece, l'escape room è stato uno dei pochissimi fenomeni che è nato in digitale e successivamente si è "concretizzato" nel mondo reale.

Per risalire all'origine delle attuali "stanze della fuga", dobbiamo infatti tornare indietro agli anni '80, e guardare all'industria dei videogiochi orientale, per la precisione quella del Giappone.

Nascevano in quegli anni le prime consolle a 8 bit, ma questo mercato si è sviluppato anche sui computer dell'epoca, utilizzando come primo metodo di interazione diverso dai comandi testuali, il click del mouse. Da qui hanno avuto origine i giochi "punta e clicca" dove il giocatore, con l'utilizzo del mouse, poteva decidere con quali oggetti presenti sullo schermo interagire.

Il primo gioco che possiamo oggi considerare come il capostipite delle attuali Escape Rooms è *Planet Mephius*, disegnato da Eiji Yokoyama e pubblicato da T&E Soft nel 1983.



Fu il primo videogioco ad utilizzare un sistema con un menù di comando e un sistema point-and-click, che affiancava il tradizionale sistema dell'epoca di controllo tramite input testuali. Il giocatore doveva "cliccare" per spostare il personaggio, per interagire con altri personaggi non giocanti, avviando dialoghi con loro, o per esaminare gli oggetti.

La trama è un'epica e futuristica opera spaziale fantascientifica, frutto dell'adattamento della leggenda di Re Artù, mescolata insieme ad elementi tratti da Dune.

Planet Mephius, anche se disponibile solo in Giappone, accese l'interesse per questa nuova tipologia di gameplay e portò alla creazione dei primi videogiochi "escape the room".

## I primi videogiochi “Escape the room”

Il primo titolo a inaugurare il filone dei videogames “escape the room” fu “Behind Closed Doors” di John Wilson, uscito nel 1988. Questo gioco testuale e non ancora graficamente strutturato, si basava su delle scelte da fare per riuscire ad uscire da una stanza in cui si era intrappolati.



A questo primo titolo ne seguirono altri negli anni successivi, fino ad arrivare a “Crimson Room”, ideato dal giapponese Toshimitsu Takagi e lanciato online nel 2004, quando internet stava diventando sempre più accessibile.



In questo gioco il protagonista si risveglia in una stanza rossa con un gran mal di testa e non riesce a ricordare nulla, nemmeno dove si trova. Lo scopo del gioco era quello di sbloccare la porta e uscire dalla stanza. Per farlo era però necessario trovare una cospicua varietà di oggetti in giro per la stanza, unendo quindi la logica dei giochi escape, alla dinamica punta e clicca vista all’inizio.

Da questo gioco in avanti queste due caratteristiche le possiamo ritrovare in dozzine di giochi che presero ispirazione da Crimson Room, tanto che il genere videoludico “escape the room” è conosciuto anche come “Takagismo”, nome dato come tributo al creatore di questo primo titolo della saga.

Il mondo dei videogiochi escape è tuttora esistente e si è spostato anche sui nuovi dispositivi di gioco, soprattutto sui cellulari, andando in parte a sostituire i classici giochi di avventura ed esplorazione. Lo scrittore Alex Abad-Santos ha dichiarato che “mentre i giochi d'avventura con un'esplorazione più aperta possono essere troppo dispersivi, il fascino dei giochi escape room sta nella loro immediatezza e nel loro mondo ristretto”.

Nel mentre però qualcuno ha preso spunto da questo universo virtuale e così sono nate, in parallelo, delle vere e proprie stanze reali, nelle quali quei giochi virtuali punta e clicca sono diventati materiali, reali e interattivi.

## Takao Kato e la prima escape room fisica

Il primo a pensare di poter trasportare un gioco escape nella realtà fu Takao Kato, noto disegnatore di anime originario di Kyoto, che nel 2007 diede vita alla prima vera e propria "Escape Room".



La chiamò "Riaru dasshutsu ge", che significa letteralmente "gioco reale di fuga". Le prime sessioni si svolsero in bar e locali all'interno dei quali venivano organizzati degli eventi a tema. I partecipanti, divisi in squadre, dovevano cercare di decifrare una serie di indizi per riuscire a uscire dal locale prima degli altri.

Una volta superata la fase di rodaggio e visto il riscontro estremamente positivo, l'idea fu abbastanza matura da poter riuscire a stabilirsi in delle sedi fisse, dando vita a dei veri e propri centri con una o più stanze degli enigmi preparate per essere affrontate dai giocatori. La prima escape room fisica ideata da Takao Kato fu SCRAP, considerata ad oggi la capostipite di questo modello di gioco.

Questa idea prese piede e si diffuse anche in altre città come Pechino, Shanghai e Singapore, arrivando nel 2012 a contare più di 2300 escape giocate, con oltre 10'000 giocatori coinvolti.



## L'espansione internazionale

L'idea fu successivamente esportata nel 2012 contemporaneamente sia negli Stati Uniti e in Europa.

Non è ben chiaro quanto questo modello sia stato "copiato" dall'originale idea di Kato o se sia semplicemente nato qualche anno dopo dall'altra parte del mondo con caratteristiche molto simili.



In Europa, ad esempio, fu il gruppo ParaPark in primo a ideare una escape room nel 2012 in Ungheria. Il creatore, Attila Gyurkovics, sostiene di aver preso anche lui l'idea dai migliori videogiochi escape, cercando di renderli un'esperienza reale, ma senza cambiarne troppo le dinamiche, se non per l'aggiunta del limite di tempo e la possibilità di giocare in gruppi e non da soli. Da lì a poco il modello si espanse prima nel resto dell'Ungheria per poi arrivare in tutta Europa negli anni seguenti.

In America, invece, le prime strutture sorsero a San Francisco, Seattle, St. Louis, New York e Nashville, traendo perlopiù ispirazione dal modello giapponese.

A fine 2014 si è iniziato ad osservare una sempre più rapida espansione del fenomeno. La grande richiesta che ha portato a questa rapida replica del modello "escape room" in tutto il mondo è stata in parte giustificata dall'aumento della domanda di "intrattenimento esperienziale". Le persone non volevano più solo sedersi e guardare, ma volevano fare. Questo è evidente guardando all'ascesa dei giochi di realtà virtuale, ai festival e agli eventi a tema ludico come il Comic-Con.

Le stanze degli enigmi si adattarono perfettamente a questo nuovo genere di intrattenimento perché sono esperienze immersive. Invece di guardare i personaggi raffigurare una storia sullo schermo, i giocatori diventano i personaggi principali.

## **La situazione odierna**

Ad oggi, solo negli USA, sono attive più di 2000 strutture. Per struttura si vuole intendere un luogo con una o più stanze; quindi, il numero delle vere e proprie escape room è ben superiore, mentre il numero delle aziende, vista la presenza di una stessa compagnia in più città e quindi con diverse strutture, è minore. Guardando i dati dal 2014 ad oggi vediamo come ci sia stata una crescita esponenziale, partendo dalle 24 strutture aperte nel primo anno, per poi passare a 100 nel 2015, a 900 nel 2016, a 1850 nel 2017, fino alle 2300 nel 2018. Dal 2019, in parte per la saturazione del mercato e in parte per gli effetti della pandemia, il numero ha smesso di crescere, arrivando addirittura nel 2021 a diminuire, con un calo del 7,5% e 180 strutture che hanno chiuso l'attività.

Questa tendenza potrebbe non tanto invertirsi, quanto stabilizzarsi su un numero sufficiente a coprire la richiesta. Non per questo però non verranno aperte nuove escape room. Si assiste infatti a un continuo ricambio di strutture anche se, rispetto ad altre attività della stessa dimensione, viene stimato un tasso di fallimento molto inferiore, nonostante la difficoltà di fidelizzazione cliente dovuta alla natura stessa dell'attività, che non è di per sé ripetibile. In America il 72% delle escape rooms hanno una singola struttura.

Stimando una media di 3 stanze per ogni struttura, possiamo stimare che negli Stati Uniti ci siano all'incirca 6000 escape rooms. Sommando le stime di altri paesi come la Spagna, con 1400 stanze, la Polonia con 1'000 e così via, possiamo dire che a grandi linee, vista la mancanza di dati più precisi, al mondo esistono tra le 15'000 e le 20'000 escape room.

# La struttura

## Aspetti e caratteristiche di una Escape room

Analizzando nello specifico il funzionamento e lo svolgimento di una escape room, vedremo come quest'ultima non è solo una mera sfida di logica, ma un'esperienza che porta i giocatori a percorrere una storia, sfruttando le loro capacità deduttive per arrivare alla fine di un percorso.

Oltre ai vari quesiti, quindi, saranno fattori fondamentali anche la trama della storia e l'ambientazione ricreata all'interno della stanza. Per questo motivo, qui di seguito, analizzeremo gli aspetti principali da considerare per realizzare una escape room completa.

### Gli enigmi – sfide di logica

Uno degli aspetti fondamentali e più caratterizzanti di un'Escape room è sicuramente la presenza di enigmi da risolvere.

Di sicuro, però, questi non bastano a creare una buona esperienza utente ma sono necessarie anche una storia e un'ambientazione, in modo da creare un percorso che leghi insieme i vari enigmi e guidi il giocatore in una vera e propria avventura. Un problema di molte Escape Room amatoriali o comunque realizzate in modo poco professionale è proprio la mancanza di un contesto. In questo modo finiscono per offrire al giocatore solo una sfida di logica, a volte anche impegnativa e soddisfacente, ma sicuramente non immersiva e completa vista la mancanza di un contesto.

Concentrandoci però in questo primo paragrafo solo sugli enigmi, una delle parti comunque più rilevanti di un'escape room, verrà offerta una esaustiva spiegazione e suddivisione in categorie di questi ultimi, per ottenere un quadro generale di tutti gli strumenti che possiamo andare a scegliere e utilizzare per comporre il nostro percorso.

Un po' come se fosse lo scheletro della nostra esperienza di gioco, questa serie di quesiti logici sarà la base da cui partire per costruire la nostra storia, oppure, al contrario, il risultato finale studiato per far compiere al giocatore un percorso già scritto da una trama precedente. In entrambi i casi, come risultato avremo una serie di enigmi concatenati da risolvere, dove ognuno di essi porterà

alla soluzione per accedere al successivo, fino ad arrivare al risultato finale, che ci fornirà la chiave per portare a compimento la nostra fuga dalla stanza.

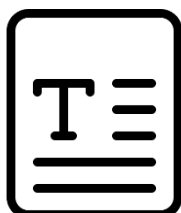
## **Caratteristiche comuni**

Una costante fondamentale per tutti gli enigmi è la possibilità di essere risolti solo tramite l'utilizzo della logica, senza aver bisogno di conoscenze pregresse. Questa caratteristica fa sì che tutti i giocatori partano da un livello abbastanza simile, senza essere avvantaggiati o svantaggiati da conoscenze personali sul tema scelto o semplicemente da un livello culturale più alto. Ad esempio, anche se il tema della stanza dovesse essere un film famoso, nessun quesito nella stanza chiederebbe come risultato un nome o un dettaglio legato al film stesso ma non presente dentro la stanza.

Partendo da questo principio, la maggior parte dei quesiti dà come risultato un codice, numerico o letterario, da inserire in qualche meccanismo, nella maggior parte dei casi un lucchetto, per poter accedere all'indizio successivo.

Ci sono poi casi particolari in cui più risultati di quesiti da svolgere in parallelo compongono, solo se presi insieme, l'indizio necessario per poter proseguire nel percorso. Altri meccanismi, invece, prevedono di cercare direttamente un oggetto, che sia una chiave, un bottone nascosto o altro ancora, per poter fisicamente aprire o accedere a uno scomparto o addirittura a una parte di stanza che prima era inaccessibile.

Gli enigmi proposti dalle varie escape rooms sono molteplici, basati su differenti principi e con caratteristiche molto varie. Qui di seguito viene proposta una classificazione delle principali tipologie di enigmi, suddivise in gruppi per caratteristiche omogenee.



### **Enigmi scritti**

Questa tipologia di enigmi è una tra le più diffuse. La scrittura permette di spaziare tra un'infinità di varianti e nascondere le soluzioni degli enigmi tra le righe, oppure formulare veri e propri quiz. Nel primo caso, la possibile combinazione può essere data da 4 o più numeri rilevanti all'interno di un lungo testo o da parole legate poi in un altro testo a numeri di codice. Ad esempio, potremmo trovarci davanti a una ricetta per una pozione, dove all'interno del testo vengono nominati 4 elementi chimici da mescolare in un determinato ordine. Con l'aiuto di una tavola periodica potremo collegare ogni

elemento chimico a un numero e trovare così il codice corrispondente per superare l'enigma, solitamente aprendo un lucchetto che ci permetterà di accedere all'indizio successivo. Nel secondo caso invece, l'indizio non è da trovare all'interno del testo ma bisogna rispondere a qualche quesito oppure cercare nella stanza il risultato in base all'enigma proposto.

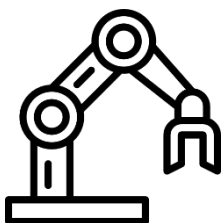
Potremo poi trovare delle varianti, come enigmi con più fogli da sovrapporre in modo che vengano evidenziate delle parole particolari, fogli da leggere in controluce o al contrario e molto altro ancora.

La problematica di questo tipo di enigma è la lingua. Molte volte, infatti, quando ci si rivolge soprattutto a persone straniere, l'inserimento di indizi scritti necessita di più traduzioni e questo può essere un elemento di disagio per l'utente non pratico con l'inglese (lingua più utilizzata) o con la lingua utilizzata nell'escape room.



### **Enigmi di ricerca**

La seconda tipologia di enigmi più diffusa riguarda la ricerca all'interno dell'ambiente di gioco di uno o più indizi utili a decifrare la soluzione dell'enigma. Questi indizi possono essere oggetti fisici da raccogliere e poi combinare tra di loro per ottenere una forma o una serie di numeri come risultato finale, oppure possono essere colori, numeri scritti o in rilievo e forme, sparsi per la stanza da mettere in un determinato ordine. Ad esempio, potremmo avere 4 oggetti sparsi nella stanza appartenenti alle 4 stagioni con inciso su ognuno un numero da inserire in un relativo spazio rappresentante quella stessa stagione.



### **Oggetti da manipolare**

In questa categoria troviamo svariate tipologie di oggetti meccanici che ci permetteranno di sbloccare l'enigma successivo solo dopo averli attivati o risolti in differenti modi. Alcuni giocano sulla mancanza di affordance, permettendoci di aprirli solo in modi anti-intuitivi (es. tirare un bottone invece di schiacciarlo) seguendo il modello delle famose "scatole cinesi". Altri invece richiedono la ricerca di altri indizi nella stanza per capire l'ordine in cui tirare determinate leve o schiacciare certi bottoni.

Oltre a quelli più intuitivi, che sfruttano leve e bottoni, possiamo trovare un'infinità di oggetti meccanici da sbloccare manualmente, dove l'indizio non è né scritto né da trovare esternamente, ma da ricercare nelle meccaniche dell'enigma stesso.



### **Giochi di luce**

Ci sono diversi meccanismi che sfruttano la luce per generare degli enigmi sfruttando principalmente due fattori: fasci luminosi e ombre. Nel primo caso si possono utilizzare dei laser o altri fasci di luce e degli specchi o altri oggetti riflettenti per creare delle combinazioni tali da spostare il fascio di luce verso diversi punti e indicare la soluzione corretta solo quando tutti gli oggetti riflettenti sono stati posizionati in modo corretto. Nel secondo caso invece si sfruttano le ombre generate dagli oggetti, facendo sì che esse formino pattern o disegni differenti in base alla posizione della fonte di luce o degli oggetti stessi. Ad esempio, potremmo sfruttare una meridiana, dove l'ombra del bastoncino centrale, cambiando in base alla posizione della fonte luminosa, ci indicherà diversi numeri.

Infine, anche gli inchiostri fotocromatici e le annesse lampade a luce ultravioletta per vedere gli elementi così segnati sono molto utilizzati per creare enigmi risolvibili solo trovando il punto giusto in cui si trova la soluzione scritta e illuminandola con la corretta fonte luminosa.



### **Enigmi musicali**

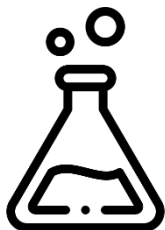
Gli enigmi musicali si basano principalmente sull'ascolto e sulla riproduzione di una determinata sequenza di note o sul riconoscimento di determinati suoni. C'è da ricordare che però gli enigmi devono essere prettamente di logica e quindi bisogna evitare di richiedere il riconoscimento di canzoni o generi musicali o di determinati suoni troppo specifici. Ad esempio, si potrebbero far risuonare cinque note in un determinato ordine (1 2 3 4 5) e poi fornire un nuovo ordine in cui suonarle (2 3 1 5 4) attraverso dei tasti presenti nella stanza.

### **Enigmi collaborativi**



Questa tipologia di enigmi di base sulla comunicazione tra più giocatori. Sono essenziali per creare un'esperienza diversa rispetto alla semplice risoluzione di quiz e sfruttano la fisicità dell'escape room, che permette di dividere fisicamente i partecipanti. Possiamo ad esempio pensare a delle scatole dove guardando all'interno dai due lati si vedranno diverse figure da associare. Solo tramite la collaborazione si riuscirà quindi a determinare l'esatta combinazione. Ancora più evidente è il caso nel quale i

giocatori siano divisi in diverse stanze e gli indizi per risolvere gli enigmi presenti in una stanza si trovino solo all'interno dell'altra e debbano essere scovati e comunicati ai compagni.



### **Enigmi chimici**

Ci sono diversi congegni che sfruttano le proprietà di vari materiali e degli elementi naturali per creare enigmi da risolvere in modi alquanto particolari.

In primo luogo, troviamo enigmi legati all'acqua e ai liquidi in generale, che sfruttano le proprietà di galleggiamento di alcuni materiali per farli rinvenire solo riempiendo determinate cavità con un liquido meno denso. Inoltre, possiamo utilizzare altre proprietà dei liquidi, come la capacità di produrre vapore se riscaldato o la diversa densità di differenti liquidi per generare ulteriori enigmi. La difficoltà nell'utilizzare i liquidi si riscontra però nella fase di reset della stanza, dato che l'acqua va asciugata e riempita o in casi peggiori può addirittura andare a intaccare altri enigmi o elementi presenti all'interno della stanza.

Si può anche utilizzare l'aria per muovere degli oggetti o il fuoco per bruciare altri ma, come per l'acqua, rimane il problema del reset, molto variabile in base al tipo di enigma.

Un'altra proprietà da poter sfruttare è il peso specifico di diversi materiali che alla vista possono avere la stessa forma ma che tramite delle bilance possono essere riordinati e disposti a formare diverse combinazioni.



### **Enigmi elettrici o magnetici**

Una categoria molto interessante di enigmi è quella composta da tutti quegli strumenti che utilizzano proprietà elettriche o magnetiche per rivelare il codice o il risultato dell'enigma. Ad esempio, si può sfruttare della polvere di ferro per

far apparire dei numeri o dei disegni semplicemente spalmandola sopra una superficie apparentemente liscia, ma con disposti al di sotto dei magneti. Si possono anche sfruttare dei circuiti elettrici da collegare nella giusta sequenza per sbloccare l'indizio successivo.



## Enigmi dinamici

Infine, esistono svariati enigmi dinamici che sfruttano principalmente i sensori di movimento. Attraverso questi ultimi possiamo far superare degli enigmi ai giocatori in base alla loro posizione nella stanza o ai loro movimenti. Ad esempio, un sensore di peso potrebbe sbloccare il cassetto di un comodino solo dopo essersi seduti sopra per un tempo prestabilito.

## La storia – il contesto di gioco

Il secondo, ma non meno importante, aspetto da analizzare di una escape room è la storia. Anche questo, come la scenografia che vedremo in seguito, è un elemento molto importante per garantire una corretta dinamica di gioco.

La storia rappresenta infatti il “fil-rouge” che lega insieme una serie di enigmi, visti nel capitolo precedente, e gli conferisce una sequenza logica di svolgimento. Senza una storia, una narrazione che contestualizzi la nostra esperienza, ci troveremmo semplicemente dentro una stanza piena di enigmi da risolvere. Solo il fatto di far presente ai giocatori che si troveranno rinchiusi in una stanza per un tempo limitato e avranno come obiettivo quello di riuscire a uscire crea di per sé un principio di narrazione, da imbastire per rendere più accattivante e particolare l’esperienza agli occhi dell’utente.

Il tema scelto per la nostra stanza, che ne condiziona sia la storia descrittiva che l’ambientazione, è uno dei maggiori parametri di differenziazione per distinguersi in un mercato che vede nascere sempre più competitors. Molte volte, infatti, gli enigmi tendono ad assomigliarsi, sia per la tendenza a ripiegare su attrezzatura più semplice e meno costosa (come i lucchetti) sia per la facilità di riprodurre un enigma svolto in precedenza presso la sede di un competitor da un altro.

Per questo motivo, un aspetto di forte differenziazione è proprio la scelta del tema e della trama.

Abbiamo diversi livelli di narrativa a cui possiamo arrivare e sono:

- **Livello 1:** Narrativa assente, dove l’unico obiettivo esplicitato è quello di risolvere gli enigmi per uscire dalla stanza
- **Livello 2:** Narrativa assente ma con una contestualizzazione dell’ambiente grazie alla scenografia. Viene esplicitato il tema della stanza ma esso è completamente scollegato dagli enigmi e non è presente nessuna trama da seguire.



- **Livello 3:** Viene presentata una trama, la stanza è contestualizzata bene alla storia da seguire, può esserci anche la presenza di ruoli con diverse storie assegnati ai diversi giocatori, ma gli enigmi rimangono indipendenti dalla trama quasi totalmente. Questa è la casistica che si verifica maggiormente, soprattutto nelle escape room europee.
- **Livello 4:** Totale sinergia tra la trama, l'ambientazione e gli enigmi. Oltre a seguire una storia, all'interno della stanza gli enigmi non saranno semplici lucchetti da aprire ma parti importanti legate trama principale. Questo modello è più complesso da realizzare e si presta bene a determinate tematiche e meno ad altre. Rimane la soluzione che garantisce l'immersività maggiore per i giocatori.

La scelta del livello di narrativa molte volte è condizionata dalle disponibilità economiche e dal budget che non permettono una preparazione troppo dettagliata della stanza e danno spazio a elementi essenziali, quali gli enigmi, a discapito di elementi secondari e non indispensabili ma altrettanto importanti come la storia e l'ambientazione.

A livello di tematiche offerte possiamo fare riferimento a un'analisi del 2015 di Scott Nicholson, professore di "Game Design and Development" e direttore del Brantford Games Lab, presso l'università Wilfrid Laurier di Brantford, negli USA.

Nella sua ricerca è riuscito a intervistare ben 175 aziende che si occupano di escape rooms sparse in giro per il mondo. Tra i vari risultati raccolti abbiamo la seguente divisione tematica delle varie escape room analizzate.

Era moderna (2000 – 2015)	25 %
Luogo ed eventi particolari ambientati nel '900	24 %
Luogo ed eventi particolari ambientati nel '700 e nel '800	13 %
Horror	13 %
Fantasy	12 %
Scientifico / Laboratorio	12 %
Astratto (o assenza di tema)	10 %
Futuristico / Tecnologico	7 %
Militare	7 %
Stanza dei giochi	3 %
Cartoni animati / Anime	1 %
Steampunk	1 %
Festività (Natale, Halloween, Pasqua)	1 %
Altro	16 %

Al questionario potevano essere date più risposte e per questo i risultati rappresentano l'incidenza sul totale ma non sono in relazione tra di loro. L'alta percentuale di risposte "altro" evidenzia come alcune categorie importanti siano state probabilmente omesse da chi ha proposto il questionario. Non troviamo ad esempio una sezione per le stanze a tema "film" anche se molte di esse si sono sicuramente riversate in macro-temi come Horror o Fantasy.

Andando a svolgere una ricerca a livello nazionale italiano, analizzando le maggiori escape room nelle principali città italiane sono state selezionate a campione 100 stanze da gioco, ottenendo i seguenti dati:

<b>Tematica della stanza:</b>	<b>%</b>
Horror	25
Thriller e investigativo	18
Avventura ed esplorazione	10
Fantasy e magia	8
Spionaggio e agenti segreti	6
Rapina	6
Dinosauri	3
Egitto e piramidi	3
Fuga dalla prigione	3
Laboratorio scientifico	3
Dante e la divina commedia	2
Alieni	2
Disinnesco bomba	2
Zombie	2
Apocalittico	2
Parchi divertimento e giochi	2
Fantascientifico	1
Viaggio nello spazio	1
Pirati	1

Possiamo vedere come un quarto delle escape room analizzate ricadano nel tema horror, che ben si presta alla realizzazione di una stanza da cui bisogna fuggire.

Dalla ricerca fatta sono emersi anche i seguenti dati:

- Tutte le stanze partono da un minimo di 2 partecipanti ad un massimo variabile da 4 a 12. giocatori, ma generalmente fissato a 8.
- Il costo a persona varia da 10 € a 25 € con una media di 15 €.
- Il 73% delle stanze analizzate sono attività singole, mentre il 27% sono attività in franchising.
- Il 49% delle stanze segue una trama tratta da un libro o un film esistente, mentre il 51% ha trame originali, anche se con eventuali richiami a temi di generale conoscenza come personaggi fantasy o cliché horror.

## **L'ambientazione – la scenografia**

L'ambientazione è un aspetto decisamente legato alla trama scelta per la stanza. A differenza del punto precedente, però, questo è uno degli aspetti più critici di varie escape room, perché non essendo essenziale quanto i precedenti, molte volte viene trascurato.

Ci troviamo infatti molte volte di fronte a delle stanze anonime, con mobili inespressivi e una serie di enigmi e lucchetti disposti all'interno della stanza, arredate con solamente qualche riferimento alla storia principale.

In questo modo il giocatore non viene trasportato dentro la storia, ma si trova a risolvere una serie di quiz di logica e a terminare la stanza senza aver vissuto una vera e propria esperienza.

Alcuni competitors concentrano invece i loro sforzi proprio su quest'ultimo punto, proprio per staccarsi dalla concorrenza, nonostante la somiglianza degli enigmi. Un investimento in scenografia e decorazioni, che all'apparenza possono sembrare componenti superflue per il buon funzionamento della stanza, è fondamentale per la corretta realizzazione di un'esperienza utente che funzioni nel suo complesso.

Il giocatore deve essere catapultato dentro la storia, vivere un'esperienza che lo distacchi il più possibile dal mondo reale. In una stanza a tema giungla bisognerà quindi ricreare, nei limiti del possibile, un'ambientazione selvaggia, naturale, anche se all'interno di una stanza, simulando ad esempio una caverna dalla quale bisogna riuscire ad uscire.

Il passo successivo è quello di riuscire a legare gli enigmi alla storia e anche all'ambientazione, andando a collocarsi nel quarto livello visto in precedenza per quanto riguarda la narrativa. Quando anche gli enigmi stessi diventano parte integrante della stanza e non quesiti assestanti, il giocatore vive un'esperienza più immersiva e riceve uno stimolo maggiore. Riprendendo l'esempio della giungla, se al posto di dover trovare il codice per aprire un lucchetto, facessimo cercare al giocatore le liane giuste da tirare per far spostare con un meccanismo un masso che svela una nicchia segreta, questo avrebbe un impatto completamente diverso sulla sua percezione dell'esperienza.

Un altro aspetto molto importante è la compartizione degli spazi interni della stanza. In molti casi, infatti, le stanze vengono divise, creando più ambienti ai quali si può accedere in maniera sequenziale risolvendo man mano gli enigmi. Questo permette di non svelare immediatamente ai giocatori l'intera stanza, facendo sì che l'effetto sorpresa non sia solo iniziale, ma si ripeta durante il gioco. Inoltre, i giocatori stessi, non conoscendo le dimensioni reali della stanza, non saranno in grado di capire come sarà sviluppata l'intera Escape Room. Questo creerà, passando da una stanza all'altra, un senso di smarrimento, utile ad aumentare l'immersività del gioco.

Un esempio di totale immersività ottenuta tramite un'ottima scenografia ci viene dato da Matthew DuPlessie, che con la sua compagnia "5 Wits" si occupa di creare stanze a tema e per una in particolare, chiamata "Espionage", ha adottato uno stratagemma molto particolare. La storia parte nella prima stanza dove si trova un ordigno da disinnescare. I giocatori, non trovando soluzioni per farlo, saranno costretti a rifugiarsi in una stanza adiacente, di forma circolare, che rappresenterà il bunker anti-esplosioni. All'interno di quest'ultima essi dovranno risolvere diversi enigmi che riapriranno la porta da dove sono entrati e gli permetteranno di ritornare nella stanza dell'ordigno dopo l'esplosione. Al loro ritorno troveranno però una stanza completamente distrutta.

Per ottenere questo effetto scenico di incredibile efficacia, la stanza circolare è stata collocata su una pedana rotante che il poco più di 3 minuti fa compiere alla stanza un giro di 180 gradi, ma a una velocità tale da non essere percepita dai giocatori. Quando essi escono, convinti di rientrare nella stanza precedente, in realtà entrano in una stanza simmetrica posta sul lato opposto completamente diversa, che simula perfettamente la distruzione causata da un'esplosione. Questa trovata scenografica ha permesso a questa particolare escape room di riscuotere un grande successo.

Infine, la scenografia è importante anche per gli spazi di accoglienza delle sale. L'arrivo in un escape room prevede solitamente la presenza di un addetto al gioco, che accoglie la squadra di

giocatori, racconta loro la storia della stanza che stanno per affrontare, da loro le indicazioni tecniche necessarie e li segue anche durante il gioco, supervisionandoli tramite le telecamere.

Se l'accoglienza viene fatta come in una comune sala giochi, in un ambiente anonimo, l'esperienza vera e propria inizierà solo una volta entrati nella stanza e in maniera brusca. Accogliere invece i propri clienti in uno spazio comune già ben allestito, che rispecchi lo spirito della stessa escape, aiuta a coinvolgere maggiormente i giocatori. Nei centri più grandi possono esserci anche degli attori, che insieme alla scenografia contribuiranno a trasportare i partecipanti nella storia scelta come trama del gioco.

## **La strumentazione – La tecnologia necessaria**

La strumentazione utilizzata per la realizzazione e la corretta gestione di un Escape room può essere divisa in due gruppi principali.

Abbiamo innanzitutto la strumentazione di servizio, che serve a garantire il corretto funzionamento del gioco. In questa categoria troviamo le telecamere e l'annesso servizio di video-sorveglianza, necessario per osservare gli sviluppi del gioco all'interno della stanza, senza interagire con gli utenti, ma riuscendo comunque a capire quando fornire indizi quando intervenire in caso di pericoli.

Sempre per questioni di sicurezza, dal 2019, dopo un terribile incendio in Polonia dove sono morte 5 ragazze minorenni all'interno di una escape room, è diventato prassi, anche se non obbligatorio, dotare le stanze di un pulsante di emergenza per evitare che si ripetano disastri simili.

Il bottone di sicurezza deve essere ben visibile e per questo motivo potrebbe risentirne leggermente l'ambientazione. Chiaramente però la sicurezza dei giocatori va anteposta alla cura della scenografia. Per quanto riguarda le telecamere invece, vale il discorso opposto, ovvero bisogna cercare di camuffarle il più possibile e non farle percepire.

Sono necessari anche degli armadietti che si possano chiudere a chiave per far depositare ai giocatori, oltre ai cappotti e altri vestiti, anche i cellulari, in modo da non poter fare ricerche o chiamate all'interno della stanza.

Sempre secondo la ricerca di Scott Nicholson citata in precedenza, nel 2015 la questione sicurezza era così gestita:

La porta non è davvero chiusa, quindi i giocatori possono uscire in qualsiasi momento	22 %
Nella stanza è presente una chiave o un bottone per permettere l'apertura della porta dall'interno	37 %
C'è un'uscita di emergenza nella stanza che i giocatori possono utilizzare	12 %
La sorveglianza è affidata a un addetto esterno che sorveglia la stanza e la apre da fuori in caso di necessità	29 %

Il secondo gruppo di strumenti tecnici è invece composto da tutti quei meccanismi utilizzati durante il gioco. Il principale strumento utilizzato è sicuramente il lucchetto. La maggior parte delle Escape room, infatti, prevede l'utilizzo di svariati lucchetti: a combinazione numerica, alfanumerici o direzionali. Questo avviene perché è lo strumento più immediato ed economico da utilizzare come recettore di una soluzione di un enigma per passare al punto successivo della storia e al nuovo quesito. Bisogna far notare però come la strumentazione non di servizio, ma quella appartenente a questa seconda categoria, ovvero gli strumenti integrati negli enigmi, sono strettamente legati alla scenografia. Se ad esempio in una stanza a tema "prigione" mi ritrovassi a dover trovare il codice di un lucchetto che mi tiene chiuso in una cella, la strumentazione stessa sarebbe plausibile e in armonia con la storia e la scenografia.

Il problema è che i lucchetti, proprio per la loro facilità di installazione e la loro economicità, vengono utilizzati anche in contesti tematici discordanti. Ad esempio, se in una stanza a tema giungla il passaggio segreto si può sbloccare tramite un lucchetto, questo oltre a stonare con l'ambientazione (un lucchetto applicato su un'ipotetica roccia finta) è in conflitto anche con la trama della storia, proprio perché il passaggio segreto non è più segreto a causa della presenza del lucchetto che lo segnala.

Esistono invece svariati meccanismi, sicuramente più complessi e più costosi, che permettono di camuffare un vincolo di passaggio (ad esempio una serratura interna) e sbloccare il meccanismo tramite un comando esterno. Riprendendo l'esempio precedente della giungla, tirando nella giusta sequenza delle liane, il nostro masso si sbloccherà, rivelando un passaggio che prima era del tutto invisibile, grazie a un sistema basato su arduino e correttamente programmato.

Gli investimenti sulla tecnologia di scena e sulla scenografia sono estremamente legati tra di loro e raramente possono prescindere l'uno dall'altro. Gli altri strumenti utilizzati sono quelli descritti nel paragrafo degli enigmi.

## La gestione – L'organizzazione

In ultima battuta bisogna considerare anche gli aspetti organizzativi e gestionali di una Escape room.

Innanzitutto, guardiamo alle caratteristiche della sede fisica. Quasi la totalità delle prenotazioni avvengono online o via telefono ed è difficile, a differenza di un negozio, entrare a fare una escape room solo perché ci si imbatte nella sua sede e si è attratti dalla curiosità. Questo avviene perché solitamente si tratta di un evento impegnativo, mediamente costoso, da programmare in gruppo e anche di una durata considerevole. Per questo motivo la posizione di molti centri nella maggior parte delle città è decentrata, nella periferia. Questo permette di risparmiare sui costi di affitto del locale e di trovare locali commerciali più ampi a prezzi minori, senza però inficiare sulla redditività del business. Chi prenoterà online terrà già in conto di spostarsi per arrivare alla sede, e non avrà grande rilevanza nella sua percezione la sua posizione periferica o centrale. Inoltre, essendo un'esperienza da fare una volta sola a stanza e difficilmente ripetibile, non potremo fare grandi piani di fidelizzazione clienti, ma dovremo cercare principalmente di fare un buon marketing per attrarre turisti o gente da più lontano. Anche per questo motivo non è un valore aggiunto così rilevante trovarsi in centro città neanche per un discorso di utenza locale, proprio perché marginale.

Sarà invece molto importante il “posizionamento” su internet, nei principali motori di ricerca e la qualità delle recensioni e dei feedback. Il principale lavoro che possiamo fare di fidelizzazione è quello di invitare i partecipanti a provare eventuali nostre altre stanze o strutture. Per il resto il grosso del lavoro sarà di promozione, sui social o con metodi più tradizionali come il volantinaggio, sui canali più adeguati per il nostro target, per il quale si rimanda a letture più specifiche e generalmente valide in tema di promozione della propria attività.

Dal punto di vista fiscale, come prima cosa per creare una escape room bisogna aprire una partita IVA, registrarsi al registro dell'impresе presso la Camera di Commercio e ottenere tutti i nulla osta necessari per avviare l'attività. Dopo aver normalizzato la posizione nei confronti dell'INPS è possibile cominciare.

Come impegno orario la maggior parte delle escape room opera nelle ore serali, dalle 18.00 fino alle 24.00, eccezion fatta per le grandi città e per momenti di picco del turismo in cui gli orari possono estendersi al pomeriggio e alla mattina. Una sessione dura solitamente 60 minuti e sono necessari 30 minuti all'incirca per l'accoglienza e per “resettare” la stanza, ovvero per risistemare i

lucchetti, rimettere al loro posto gli indizi e pulire le tracce lasciate dal gruppo che ha appena terminato.

L'accoglienza prevede una spiegazione introduttiva della storia della stanza, il deposito degli oggetti personali negli armadietti e una eventuale spiegazione dell'attrezzatura di gioco che non abbia un buon grado di affordance cognitiva, come ad esempio i lucchetti direzionali, che hanno un meccanismo di sblocco particolare che va spiegato e non è facilmente intuibile.

Durante lo svolgimento del gioco l'operatore si occupa di supervisionare i giocatori, fornire loro eventuali indizi se rimangono impantanati in un punto difficile di un enigma e controllare che non ci siano problematiche.

In alcune escape room, a volte è l'operatore stesso che osserva i giocatori e sblocca manualmente una porta o un oggetto quando viene risolto correttamente un enigma. Ad esempio, si potrebbe dover urlare una parola per attivare un rilevatore vocale e sbloccare una porta, ma in assenza di quest'ultimo potrebbe essere l'operatore stesso a sbloccare una porta quando i giocatori gridano il nome corretto.

Infine, serve un buon programma gestionale per gestire le prenotazioni e l'assistenza clienti. La maggior parte delle prenotazioni, infatti, avviene direttamente sul sito o sull'applicazione dei gestori del servizio. Una buona piattaforma può sicuramente facilitare il processo e fidelizzare il cliente.

## **L'esperienza di gioco**

### **L'esperienza dell'utente**

Durante un'escape room sicuramente l'immersione nell'immaginario ricercato dall'autore della stanza è un punto fondamentale da raggiungere per rendere l'esperienza utente unica e coinvolgente.

Per fare ciò, come visto nei punti precedenti, bisogna sviluppare differenti aspetti dell'escape fortemente interdipendenti tra di loro. Degli enigmi ben congegnati senza una buona scenografia perdono di valore e una buona scenografia senza una storia accattivante non viene correttamente apprezzata. Allo stesso modo, anche l'attrezzatura utilizzata influisce sulla tipologia di enigmi presenti e sulla scenografia stessa.



Oltre quindi a mantenere presenti e ben bilanciati i principali aspetti visti in precedenza bisogna anche considerare alcuni aspetti peculiari, utili e indispensabili per migliorare l'esperienza utente.

### **IMMERSIVITÀ**

Innanzitutto, bisogna garantire il completo distacco della stanza dall'ambiente esterno. Come avviene per i parchi a tema (es. Gardaland), l'ambientazione deve trasportare l'utente lontano dal contesto circostante. La conformazione stessa delle escape room, essendo esse delle vere e proprie stanze chiuse, permette con facilità di ottenere questo risultato. Principalmente i fattori che partecipano all'estraneazione della stanza dal contesto circostante sono la mancanza di finestre verso l'esterno e l'allestimento tematico, che crea uno stacco ancora maggiore con il resto della struttura.

### **AFFORDANCE**

Altro fattore molto importante è l'affordance cognitiva degli enigmi presenti nella stanza. Chiaramente per loro natura gli enigmi sono anti-intuitivi, ma una volta risolto il problema e giunti alla soluzione, il loro utilizzo deve apparire palese, senza lasciare spazio a interpretazioni macchinose o illogiche. Ad esempio, potremmo pensare a delle candele da spegnere in un determinato ordine soffiandoci sopra. Il problema è che dovremmo utilizzare delle candele finte con luce led e anche se l'enigma venisse risolto, sarebbe illogico dover soffiare sopra a delle lampadine a led, anche se a forma di candela e questa sarebbe una difficoltà frustrante per l'utente, che non si troverebbe a dover risolvere un problema di logica, ma un problema di cattiva progettazione.

### **COINVOLGIMENTO**

Concetto legato all'immersività ma che va oltre il distacco dell'utente dal mondo esterno, portandolo a interagire il più possibile con gli elementi della stanza e sentirsi esso stesso parte della storia. Questo può essere ottenuto ad esempio fornendo ai giocatori dei costumi o degli accessori inerenti alla stanza, creando una sorta di "role play" in cui essi stessi fanno parte della storia e non sono esterni al contesto.

## **COLLABORAZIONE**

L'escape room è un gioco di gruppo e questo aspetto è fondamentale per garantire un'esperienza soddisfacente. Potremmo considerarlo anche come un aspetto formativo all'interno dell'escape. La maggior parte delle escape room non hanno valenza didattica e formativa perché i quesiti si concentrano su concetti logici. Allo stesso tempo però la risoluzione di questi ultimi richiede collaborazione tra i giocatori e crea dinamiche di aiuto reciproco e comunicazione necessarie a superare i vari enigmi.

## **SODDISFAZIONE**

Oltre alla collaborazione anche l'esperienza individuale ha bisogno di una certa attenzione. La soddisfazione derivante dal risolvere un enigma aumenta con l'aumentare della difficoltà, ma questa non deve mai eccedere un certo livello in cui crea frustrazione per l'utente. Trovare il giusto livello di difficoltà degli enigmi e capire quali enigmi danno più soddisfazione nell'essere risolti garantirà un'esperienza di gioco ottimale.

## **ADATTAMENTO ALL'UTENTE**

Durante la creazione di una escape room bisogna considerare l'eterogeneità del pubblico. La differenza di età, il background e le capacità logiche possono far variare notevolmente la percezione e l'apprezzamento di una stanza tra un utente e l'altro. Per questo motivo bisogna mantenere un giusto equilibrio di difficoltà e cercare di adattare le stanze a tutte le esigenze, o creandone più di una e indirizzando i giocatori verso la più adatta a loro, oppure rendendola modificabile e plasmabile in base alle esigenze.

## **L'importanza del gruppo**

L'Escape room è un'attività che si svolge sempre in gruppo. Si passa dalle stanze più piccole, che richiedono squadre da 2 a 6 giocatori, fino ad attività per grandi gruppi, solitamente sotto forma di eventi singoli e non rigiocabili, che richiedono la presenza anche di centinaia di giocatori in simultanea.

La prima difficoltà per chi progetta la stanza sta nel trovare il giusto equilibrio tra il numero di enigmi, la loro difficoltà e il numero medio di giocatori. Essendo la maggior parte delle stanze

aperte a gruppi di vario numero, che solitamente spaziano tra i 2 e i 6 partecipanti, l'esperienza del gruppo sarà diversa in base a quante persone vi prenderanno parte. La durata di una stanza sarà generalmente di 1 ora e, considerando la struttura e gli enigmi sempre uguali, il numero di partecipanti potrebbe velocizzare o rallentare la risoluzione degli enigmi.

Questo, oltre a falsare la difficoltà della stanza rendendola troppo semplice da risolvere nel tempo limite per un gruppo numeroso o molto difficile per la scarsità di tempo a disposizione per una coppia, crea a volte anche delle dinamiche di esclusione all'interno del gruppo.

Ad esempio, se gli enigmi vanno risolti in ordine sequenziale, uno alla volta, c'è il rischio che su 6 giocatori qualcuno resti escluso dai ragionamenti e dallo svolgimento del gioco.

Per ovviare a questo problema si possono adottare varie soluzioni:

- Creare enigmi in parallelo per dare spazio a tutti i giocatori. Ad esempio, varie parti di una mappa possono essere sparse in diversi cassetti dotati di lucchetto e i codici dei vari lucchetti si possono trovare in modo indipendente l'uno dall'altro. In questo modo anche una squadra da 6 potrà dividersi in gruppi più piccoli e ognuno potrà dare il suo contributo.
- Adattare la stanza al numero di giocatori effettivi. In questo la stanza può essere studiata con un numero di enigmi congruo a 6 giocatori, seguendo la regola precedente, e alcuni di essi possono essere rimossi in caso di squadre meno numerose. Ad esempio, riprendendo l'esempio della mappa, avendo diviso la mappa in 4 parti per 4 differenti cassetti, in presenza di meno giocatori basterà mettere 2 frammenti in un cassetto e 2 in un altro, dimezzando così il numero di enigmi.

Gli enigmi devono poi anche incoraggiare la collaborazione. Gli enigmi collaborativi analizzati in precedenza sono essenziali per creare un'esperienza coinvolgente e far interagire i giocatori non solo con gli oggetti presenti nella stanza, ma anche tra di loro.

Un altro stratagemma molto interessante per garantire la partecipazione dell'intero gruppo è l'assegnazione di oggetti personali in base a dei personaggi scelti prima di iniziare la stanza. Questi oggetti saranno quindi assegnati ai diversi partecipanti, che dovranno utilizzarli al momento giusto per risolvere degli enigmi.

# Criteri di buona progettazione

## Fasi di progettazione

Per progettare un'escape room si passa tramite differenti fasi, che qui di seguito verranno elencate in ordine di esecuzione. Bisogna tenere presente però che la progettazione di questo tipo di esperienze richiede plasticità e molte volte alcune scelte fatte nelle fasi successive ci obbligheranno a rivederne altre fatte nelle fasi precedenti.

### SVILUPPO DELLA TRAMA

Solitamente per la progettazione di un'escape si parte dalla trama, che sarà poi il corpo centrale sul quale costruire tutti i nostri enigmi. In base al livello di immersività che vogliamo raggiungere possiamo pensare a una trama più generica, oppure condirla di dettagli, assegnando anche dei ruoli ai futuri giocatori.

### SUDDIVISIONE DEGLI SPAZI

La seconda questione da affrontare è la divisione interna dello spazio disponibile. Se la struttura scelta per ospitare l'escape lo consente, bisognerebbe cercare di dividere la stanza sempre in due o più spazi, per mantenere parte degli elementi nascosti e rendere il gioco più interessante anche a partita inoltrata, permettendo ai giocatori di scoprire i vari elementi poco alla volta.

La suddivisione potrà essere rivisitata in seguito se gli enigmi dovessero rivelarsi in contrasto con quest'ultima, ma generalmente questo passaggio viene fatto prima proprio in modo da poter adattare gli enigmi agli spazi creati e non viceversa.

### CONCEPT DEGLI ENIGMI

Il lavoro più impegnativo e che più andrà a caratterizzare la nostra escape room è sicuramente la creazione degli enigmi. Dagli enigmi matematici più semplici ai meccanismi elettronici più complessi, la libertà di progettazione in questa fase è altissima. Bisogna cercare di creare enigmi eterogenei, spaziando tra le varie categorie viste in precedenza e cercando di rispettare sia le regole legate al mondo escape (nessuna conoscenza pregressa o forza fisica richiesta) sia

guardando al soddisfacimento dell'utente, creando enigmi con una buona affordance, coinvolgenti, ecc.

Di ogni enigma dovrà essere definito il suo funzionamento, il suo output, ovvero il risultato che si otterrà risolvendolo, e il suo eventuale input, ovvero lo strumento o codice necessario per accederci. Ad esempio, una pergamena con sopra incisi dei numeri visibili solo alla luce di una torcia ultravioletta avrà come input la torcia stessa e come output 4 numeri leggibili solo in questo modo.

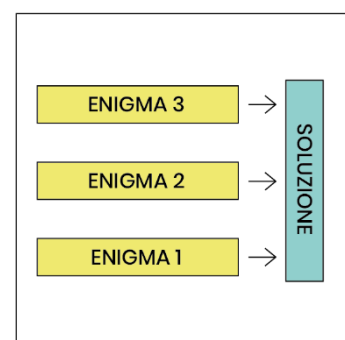
Durante la progettazione dei singoli enigmi si deve però cercare di rimanere il più vaghi possibile sugli output e gli input in modo da poter legare più facilmente gli enigmi tra di loro nella prossima fase. Tornando all'esempio della pergamena, se l'input deve essere per forza di cose una torcia ultravioletta, come output posso ottenere qualsiasi codice scritto e non per forza numerico. In questo modo se io dovessi avere un altro enigma che ha come input un codice alfabetico potrei comunque legarlo alla mia pergamena.

## DEFINIZIONE DEL PATTERN

Una volta ideati gli enigmi che andranno a comporre la mia escape room, bisogna definire il pattern da seguire per legarli tra di loro. Essenzialmente abbiamo 3 pattern base tra cui scegliere.

### Pattern 1 – Aperto

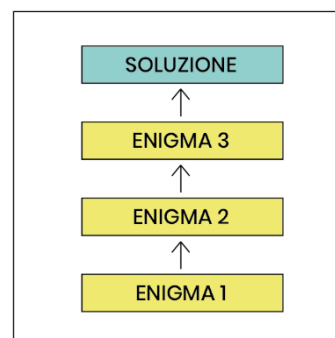
In questa prima tipologia abbiamo più enigmi che possono essere risolti in parallelo le cui soluzioni andranno sommate e messe insieme per sboccare l'enigma successivo. Il vantaggio di questo pattern sta nel poter gestire meglio squadre più numerose, permettendo a tutti i giocatori di dividersi sui vari enigmi e dare il proprio contributo. Lo svantaggio invece riguarda la confusione che si potrebbe generare da più enigmi svolti in parallelo.



Degli indizi presenti nella stanza potrebbero infatti essere fraintesi e utilizzati per risolvere l'enigma sbagliato. Inoltre, dividendosi i compiti, alcuni giocatori potrebbero perdere dei pezzi importanti della narrativa della stanza legati a enigmi che hanno svolto i compagni senza il loro aiuto.

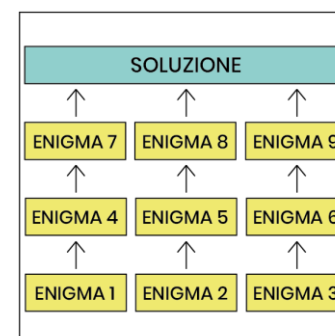
## Pattern 2 – Sequenziale

Nella seconda tipologia troviamo una serie di enigmi sequenziali che possono essere svolti solo in un ordine prefissato. La soluzione del primo sarà infatti la chiave per accedere al secondo e così via, creando una sequenza ben definita. Questa modalità ha il vantaggio di poter far partecipare tutti i giocatori all'intera storia ma allo stesso tempo rischia, soprattutto con gruppi numerosi, di escludere qualche elemento del gruppo dalle discussioni, ad esempio se si è in 6 a risolvere lo stesso enigma.



## Pattern 3 – Misto

Questa terza tipologia, chiamata in inglese "path-based", deriva dalle due precedenti e prevede una serie di enigmi sequenziali disposti in catena convergenti in un unico risultato. In questo modo si potrà scegliere più liberamente da quale punto partire e se svolgere gli enigmi in parallelo o andando per ordine, ma per arrivare al risultato finale dovranno essere completate tutte le catene di enigmi.



Nella creazione di un pattern per una stanza che prevede una durata di gioco di un'ora queste tre tipologie di pattern vengono mischiate tra di loro per ottenere degli schemi di gioco molto più complessi.

Nella creazione del pattern generale bisogna tenere a mente i seguenti punti:

- Bisogna cercare di bilanciare pattern aperti e lineari, in modo da permettere a gruppi più numerosi di svolgere enigmi in parallelo ma senza creare troppo caos all'interno della trama.
- I punti di partenza delle varie catene di enigmi possono essere molteplici ma il punto di arrivo deve essere uno solo.
- Se abbiamo più stanze di gioco il passaggio da una stanza all'altra rappresenterà sul nostro schema degli enigmi un punto dove convoglieranno tutte le catene precedenti e

allo stesso tempo la possibilità di riaprire diverse catene, cosa molto più difficile da fare all'interno della stessa stanza.

### **CREAZIONE FISICA DEL GIOCO**

Una volta completato il nostro pattern di gioco si passa alla concretizzazione della stanza. Dalla creazione degli impianti elettrici per collegare i vari meccanismi, con l'aiuto di "arduino" e altri sistemi di progettazione elettronica, all'installazione delle telecamere e dei dispositivi di sicurezza, fino all'allestimento della scenografia. L'allestimento della stanza richiede molto tempo e cura e molte volte evidenzia problemi non emersi in fase di progettazione che possono portare a cambiamenti nelle dinamiche di certi enigmi.

### **TEST DELLA STANZA**

La fase finale è quella di rodaggio delle dinamiche di gioco. In questa fase è necessario l'intervento di persone esterne alla progettazione, perché deve restituire un feedback realistico di un'esperienza di gioco. Da qui emergono le criticità, la mancanza di affordance, l'eccessiva difficoltà di certi enigmi che creano frustrazione nel giocatore o l'eccessiva banalità di altri. In questa fase di test vengono raccolti i feedback e fatti i vari aggiustamenti per rendere l'escape room pronta ad ospitare i primi giocatori.

## **Aspetti critici**

Innanzitutto, partiamo da un altro dato raccolto da Scott Nicholson nella sua ricerca. È stato chiesto ai diversi partecipanti che si occupavano anche del design e della ideazione delle proprie stanze di attribuire un certo grado di difficoltà ai seguenti punti:

Bilanciare la difficoltà degli enigmi	47 %
Creare fisicamente gli enigmi	46 %
Fare in modo che gli elementi siano difficili da danneggiare durante il gioco	43 %
Integrare tra loro gli enigmi e la narrativa	40 %
Calcolare correttamente i tempi di gioco	34 %
Creare meccanismi facili da resettare tra un gruppo e l'altro	21 %
Sviluppare una trama per la stanza	21 %
Testare la stanza	16 %

Da questa tabella possiamo innanzitutto cogliere quali siano i punti chiave per realizzare un'escape room. Essi non sono sequenziali ma devono essere tutti tenuti in considerazione durante la fase di creazione.

Come si può vedere dai risultati raccolti la cosa più difficile è bilanciare correttamente la difficoltà degli enigmi. I gruppi di gioco sono molto vari come anche il loro livello di predisposizione a giochi di logica. Starà al progettista quindi trovare la giusta via di mezzo per non rendere gli enigmi impossibili per alcuni o troppo semplici per altri.

Creare fisicamente gli enigmi è la fase che richiede più tempo di progettazione, soprattutto se si vuole ottenere un buon livello di integrazione tra la storia, l'ambientazione e gli enigmi stessi. La loro progettazione e costruzione è molto varia, come visto nelle varie categorie di enigmi sopra elencate.

Un altro aspetto molto complicato e a volte sottovalutato in fase di progettazione è il possibile danneggiamento dei vari elementi durante la fase di gioco. Questo vale sia per gli enigmi che potrebbero essere "sforzati" per provare ad aprirli in modi errati, sia per gli elementi di decorazione, che potrebbero essere manomessi perché scambiati per indizi. Il ruolo del designer in questo caso è quello di comunicare chiaramente all'utente l'utilizzo corretto o il non utilizzo di un oggetto. La scenografia dovrà essere chiaramente tale, senza richiamare possibili utilizzi scorretti. Tornando al precedente esempio della stanza a tema giungla, la presenza di liane come decorazione dovrà tenere conto che i giocatori in cerca di indizi cercheranno probabilmente di tirarle, rischiando di danneggiare la scenografia.



Integrare gli enigmi con la narrativa serve sempre per ottenere un buon livello di immersività come visto in precedenza. Questo aspetto si lega molto alla creazione degli enigmi stessi e della scenografia.

I tempi di gioco devono tenere conto della media di tempo impiegata dai vari giocatori per risolvere gli enigmi. Per risolvere varie discrepanze tra squadre più o meno preparate possono essere utilizzati gli indizi, forniti al momento del bisogno per accorciare tempi di risoluzione di alcuni enigmi.

Nella creazione dei vari meccanismi bisogna considerare sempre anche la velocità con cui possono essere risistemati tra un gruppo di gioco e l'altro. Questo crea problemi, ad esempio, con enigmi particolari come quelli che utilizzano liquidi, di cui bisognerebbe asciugare le tracce in alcuni casi, o profumi, che bisognerebbe riuscire a far sparire in tempo sempre per non lasciare segni. Per la maggior parte degli enigmi invece, se correttamente progettati, la cosa risulta abbastanza semplice.

La trama della stanza molte volte non è troppo elaborata e funge solo da richiamo e contenitore in cui far convogliare tutti vari enigmi, anche per questo viene percepita dai progettisti come un aspetto facile da gestire. Si può partire da una trama prefissata e cercare di adattare gli enigmi ad essa o viceversa.

Come ultimo punto troviamo la fase di test della stanza, molto facile da mettere in atto per ottenere dati sulla durata media, sulla difficoltà e sui punti più problematici durante lo svolgimento del gioco. L'unica prerogativa in questo caso è quella di far testare la stanza a chi non ha partecipato alla sua creazione, proprio per simulare una prima esperienza più veritiera.

## **Obbiettivi**

Per loro natura le escape room non sono esperienze prettamente formative. Essendo basate su enigmi di logica e non richiedendo conoscenze pregresse, esse non lasciano neanche a loro volta al giocatore nuove informazioni da apprendere, oltre all'esperienza e la sfida logica stessa.

D'altro canto, però, portano i giocatori a sviluppare relazioni e a comunicare durante lo svolgimento del gioco, andando ad agire sul lavoro di squadra e la comunicazione. Per questo motivo molte volte le dinamiche delle escape room trovano applicazione laddove ci sia bisogno di lavorare su questi ultimi aspetti e sono invece meno applicate in ambito formativo.

## **Collaborazione aziendale**

Un grande settore verso il quale si stanno già iniziando a orientare molte escape room è quello del team building, soprattutto aziendale. L'attività, infatti, se ben progettata si presta molto bene a sviluppare dinamiche di tipo relazionale e a sviluppare capacità comunicative.

Molti indizi all'interno delle escape room sono collegati tra di loro e quindi chiunque si imbatta in qualcosa di interessante dovrà comunicarlo al gruppo, perché solo mettendo insieme tutti i pezzi si arriverà a una soluzione. Questa dinamica può essere ulteriormente amplificata tramite delle scelte progettuali mirate. Ad esempio, i giocatori potrebbero essere divisi in due stanze e gli indizi di un enigma presente nella prima stanza potrebbero trovarsi solo nella seconda. Comunicare in modo funzionale in questo caso sarebbe fondamentale per superare le varie prove.

Anche durante le conversazioni per cercare di dedurre la soluzione a un enigma i giocatori si troveranno a discutere a livello paritario, cercando di apportare il loro contributo per la risoluzione del problema, dinamica molto importante da riportare poi nella routine aziendale quotidiana.

Essendo poi un'attività ludica, la predisposizione a collaborare sarà notevolmente maggiore rispetto ad altre attività di team building più astratte e meno "divertenti".

Su molti siti di escape room già esistenti troviamo apposite sezioni dedicate proprio alle attività di team building. Bisognerebbe però considerare questo aspetto anche durante la fase di progettazione, puntando su enigmi collaborativi e pattern che permettano la maggiore interazione possibile.

## **Altre dinamiche relazionali**

Oltre al team building aziendale, l'esperienza di un'escape room può portare benefici in diversi gruppi.

### **GRUPPI SPORTIVI E ARTISTICI**

Innanzitutto, anche gruppi sportivi, artistici o di qualsiasi natura, oltre a quelli aziendali, potrebbero giovare di questa esperienza per migliorare i loro rapporti e la loro comunicazione. Solitamente però rimangono i luoghi di lavoro quelli dove i rapporti con i colleghi sono generalmente più difficili.

### **CLASSI SCOLASTICHE**

Anche per quanto riguarda il mondo della didattica, anche se non a livello nozionistico, l'esperienza di una escape room potrebbe giovare a un gruppo classe, sia per migliorare le interazioni interne, sia per riuscire a sviluppare capacità logiche maggiori.

### **FAMIGLIE**

Le famiglie sicuramente potrebbero giovare di questo tipo di esperienza, soprattutto nella comunicazione genitore-figlio nelle fasi adolescenziali. La capacità di ascolto e comunicazione potrebbe sbloccare dinamiche familiari di tensione, portando i figli a seguire i consigli dei genitori più esperti e i genitori stessi ad ascoltare i figli come loro pari nello svolgimento del gioco.

### **COPPIE**

Infine, alcune escape room permettono di svolgere l'esperienza anche in due giocatori. Sulla falsa riga di alcuni videogiochi usciti recentemente da giocare in coppia, che puntano sulle dinamiche relazionali, come "It takes two" prodotto da EA Originals, si potrebbero studiare dei pattern di enigmi specifici per lo svolgimento in coppia, facendo sì che ogni enigma richieda la collaborazione di entrambi i partner.

# Santa Klaus Escape

Per cercare di mettere in pratica tutti i concetti sopra elencati, ho scelto di progettare un'escape room legata alla regione dove vivo, la Valle d'Aosta.

Il problema principale da affrontare in una regione che come numero di abitanti è pari a un quartiere di Milano (125.000 abitanti circa) è sicuramente il ristretto bacino di utenza.

Le Esca Room sono infatti esperienze che hanno una scarsissima rigiocabilità. Una volta completata la stanza il giocatore non ha nessun interesse a ripetere enigmi che ha già risolto. L'unico modo per cercare di fidelizzare i giocatori è quello di aggiornare costantemente le stanze, creando nuove trame e nuovi enigmi, ma questo ha un costo e una difficoltà notevole.

Per questo motivo ho scelto di concentrarmi su una nicchia specifica, ovvero il turismo invernale.

Se a lungo andare il bacino di utenza locale si esaurirebbe in tempi brevi, il ricambio turistico nella stagione invernale garantisce un'utenza diversa, almeno in parte, ogni anno. Questo permette di avere sempre nuovi giocatori, senza dover rinnovare gli enigmi regolarmente. L'altro lato della medaglia è però la breve durata della stagione invernale. I due mesi di dicembre e gennaio vedono una buona affluenza di turisti ma per i restanti 10 mesi all'anno l'escape sarebbe vuota, con i relativi costi di mantenimento (affitto, pulizia, ecc.) sempre presenti.

Per questo motivo ho deciso di concentrarmi su un'escape room itinerante, da proporre in parallelo ai mercatini di Natale. Questo permette di:

- Avere un'utenza sempre diversa ogni anno
- Sfruttare il passaggio dei turisti ai mercatini di Natale per promuovere la propria attività
- Non avere costi fissi di mantenimento di una struttura in affitto per l'anno intero
- Poter scegliere di anno in anno una nuova città in cui operare

Bisogna evidenziare però anche gli aspetti negativi di questa forma di escape itinerante che sono:

- Spazio più ristretto, con la possibilità di realizzare una escape room ridotta
- Necessità di montare e smontare l'escape ogni anno

Ho scelto quindi di creare un'esperienza della durata di 30 minuti, per permettere anche ai turisti di passaggio di poter ritagliare del tempo per provare l'escape room. Come target ho scelto di restare sui bambini dai 10 anni in su, perché l'escape room in se richiede delle basi di logica minime che solo a quell'età possono essere raggiunte. Infine, ho scelto di far partecipare da 2 a massimo 6 giocatori in contemporanea, considerando che 4 sarebbe comunque il numero ideale.

## Sviluppo della trama

Per quanto riguarda la tematica scelta, ho deciso di legarla al mondo natalizio ricreando “L’Ufficio di Babbo Natale”. La trama coinvolge i giocatori calandoli nei panni di un gruppo di elfi che sono scappati dalla fabbrica dei regali per andare in giro per il villaggio a bighellonare.

La narrazione che verrà fatta ai giocatori prima di entrare nella stanza sarà la seguente:

*“Siete un gruppo di elfi che, stanchi di costruire giochi, hanno deciso di farsi un giro per il villaggio per prendere un po’ di aria fresca. Ad un certo punto arrivate davanti all’ufficio di Babbo Natale e notate che la porta è rimasta aperta. Decidete quindi di entrare a sbirciare quando all’improvviso una folata di vento fa chiudere di scatto la porta dietro di voi e vi ritrovate bloccati dentro.*

*Scoprite da una lettera lasciata sulla scrivania che Babbo Natale è andato a fare visita alla fabbrica e sarà di ritorno tra 30 minuti. Presto! Dovete riuscire a uscire da qui prima che vi scopra!”*

Questa tematica si adatta perfettamente al contesto dei mercatini di Natale e incuriosisce i passanti anche solo per la voglia di entrare a vedere l’allestimento dell’ufficio di Babbo Natale.

## Suddivisione degli spazi

In questo caso specifico non ho lavorato sulla suddivisione di uno spazio esistente ma sulla creazione di uno spazio dedicato funzionale all’attività. Ho pensato a uno chalet rustico smontabile, già utilizzato nei mercatini natalizi.



La metratura interna è di 3 x 4 metri ed è completamente libera. L'unica apertura è la porta di ingresso e non sono presenti finestre per non distogliere l'attenzione dal gioco interno e non permettere agli esterni di vedere dentro l'escape. Il tetto ha un finto comignolo estetico ed è a due falde per richiamare gli chalet di montagna e per far defluire l'eventuale neve.

Un piccolo terrazzo di ingresso coperto permette all'operatore di accogliere i giocatori, far depositare loro gli effetti personali e introdurli al gioco anche in caso di mal tempo.



Internamente l'allestimento riproduce l'ufficio di babbo natale, con la sua scrivania e il suo trono, la slitta dei regali e gli altri allestimenti a tema natalizio. Questi saranno poi utilizzati nella progettazione degli enigmi per integrare la scenografia al gioco stesso e creare un coinvolgimento maggiore.

## Concept degli enigmi

### CARAMELLE DI NATALE

**Tipologia:** Enigma di ricerca

**Funzionamento:** Classico enigma di ricerca dove i giocatori dovranno trovare una serie di oggetti nascosto in tutta la stanza

**Input:** Nessuno

**Output:** Serie di numeri in base al numero di oggetti



### TRONO DI BABBO NATALE

**Tipologia:** Enigma dinamico

**Funzionamento:** Trono di Babbo Natale con una bilancia inserita sotto la seduta che rileva un peso superiore ai 20 kg e tramite un sistema "Arduino" apre un cassetto sul bracciolo del trono stesso

**Input:** Biglietto di spiegazione

**Output:** Chiave o qualsiasi oggetto di piccole dimensioni



### MAPPAMONDO CON PERCORSO

**Tipologia:** Enigma testuale

**Funzionamento:** Mappamondo con incisa la tratta di babbo natale per la consegna dei regali

**Input:** Nessuno

**Output:** Sequenza di città o di direzioni



## CASSETTA DELLE LETTERINE

**Tipologia:** Enigma testuale

**Funzionamento:** Cassetta con all'interno delle letterine scritte dai bambini a babbo natale, all'interno delle quali nascondere codici o indizi

**Input:** Lucchetto a chiave o combinazione

**Output:** Serie di numeri, lettere o altro.



## LUCI ALBERO DI NATALE

**Tipologia:** Gioco di luce

**Funzionamento:** le luci dell'albero di diverso colore possono essere spente indipendentemente l'una dall'altra.

**Input:** Serie di numeri associata ai diversi colori

**Output:** Serie di colori



## PACCHI REGALO PESATI

**Tipologia:** Oggetti da manipolare

**Funzionamento:** i pacchi regalo hanno pesi differenti e devono essere ordinati in base al peso per fornire un codice, il peso non deve essere facilmente confrontabile a mani nude ma solo tramite una bilancia di precisione.

**Input:** Bilancia

**Output:** Serie di numeri, lettere o altro.





## CASSETTI DELLA SCRIVANIA

**Tipologia:** Enigma magnetico

**Funzionamento:** i cassetti della scrivania possono essere sfilati e invertiti di posto. Sia sul cassetto che sul fondo del mobile saranno inseriti degli elettro-magneti che solo quando i cassetti saranno nel giusto ordine apriranno un circuito



**Input:** Ordine di colore o di numero

**Output:** Sblocco di un cassetto

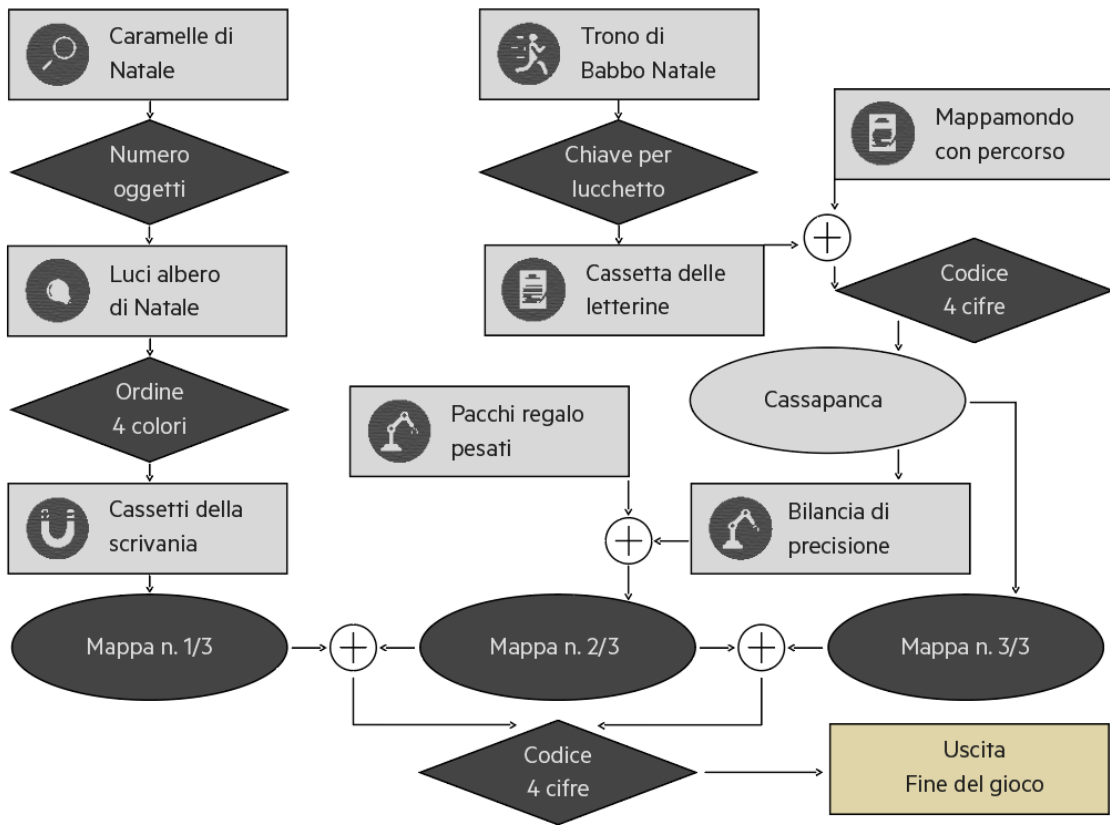
## Creazione del pattern

Una volta definiti gli enigmi principali sono passato alla definizione del pattern, ovvero dello schema che collega i vari enigmi facendo corrispondere input e output. In questa fase è emersa la necessità di inserire altri elementi per far sì che gli enigmi si collegassero in modo fluido tra di loro, come una cassapanca con un lucchetto contenente alcuni elementi di gioco. Le fasi di definizione degli enigmi e di definizione del pattern sono molto legate tra di loro e per questo motivo sono passato più volte da una all'altra, modificando alcuni enigmi per meglio legarli nella catena di svolgimento.

Ho cercato di creare un pattern misto, permettendo di svolgere alcuni enigmi in parallelo ma facendoli poi convogliare verso dei punti di contatto. In questo modo si permette ai giocatori di non perdersi pezzi di esperienza ma non stare neanche a guardare i compagni svolgere l'intero gioco da soli.

Come enigma finale ho scelto di utilizzare una mappa con tracciato un percorso divisa in 3 parti che si trovano in momenti e luoghi diversi all'interno dell'escape room. Una volta raccolti i 3 pezzi si potrà estrarre un codice direzionale per aprire il lucchetto finale (direzionale) e uscire dalla stanza.

Pattern Santa Klaus Escape Room:



# Conclusioni

In conclusione, possiamo dire che il concetto di escape room è molto plastico e ben si presta a essere contaminato e miscelato con altre realtà per creare esperienze uniche e coinvolgenti. Creare delle esperienze sensoriali che coinvolgano il più possibile l'utente è la giusta chiave per proporre delle attività di qualità.

La prima parte di questa tesi indica le linee guida da tenere a mente durante la progettazione di una escape room; dalle caratteristiche tecniche e le tipologie di allestimento agli aspetti più soggettivi riguardanti l'esperienza dei giocatori, possiamo trovare le basi sulle quali costruire una nostra personale escape room.

Il lavoro cerca di porre l'accento anche sulle problematiche che potrebbero emergere e di cui tenere conto.

Infine, le fasi di progettazione permettono di seguire un criterio logico non ferreo, ma adatto a unire lo spunto artistico, necessario per l'elaborazione degli enigmi, a un processo logico di creazione e definizione delle dinamiche dell'escape room.

La progettazione di "Santa Klaus Escape Room" dimostra come, integrando tutti gli elementi necessari e seguendo i criteri di progettazione sopra elencati, si possono strutturare anche attività che si distaccano dalla classica Escape Room, integrandola in contesti differenti.

# BIBLIOGRAFIA

---

- 1 Eleonora Buiatti, Forma Mentis. *Neuroergonomia sensoriale applicata alla progettazione*, Franco Angeli, 2016
- 2 Anna Rita Vizzari, *Didattica con le Escape Room*, Erikson, 2022
- 3 Preprint of Nicholson, Scott. (2016). *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities*.
- 4 Mauro Longo, *Giochi di ruolo. Come inventare, realizzare e proporre giochi di interpretazione, di avventura e di narrazione*, Dino Audino, 2020
- 5 Maresa Bertolo e Ilaria Mariani, *Game Design, Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson 2014
- 6 Renato Zamporri, Francesco Scullica, Maresa Bertolo, *Boardgame interior design. Ricerca, progetto e comunicazione per lo spazio del gioco nella contemporaneità*, Franco Angeli, 2016
- 7 Walter Nuccio, *La Progettazione dei giochi da tavolo*, Ugo Mursia Editore, 2016
- 8 Robert Gibbons, *Teoria dei giochi*, Il Mulino, 2005
- 9 Maresa Bertolo e Ilaria Mariani, *Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, 2020
- 10 Stefano Masci, *Giochi e role playing per la formazione e la conduzione dei gruppi*, Franco Angeli, 2016
- 11 Romina Nesti, *Game-based learning. Gioco e progettazione ludica in educazione*, ETS, 2017
- 12 Emiliano Sciarra, *L'autore di giochi*, Unicopli, 2018
- 13 Stefano Masci, *Giochi esperienziali – Lavorare con le emozioni nella formazione e nella conduzione dei grandi gruppi*, Franco Angeli, 2020
- 14 Ellen Lupton, *Design is Storytelling*, Cooper Hewitt Museum, 2017
- 15 Bruno Munari, *Da Cosa nasce Cosa*, Laterza, 2017
- 16 Donald Norman, *La Caffettiera del Masochista*, Il design degli oggetti quotidiani,

# SITOGRAFIA

---

- 1 Storia delle escape rooms: <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>
- 2 Storia delle escape rooms 2: <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>
- 3 Dati fatturato in Italia: [https://www.corriere.it/cronache/19\\_novembre\\_20/escape-room-giochi-fuga-che-piacciono-famiglie-aziende-b558869c-0bdc-11ea-a21c-9507e0a03cd5.shtml](https://www.corriere.it/cronache/19_novembre_20/escape-room-giochi-fuga-che-piacciono-famiglie-aziende-b558869c-0bdc-11ea-a21c-9507e0a03cd5.shtml)
- 4 Dati diffusione mondiale: <https://solveprague.cz/blog/2019/02/26/how-many-escape-rooms-are-there-in-the-world/>
- 5 Planet Mephius: <https://ultimatehistoryvideogames.jimdofree.com/star-arthur-legend-planet-mephius/>
- 5 Nascita escape rooms fisiche: <https://web.archive.org/web/20120724092041/http://recognitionpattern.com/2012/01/31/the-real-escape-game-in-singapore/>
- 6 Mercato delle escape rooms 2018: <https://blog.xola.com/wp-content/uploads/2018/07/2018-Escape-Room-Industry-Report.pdf>
- 6 Incendio escape room: <https://tg24.sky.it/mondo/2019/01/05/polonia-incendio-escape-room-quindicenni-morte>
- 7 Analisi Desk escape room: <https://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- 8 TEDx Talk Matthew DuPlessie; <https://www.youtube.com/watch?v=tTcl5I0Wbzk>
- 9 Analisi di mercato: <https://blog.xola.com/escape-room-market-research/>
- 10 Industria Escape Room USA <https://roomescapeartist.com/2021/02/26/us-escape-room-industry-report-2020-year-end-update-february-2021/>
- 11 One Way Out Torino <https://onewayout.eu>
- 12 Cronos Escape Torino <https://torino.cronos.house>
- 13 Escape Room Torino <https://www.excaperoom.it/it-it/torino>
- 14 Enigma Room Milano <https://www.enigmaroom.it/>
- 15 Secret Rooms Milano <https://www.secret-rooms.it/>
- 16 The impossible society <https://theimpossiblesociety.it/>
- 17 Escape Room Roma <https://www.escaperoomroma.it/>
- 18 Game Over Roma <https://roma.escapegameover.it/>
- 19 Tribe escape room <https://tribescaperoom.it/>

- 20 Resolve escape room <https://escaperoomresolve.it/>
- 21 Secret Zone Bologna <https://www.secretzone.it/>
- 22 Adventure Rooms <https://www.adventurerooms.it/bologna/>
- 23 Escape Napoli <https://www.escapenapoli.com/>
- 24 Aenigma <https://www.aenigmaquest.it/>
- 25 Logicus Escape Room <https://www.logicusescaperoom.it/>
- 26 Alcatraz Escape Room <https://www.alcatrazescaperoom.it/>
- 27 Lost Space Escape Room <https://www.lostspaceflorence.com/en/>
- 28 Game over Firenze <https://firenze.escapegameover.it/>
- 29 Escape room evolution <https://escaperoomevolution.it/>
- 30 In fuga escape room <https://infuga.net/>
- 31 Fuga escape room <https://www.fuga-escaperoom.com/>
- 32 No exit room <https://www.noexitroom.com/>