

VI.

Storytelling e linguaggi visuali per le escape room

Melania Talarico

1. Breve premessa

Giocare è una modalità per divertirsi e imparare, ma anche un'attività alternativa per raccontare storie. Nei capitoli precedenti sono state esaminate l'applicazione delle Escape Room Digitali (ERD) in contesti educativi, didattici e di orientamento. Questi artefatti possono essere considerati sia come forme di videogiochi e *serious games*, caratterizzati dall'importante presenza di elementi di *gamification*, sia come forme di narrazione visuale. Oltre a offrire intrattenimento, queste esperienze fungono da veicoli per contenuti e messaggi educativi.

In questo capitolo, si farà riferimento a due ambiti di studio fondamentali: la narrazione e gli studi sul gioco (digitale). A partire dall'analisi della narrazione, si discuterà successivamente la connessione tra quest'ultima e il gioco.

2. Introduzione

Jerome Bruner, riconosciuto studioso, delinea la narrazione come elemento fondamentale nella vita di ogni individuo, affermando che la trama della nostra esistenza è tessuta di storie, legate a ogni aspetto quotidiano. In assenza di una narrazione preesistente, gli esseri umani manifestano una propensione innata a crearne una, lasciando una testimonianza del proprio passaggio nel tempo. Bruner (2015) concepisce la narrazione come un processo cognitivo primordiale che dà origine al senso dell'esperienza e delle azioni compiute.

Le storie, indipendentemente dalla natura delle esperienze che le generano, possiedono intrinsecamente un potere creativo.

Le storie assumono forme differenti, seguendo una struttura narrativa

ben definita, definendo una grammatica che sottende ogni tipo di linguaggio. Gioco e narrazione sono intrinsecamente connessi poiché, sin dall'infanzia, contribuiscono allo sviluppo cognitivo e del linguaggio attraverso la socializzazione e la narrazione (Bruner, 2009).

Pian piano che il bambino cresce, la capacità di creare racconti e giochi diventa sempre più evidente, introducendo sfide, tranelli, conflitti e missioni eroiche. Il racconto, inteso come veicolo di socializzazione, consente di comunicare storie giocose e coinvolgere gli altri in queste narrazioni.

Kelly (2016) sottolinea che lo storytelling genera memorie più profonde rispetto a dati informativi diretti, basandosi su esperimenti condotti su bambini e adulti fin dagli anni '80. Questi esperimenti coinvolgevano gruppi sperimentali e di controllo, in cui veniva offerta formazione legata al testo scritto o all'oralità di nozioni e informazioni, confrontata con la narrazione di una storia.

Partendo da queste considerazioni, si sono sviluppati diversi approcci nello studio dei videogiochi, concentrandosi in particolare sull'aspetto dello storytelling: la narratologia e la ludologia (Koenitz, 2019). I narratologi considerano i giochi come un'evoluzione narrativa del testo semplice, mentre i ludologi si concentrano sulle caratteristiche intrinseche del gioco, inclusa la narrativa. Tra gli studiosi chiave che hanno contribuito in modo significativo a queste tematiche, spiccano Murray (2005) e Aarseth (2014). Murray ha sempre focalizzato la propria attenzione sul digital storytelling, considerando il videogioco come uno dei mezzi narrativi più interessanti al giorno d'oggi. Aarseth, d'altro canto, concepisce il videogioco come un testo ergodico, ossia un testo non lineare che richiede al giocatore uno sforzo specifico per muoversi seguendo azioni di percorso precise.

Queste caratteristiche sono applicabili a qualsiasi tipo di gioco, ma l'utilizzo delle tecnologie amplifica le potenzialità ludiche e narrative. I videogiochi, includendo anche le escape room digitali, adottano un approccio sempre più incentrato sulla narrazione, mirando a rendere l'esperienza il più possibile immersiva. Gli ideatori di giochi sfruttano non solo strumentazioni sofisticate come la realtà virtuale, ma si concentrano anche sulla dimensione empatica e affettiva dei personaggi.

Nei giochi più semplici, come il Tetris o la costruzione di case, la narrativa può essere meno complessa o addirittura assente, basandosi sulla ripetizione e sull'uso di strategie logiche per risolvere specifici problemi. Resta comunque una sfida identificare gli elementi chiave che strutturano la storia e comprendere la loro rilevanza all'interno dei giochi. Werbach e Hunter (2015) vedono nella narrazione una delle forme più importanti legate alle

dinamiche del gioco, fattore fondamentale per qualsiasi tipo di costruzione di un gioco. Se tali principi sono adattabili a qualsiasi forma di gioco, lo stesso può essere per le escape room affrontate nei capitoli precedenti che ribadiamo anche in questo capitolo, nascono come esperienza ludica e di intrattenimento legata fortemente alla dimensione narrativa, ma che possono essere trasferite in altri ambiti di egual importanza.

Per quale ragione bisogna focalizzarsi sulla dimensione narrativa? Partendo dalle argomentazioni di Maestri, Polsinelli e Sassoon (2018), le storie offrono diversi vantaggi all'interno dei giochi o dei progetti gamificati:

- Senso: donano maggior significato e arricchiscono l'attrattività.
- Interesse: livelli, badge, punti possono essere interessanti se presi da soli, ma sicuramente più avvincenti se corredati da una storia.
- Immedesimazione: come vedremo nei prossimi paragrafi, il processo di immedesimazione e di coinvolgimento emotivo risulta maggiore se il gioco viene correlato alla dimensione narrativa. Le persone sentono di creare un legame fra sé e i personaggi della storia.
- Coinvolgimento: i giocatori si sentono maggiormente ingaggiati e pertanto il livello di attenzione risulta più alto.
- Progressione: da un punto di vista educativo e formativo, il superamento dei livelli fine a se stesso può motivare, ma utilizzando la storia il riconoscimento del proprio operato risulta più marcato e acquisisce maggior senso.

Riconoscendone i vantaggi, è possibile inoltre riflettere sulle componenti strutturali del racconto, in relazione al gioco.

2.1 *Narrazione e gioco: uno sguardo semiotico*

A partire dagli studi di semiotica, ai fini della trattazione si prenderanno in considerazione studiosi di spicco come Propp e Greimas che hanno dedicato approfondite riflessioni agli aspetti strutturali, sintattici e semantici dei racconti. L'approccio semiotico trova ampio impiego anche in forme narrative diverse dal testo scritto, contribuendo in modo significativo nei campi del gioco e della sua espressione come testo ludico e digitale.

Il racconto, nelle sue strutture fondamentali, è caratterizzato da una serie di elementi o funzioni, come delineato da Propp (1988), che sono tipici e comuni a tutte le forme di narrazione. Partendo dalle scoperte dello stu-

dioso, mediante l'analisi delle fiabe magiche russe, le storie hanno una struttura monotipica, tale per cui i racconti sono sempre caratterizzati da specifici elementi.

Secondo Propp, i racconti presentano funzioni chiave, tra cui un personaggio principale, una situazione di distacco dalla quotidianità, antagonisti, aiutanti e situazioni di conflitto e ritorno da parte del protagonista nel corso della storia. Inizialmente, le funzioni erano 31, ma successivamente si sono ridotte a 10. Tuttavia, ciò che rimane ancora rilevante oggi sono i tratti caratteristici e comuni delle funzioni. Indipendentemente dalle variazioni nella storia, nel personaggio o nel luogo, persiste una struttura che obbliga il lettore a seguire un percorso narrativo, con l'esito che può o meno portare a una risoluzione. Questo principio si applica a tutti i generi di racconto ed è ciò che genera nel lettore/giocatore un profondo coinvolgimento nei fatti narrati.

Un ulteriore contributo proviene da Greimas (2000), sulla discussione in merito alla generazione del senso. Oltre alle strutture più discorsive, esistono strutture più profonde di significato, regolate da sistemi di opposizioni che governano il senso del testo, spesso riconducibile, ad esempio, a Bene vs Male.

Emblematico di Greimas è il quadrato semiotico, un sistema logico basato sulla presenza di opposizione semantiche e contrari in cui è possibile seguire le trasformazioni che avvengono all'interno di un racconto.

Cosa ha a che fare questo con il gioco?

Per rispondere a questa domanda, è necessario considerare che, come nel caso delle escape room, numerosi sono i fattori e gli elementi che caratterizzano il gioco, tra cui la narrazione. La componente legata al mistero, alla sfida e alla curiosità verrebbe compromessa senza una solida struttura narrativa che la sorregga e la renda coerente. Gli enigmi, fondamentali in questo tipo di gioco, necessitano del sostegno della trama per creare un coinvolgimento autentico. L'adesione della storia alle meccaniche di gioco è cruciale: più la storia è attinente e coerente, più il gioco risulta avvincente e coinvolgente. Pertanto, è solo a partire dalla struttura narrativa che il gioco può assumere valore ed è dai suoi elementi che è possibile comprendere il legame fra la dimensione narrativa e ludica. Verranno discussi di seguito i punti principali utili ai fini della trattazione, che riguardano: la struttura della storia, la particolarità, il *punctum* e gli attori di un racconto.

2.2 La struttura della storia

Per costruire un racconto, il primo punto di partenza significativo è rappresentato dall'*incipit*, la parte iniziale da cui tutto prende avvio. L'*incipit* può essere concepito come la descrizione iniziale dei personaggi principali, del contesto, del luogo e del tempo in cui si svolge il racconto, nonché la presentazione dell'ambientazione del gioco. Può essere strutturato in ordine sequenziale e cronologico o partire dalla *medias res*, cioè un evento cruciale che non corrisponde cronologicamente all'inizio ma dal quale tutto prende avvio. Altre volte, l'*incipit* parte direttamente dalla fine per ricostruire l'intera storia. All'interno di un gioco, l'inizio si riferisce alla sequenza introduttiva o alla scena iniziale che presenta contesto, trama e spesso i personaggi principali. Questo momento iniziale è studiato per coinvolgere i giocatori e introdurli nel mondo del gioco in modo avvincente, adottando diverse forme narrative che contribuiscono a rendere la storia più accattivante. Attraverso l'*incipit* è possibile inserire implicitamente ed esplicitamente le regole e gli obiettivi del gioco.

In alcuni casi, ci si può trovare di fronte a una cinematica che mostra eventi cruciali della trama o un'animazione che descrive l'ambientazione del gioco. Altre volte, viene presentata una sezione di gioco interattiva che introduce i giocatori alle meccaniche di base.

L'obiettivo dell'*incipit* è catturare l'attenzione del giocatore, stabilire il tono del gioco e presentare elementi chiave della storia. Un inizio ben realizzato può creare un senso di suspense, empatia per i personaggi o un immediato coinvolgimento nel gameplay.

Spesso nella prima parte i designer di gioco possono decidere di lavorare seguendo due modalità:

- Descrizione dell'*incipit* attraverso un elemento multimediale: le storie all'interno dei giochi possono essere esplicitate attraverso un video iniziale, per esempio, dove viene spiegato il contesto, il luogo e i principali personaggi. La fruizione è passiva e solo successivamente il giocatore potrà attivarsi per iniziare a interagire con il gioco.
- Immersione all'interno dell'ambiente di gioco: l'inizio della storia coincide con l'entrata nel gioco del giocatore, il personaggio principale spesso dà una breve spiegazione su di sé e sugli obiettivi da raggiungere. Questa prima parte può coincidere con la palestra di gioco, necessaria per imparare a muoversi all'interno dell'ambiente.

- Azione crescente e climax: il climax rappresenta il momento in cui le tensioni e le conflittualità raggiungono il loro apice, e il destino dei personaggi o la risoluzione del conflitto principale viene determinato. È il momento di maggiore intensità emotiva e di svolta nella trama. Il climax è spesso preceduto dall'introduzione di una serie di eventi o situazioni che portano gradualmente a un aumento della tensione. Questa fase ascendente è nota come "rising action" o azione crescente. In un contesto di gioco, il climax potrebbe corrispondere a un momento chiave di gameplay, a una battaglia epica, o a una rivelazione significativa nella trama che influenza direttamente il giocatore.
- Azione discendente: dopo il climax, la storia procede alla sua risoluzione, noto come "falling action" o azione discendente, che porta alla conclusione della trama. Nel contesto del gameplay, l'azione discendente potrebbe includere livelli o sezioni di gioco meno frenetici rispetto al climax. Ad esempio, dopo una grande battaglia, i giocatori potrebbero trovarsi a esplorare ambienti più tranquilli, risolvere enigmi finali o partecipare a sequenze narrative che avvicinano il gioco alla sua conclusione. In sintesi, l'azione discendente nei videogiochi è la fase che segue l'apice dell'intensità e dell'azione, portando gradualmente il giocatore alla fine del gioco, offrendo una chiusura alla storia e ai personaggi.

In una buona storia si manifestano spesso momenti altalenanti che spaziano da picchi di tensione a fasi di calma e risoluzione di problemi. Questo aspetto è strettamente connesso alle dinamiche di gioco, dove i momenti di tensione rappresentano il culmine del coinvolgimento del giocatore mentre cerca di risolvere le sfide proposte. A questa esperienza si aggiungono tutte le dinamiche di *gamification*, che includono l'assegnazione di badge, punti e riconoscimenti in corrispondenza della soluzione di un problema.

Prendiamo ad esempio il grafico di Kurt Vonnegut (Bernardelli, 2019), in cui lo sviluppo della trama narrativa è rappresentato sugli assi cartesiani. L'asse orizzontale illustra lo svolgimento della storia dall'inizio alla fine, mentre l'asse verticale rappresenta gli alti e bassi del racconto. Attraverso questo modello, è possibile adattare la rappresentazione a diverse trame narrative. Nel caso specifico, questo modello, chiamato *the man in hole*, implica la narrazione di un individuo che si trova in una situazione difficile ma riesce successivamente a trovare la soluzione e a salvarsi (Vedi fig. 1).

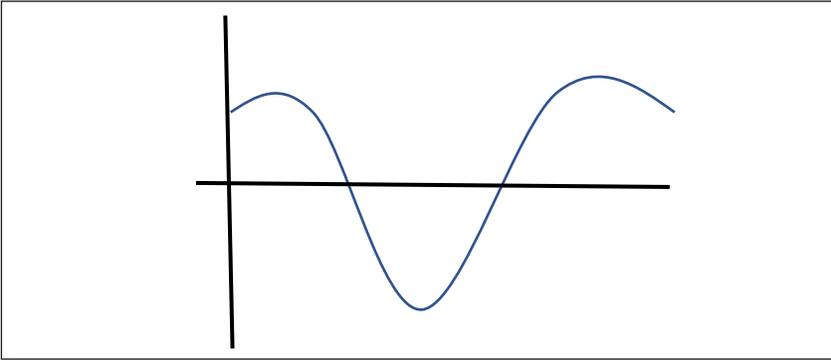


Figura 1. Modello di Kurt Vonnegut sulla trama narrativa

Il modello di trama narrativa adottato può essere un valido alleato nella realizzazione del flusso di gioco, che prevede la rappresentazione grafica delle azioni all'interno del gioco stesso (Sheldon, 2022).

2.3 Particolarità e Punctum

Il concetto di particolarità è riscontrabile in diversi momenti all'interno di un racconto. Nello specifico, la particolarità è quell'elemento di gancio tra il narratore, il testo e lo spettatore. Per esempio: se leggiamo un romanzo o guardiamo un film, a un certo punto, soprattutto se si tratta di un thriller, verrà descritto o comparirà sullo schermo, un oggetto, una persona, un dettaglio che l'attento osservatore dovrà raccogliere e portare con sé per completare il puzzle narrativo della storia e così scoprire il colpevole. La particolarità dona senso al racconto, non è un artefatto inserito a caso ma è il dettaglio che può stravolgere l'intera storia (Perissinotto, 2020). Tuttavia, prendendo spunto dagli studi semiotici sulla fotografia di Barthes (1980), un ulteriore meccanismo dona senso al racconto: il *punctum*. Non è qualcosa di oggettivo nella foto, ma piuttosto qualcosa che colpisce l'osservatore in modo soggettivo, spesso in modo imprevedibile, è più personale e sfugge a una categorizzazione razionale. Potrebbe essere un dettaglio apparentemente insignificante, ma che ha un impatto emotivo o personale sull'osservatore. Il *punctum* rappresenta quel dettaglio o elemento in una foto che pizzica o ferisce l'osservatore in modo individuale, provocando una risposta emotiva personale che va al di là di una comprensione razionale

dell'immagine. Questo concetto potrebbe essere interpretato in modo analogo nelle escape room digitali, sebbene con alcune differenze.

Nei giochi e nelle escape room, il *punctum* potrebbe riferirsi a quegli elementi o dettagli inaspettati che colpiscono personalmente il giocatore, suscitando risposte emotive intense. Potrebbero essere momenti, situazioni o dettagli di gioco che vanno oltre la semplice meccanica di gioco e che si connettono in modo profondo con l'esperienza individuale del giocatore.

Ad esempio, potrebbe trattarsi di un momento narrativo toccante, di una scena visiva straordinaria, di una colonna sonora coinvolgente o persino di un dettaglio di design di gioco che colpisce emotivamente il giocatore in modo unico. Questi elementi vanno oltre la logica del gioco e possono creare connessioni personali con il giocatore, contribuendo a rendere l'esperienza più memorabile e significativa. In sintesi, il *punctum* potrebbe essere individuato in quegli elementi che, al di là delle regole e delle dinamiche di gioco, riescono a toccare profondamente l'esperienza e le emozioni del giocatore (Foxman, 2020).

2.4 Gli attori del racconto

All'interno della storia sono presenti una serie di attori che svolgono diverse funzioni. Ogni storia ha un personaggio principale a cui viene affidato un compito, un antagonista reale o astratto, che ostacola il lavoro del protagonista e degli aiutanti che in un modo o in un altro lavorano con il protagonista e l'antagonista per portarli a compiere la propria missione. Greimas (2000) parla di attanti, categorizzando in modo astratto tale concetto così da permettere di identificare i soggetti, i quali compiono un'azione. In semiotica, l'attante è un elemento nominale che con il verbo forma un'azione. Per Greimas esistono diversi tipi di attanti:

- Il soggetto che spesso corrisponde al personaggio, al quale è affidato il compito principale che dovrà successivamente congiungersi a un oggetto di valore (ciò che va conquistato, raccolto, raggiunto) per portare a termine il racconto;
- L'opponente, corrispondente a persone o situazioni che intralciano il cammino del soggetto principale;
- L'aiutante, il quale aiuta il soggetto a ricongiungersi al suo oggetto di valore.

- Il destinante, di solito corrisponde al soggetto, ma a volte può essere un ulteriore personaggio che riceve e dà valore all'Oggetto;
- Il destinatario che trae beneficio dall'oggetto.

Tuttavia, in un'ambientazione di gioco è noto che il soggetto principale non sempre è impersonificato dal giocatore, ma anche al contrario in qualità di player, si ritrova a vestire i panni dell'aiutante e di dover supportare l'eroe della storia a raggiungere il suo oggetto di valore.

Come descrive Sheldon (2022) la difficoltà nella stesura di un racconto nel gaming è far lavorare di pari passo il personaggio principale con il giocatore. È necessario, infatti, mantenere un equilibrio fra la psicologia del personaggio e ciò che serve all'utente per avanzare nel racconto. Potrebbero esserci infatti dei dettagli importanti, anche a livello caratteriale e sociale, che è bene che il giocatore scopra avanzando nel percorso. Questo pone dei punti importanti di discussione riguardo innanzitutto il coinvolgimento, l'empatia e la prospettiva nell'ambientazione di gioco.

A tal proposito, per comprendere ciò che finora è stato descritto da un punto di vista narratologico e semiotico, è necessario considerare anche l'apporto delle neuroscienze soprattutto in riferimento alla dimensione emotiva.

3. Storytelling e gioco: prospettive narratologiche e neuroscientifiche

Il cervello mostra una notevole curiosità di fronte a informazioni incomplete (Storr, 2020). Tale curiosità umana si riflette anche nelle storie, che lasciano dietro di sé una serie di tracce e indizi, incoraggiando l'individuo a esplorare e scoprire finché tutti gli elementi del puzzle non sono completati. In questa sezione, non approfondiremo quanto già discusso nei capitoli precedenti riguardo alle forme di giochi narrativi incentrati sul mistero e la curiosità. Invece, esamineremo come questo stimoli il cervello e cosa accade a livello cognitivo quando la storia diventa l'elemento guida di un gioco.

Partiamo con alcune premesse fondamentali. Le ricerche sulle neuroscienze e sulle scienze cognitive identificano il coinvolgimento emotivo come uno degli elementi più cruciali nell'apprendimento di una storia. Prendiamo in prestito per la nostra trattazione, i diversi studi condotti soprattutto nel contesto cinematografico, come ad esempio espongono Guerra e Gallese (2015) ne *Lo Schermo empatico* che trattano della simulazione incarnata nel cinema. Essi indicano che l'esperienza dello spetta-

tore, osservando le scene di un film, attiva nel cervello umano processi di simulazione. Questi processi fanno sì che ogni azione dei personaggi che suscita specifiche emozioni venga vissuta dallo spettatore come propria, generando piacere o disgusto. Per gli studiosi risulta centrale il ruolo del corpo, inteso come “fonte della principale consapevolezza pre-riflessiva di sé e degli altri e la radice e la base su cui si sviluppa ogni forma di cognizione esplicita e linguisticamente mediata dagli oggetti stessi” (Gallese, Guerra, 2015, p. 36). Il corpo insieme alla sua parte cognitiva (il cervello) diventa il principale canale attraverso cui esperire e simulare le emozioni. Per i due studiosi, è rilevante specificare che non si tratta di semplici imitazioni, ma che attraverso l’attivazione della corteccia pre-motoria, legata al movimento, il soggetto simula, con il proprio sistema motorio, ciò che vede. Ciò avviene grazie al meccanismo del rispecchiamento, dato dai neuroni specchio che porterebbero la simulazione incarnata all’interno della sfera dell’intersoggettività, che è propria di tutte le forme di narrazione, oltre a quella filmica. Se questo tipo di esperienza rimane premotoria e pre-riflessiva, secondo diversi autori, ciò che permettere di comprendere gli stati d’animo altrui, riguarderebbe principalmente lo sviluppo della Teoria della mente (ToM). Quest’ultima si riferisce alla capacità di attribuire stati mentali, come credenze, desideri e intenzioni, sia a sé stessi che agli altri, al fine di comprendere e predire il comportamento. Legando i due meccanismi, il livello di empatia tra chi guarda e chi è coinvolto nella storia crescerebbe. Stadler (2017) sottolinea l’importanza di distinguere quando si parla di simulazioni incarnate e quando si fa riferimento all’empatia, prendendo spunto da quanto esplicitato da Suzanne Keen, teorica letteraria, che evidenzia come l’empatia narrativa implichi una condivisione spontanea e vicaria di sentimenti e punti di vista che può essere evocata vedendo, sentendo parlare, leggendo o simulando in modo immaginario la storia e la situazione di un’altra persona. Secondo Keen, non si dovrebbe confondere l’empatia con la semplice identificazione del personaggio, poiché all’interno di una storia, oggetti, ambienti animati e inanimati e luogo, concorrono a portare il lettore e/o il narratore a sviluppare empatia (Keen & Luis, 2013).

Numerose ricerche sottolineano questo aspetto consolidato, facendo riferimento a ciò che diversi studiosi definiscono come «trasporto narrativo» (Green & Brook, 2002). Quest’ultimo concetto descrive il grado di coinvolgimento dello spettatore rispetto al testo narrativo. La chimica cerebrale gioca un ruolo significativo, coinvolgendo ormoni come la dopamina, l’ossitocina e il cortisolo, solo per citarne alcuni. Questo processo porta le per-

sone non solo a emozionarsi, ma anche a generare azioni e comportamenti che vengono influenzati dalla storia appena vista o ascoltata.

Risulta rilevante considerare la metanalisi condotta da Van Laer e colleghi (2019), i quali, attraverso uno studio nel contesto commerciale, hanno evidenziato che l'impiego di una storia emozionalmente coinvolgente, insieme alla partecipazione attiva degli spettatori all'interno della trama stessa, può influenzare le persone spingendole ad agire e, in alcuni casi, a effettuare acquisti dei prodotti enfatizzati. Il trasporto narrativo emerge così come un elemento potente da plasmare i comportamenti individuali. Questo fenomeno è intrinsecamente legato al concetto sostenuto da Storr (2020), secondo cui il cervello è suscettibile e reattivo a situazioni che possono portare a un cambiamento potenziale. L'attrazione verso l'ignoto e la curiosità scaturita dal momento in cui non abbiamo ancora risolto tutti gli elementi della storia, come nel caso della scoperta del colpevole di un omicidio, induce il rilascio degli ormoni precedentemente menzionati.

Quando siamo immersi nella suspense, il nostro livello di allerta cresce, ponendoci in uno stato di maggiore attenzione sia a livello cognitivo che fisico. Questo stato di attivazione, soprattutto in situazioni stressanti, stimola il rilascio di cortisolo, fornendo al corpo l'energia necessaria per mantenere un alto grado di attenzione.

A partire da queste premesse un ulteriore aspetto da mettere in luce è l'empatia. Come evidenziato da Storr (*idem*), esiste una distinzione tra simpatia ed empatia. Nel primo caso, si tratta semplicemente di imitare, mentre nel secondo caso si manipolano i sistemi di riferimento spaziali. L'aspetto cruciale dell'empatia risiede nella capacità di vivere un'esperienza che può essere descritta come "extracorporea", ovvero la capacità di vivere un'esperienza mettendosi nei panni propri e altrui per sviluppare una teoria della mente. Inoltre, Zak (2015) sostiene che la semplice visione di un video di personaggi che fanno una serie di incontri casuali, come accade quando si fa una passeggiata, non rilascia ormoni come il cortisolo e l'ossitocina. Per far sì che la gente provi empatia e simuli delle emozioni, è necessario che la storia sia sostenuta dalla sua narrazione. Questi meccanismi sono attivabili anche all'interno del contesto ludico. Un esempio emblematico proviene dalla ricerca di Bormann e Greitemeyer (2015). Nel corso di un esperimento coinvolgente 112 studenti universitari, il gruppo sperimentale ha partecipato a un gioco interattivo che incorporava una trama, mentre al gruppo di controllo è stato chiesto di ignorare la storia e concentrarsi esclusivamente sugli indizi. I risultati hanno evidenziato che i partecipanti esposti alla storia si sono impegnati attivamente nell'interpretazione degli indizi

narrativi, a differenza di coloro che non hanno avuto una trama, i quali sono stati esposti passivamente agli stessi. L'obiettivo dello studio era valutare il livello di esperienza immersiva (con e senza storia) e osservare se vi fosse un miglioramento nella Teoria della Mente. I risultati indicano che gli elementi narrativi rivestono un ruolo essenziale nella ToM e che il gioco, inteso come forma attiva di narrazione, supera una semplice ricezione passiva.

Infine, a un livello ancora più basilare, gli studiosi nel campo delle neuroscienze suggeriscono che il nostro cervello risponda effettivamente a ciò che accade in una storia come se fosse un'esperienza autentica. Il nostro cervello reagisce alla visione o anche alla lettura di storie in modo molto simile a quanto fa nella vita reale (Baldassano, Hasson, & Norman, 2018).

Alla luce di quanto emerso sinora è dunque necessario comprendere quale può essere l'apporto e le potenzialità di una narrazione che fa uso del linguaggio visivo per valorizzare le esperienze narrative e di gioco.

4. Narrazione visuale nel gioco

Fino a questo punto abbiamo descritto le peculiarità della narrazione in relazione al gioco, dando enfasi principalmente alle strutture di significato e al coinvolgimento emotivo, passando dalla prospettiva semiotica a quella neuroscientifica. Risulta importante in questa parte offrire uno spazio a ciò che riguarda il linguaggio visuale e considerare i giochi, come le escape room digitali, delle narrazioni visive. Infatti, come è stato accennato precedentemente, l'elemento dell'immagine e del video è predominante all'interno del gioco. Un contributo importante proviene da Jenkins in *Game Design as Narrative Architecture* (2004), il quale esplora le narrazioni evocative all'interno dei giochi. Secondo lo studioso, è possibile utilizzare gli spazi familiari, intesi come spazi socialmente riconosciuti, come rappresentazioni grafiche per creare sequenze narrative in grado di richiamare ricordi nei giocatori. La scelta di un luogo conosciuto può diventare il palcoscenico in cui si inserisce una narrazione alternativa o divergente, che evoca una rappresentazione del luogo differente da quella nota. Per esempio, la presenza di particolari simboli o immagini all'interno dell'ambiente possono indurre il giocatore a creare delle associazioni di senso tra gioco e realtà (Soriani, & Caselli, 2020).

Risulta interessante la riflessione e la ricerca di Attademo (2021) sull'elemento visuale spaziale all'interno dei video games. La rappresentazione

spaziale diviene il fulcro dell'azione dei personaggi, ma anche una “categoria nella quale si inseriscono tutte le funzioni della storia” (Zoran, 1984, in Attademo, 2021). Come afferma la studiosa, il dinamismo visivo e il ruolo partecipativo attivo del giocatore diventano due elementi importanti. All'interno del gioco si può distinguere quello che viene definito spazio concettuale e spazio visivo. Lo spazio concettuale non segue il realismo, ma cerca di rappresentare la realtà seguendo le sue caratteristiche peculiari e scegliendo mediante quale prospettiva realizzare tale spazio. Al contrario quello visivo è molto più fedele alla realtà che viene rappresentata così come è agli occhi dello spettatore/giocatore. Nel primo caso, si fa riferimento a tutte quelle immagini presenti all'interno di un gioco che vengono costruite per semplificare un concetto (come le mappe delle città, dei percorsi e via dicendo).

Nel secondo caso si fa riferimento a spazi più realistici in cui è possibile utilizzare immagini a 360 gradi per aumentare il livello di immersività.

Esistono diversi esempi di come queste figure vengano impiegate per lo storytelling. Ad esempio, nel 2018, Google ha lanciato un'applicazione chiamata «360 Google Spotlight» con l'obiettivo principale di coinvolgere l'osservatore nella visione dello storytelling (Vedi figg. 2, 3, 4).

Attraverso l'uso di immagini animate a 360 gradi, l'osservatore ha la possibilità di esplorare la scena, ruotando virtualmente nello spazio per osservare gli avvenimenti e dando così continuità alla trama. Lo spettatore in questo contesto assume un ruolo prevalentemente passivo, poiché la sua unica responsabilità è prestare attenzione alla storia senza la necessità di interagire attivamente.

In effetti, la storia procede indipendentemente dal fatto che l'osservatore si concentri su determinati dettagli, ma in tal caso potrebbe perdere alcuni aspetti cruciali della trama. Tuttavia, il livello di coinvolgimento e immersività risulta straordinariamente elevato poiché il soggetto si trova virtualmente all'interno della storia, nel luogo e nel momento in cui si svolgono gli eventi.



Figura 2. Fotogramma numero uno di Back to the moon, Google spotlight Stories



Figura 3. Fotogramma numero due di Back to the moon, Google spotlight Stories



Figura 4. Fotogramma numero tre di Back to the moon, Google spotlight Stories

Le potenzialità di tali immagini, se inserite all'interno di piattaforme interattive, permettono di creare e costruire giochi che hanno un livello di interazione decisamente più alto, portando così a spostarsi dal semplice piano dello storytelling multimediale interattivo a quello gamificato.

Pertanto, l'elemento visuale gioca un ruolo cruciale nell'accrescere il coinvolgimento del giocatore, a condizione che si integri armoniosamente con la narrazione.

Tra gli aspetti che contribuiscono a rendere il gioco un ambiente immersivo, è cruciale considerare la prospettiva attraverso la quale viene narrata la storia.

4.1 *Il taglio prospettico e l'immersività*

Sia nelle storie che nei giochi, ci sentiamo coinvolti come pubblico poiché percepiamo e interpretiamo le situazioni dalla prospettiva del narratore o del protagonista, indipendentemente dalla nostra preferenza per il personaggio. Ad esempio, ci si può identificare con una supereroina desiderosa di salvare il mondo o, al contrario, con un super cattivo intenzionato a distruggerlo. In entrambi i casi, vediamo la situazione dal punto di vista soggettivo del protagonista, comprendendo la psicologia e i vissuti. Possiamo

essere d'accordo o in disaccordo, ma in ogni caso stiamo elaborando e interpretando qualcosa da una prospettiva specifica. Panofsky (1961) parla del valore relativo della prospettiva, affermando negli studi sulle opere d'arte di come quest'ultima non sia altro che una forma di espressione concettuale dello spazio influenzata dalla cultura e dai dettami sociali della società. La costruzione dello spazio diviene la rappresentazione simbolica di una cultura, che cambia in base alle epoche di riferimento. Tale concetto può essere applicabile anche al mondo dei videogiochi in quanto le modalità mediante cui rappresentiamo lo spazio e scegliamo di costruirlo dipendono necessariamente dai dettami culturali di riferimento della società. Tuttavia, prendiamo in considerazione la riflessione di Eugeni (2012), semiologo e studioso di media e cinema, secondo cui nella prospettiva della *first person shot* prevale l'elemento relazionale fra il soggetto che guarda e i personaggi all'interno di una storia. Ricollegandosi alle teorie della *embodied cognition*, per Eugeni è presente una costante interazione affettiva, ma anche percettiva e motoria del soggetto con il medium di riferimento. Il soggetto si pone in una posizione che l'autore definisce dis-locata e dis-posata, per cui lo "spettatore del film si trova di fronte a un soggetto incarnato, situato, "mondanizzato" (anche se non completamente umano), e deve definire una sorta di impegno dialogico e dialettico con esso" (Eugeni, 2012, p. 22).

A un livello più tecnico, la prospettiva (Di Tore et al., 2014) all'interno di un gioco può distinguersi in:

- Prospettiva soggettiva: In questo caso, il ruolo del personaggio è centrale a livello narrativo e visivo, e il giocatore vive la scena dalla propria prospettiva senza vedere il proprio avatar. Il racconto è spesso legato alla prima persona, con il personaggio principale che esprime ad alta voce i propri pensieri, creando un'identificazione diretta con il giocatore.
- Prospettiva semi-soggettiva: La posizione del giocatore coincide solo in parte con il luogo dell'azione, poiché la telecamera è spesso posizionata diversamente, ma il livello di immersione rimane elevato.
- Prospettiva esterna oggettiva: In questo caso, non c'è legame tra la posizione dell'avatar e il luogo in cui si svolge l'azione. L'avatar è completamente esterno, e il livello di immersione risulta minimo. Per esempio, questo accade quando ci imbattiamo in giochi in cui la prospettiva è spesso rappresentata dall'alto, con la configurazione di una città. Il personaggio appare lontano e distante e risulta per lo più una guida che accompagna il giocatore nel portare a termine la propria missione. Non indossiamo i suoi panni e ogni azione all'interno del gioco rimane a un

livello più superficiale o distaccato. Si prendano da esempio giochi come *Age of Empire* e simili.

Un efficace meccanismo per intensificare il coinvolgimento è rappresentato dal racconto in prima persona, che instaura una connessione più stretta tra il narratore (autore o autrice) e il pubblico. Questo tipo di narrazione si concentra sull'espressione diretta delle emozioni dell'autore, coinvolgendo l'ascoltatore come parte integrante della storia. Tale approccio si intreccia con l'elemento di personificazione, in cui il personaggio funge da manifestazione delle emozioni e dei pensieri del giocatore, assumendo diverse caratteristiche. Un esempio tangibile di questo concetto si riscontra nei giochi di ruolo, nei quali ogni giocatore può attribuire al proprio personaggio una gamma di competenze, che spaziano dalla forza all'intelletto, dall'astuzia a abilità sia magiche che guerriere. Le scelte di tali abilità contribuiscono a plasmare la trama e la rappresentazione ideale di sé che il giocatore si propone di raggiungere.

5. Narrazioni nel gioco: un approccio pedagogico

Tuttavia, i risultati educativi e pedagogici offrono spunti di riflessione sul connubio tra narrazione e gioco. Grazie alle moderne architetture di gioco e all'avanzamento delle piattaforme interattive rispetto al passato, i giochi contemporanei consentono la creazione digitale di storie ed esperienze ludiche. In questo contesto, una delle attrazioni principali è la capacità di sviluppare percorsi narrativi gamificati, in cui il giocatore non è semplicemente uno spettatore o un accompagnatore della storia del personaggio principale, ma diventa il creatore e l'architetto della struttura di gioco.

Questa evoluzione rappresenta un significativo passo avanti nelle potenzialità educative e didattiche dei giochi. Ora è possibile non solo fruire di storie predefinite, ma anche costruirle attivamente, progettarle e vederle prendere forma concreta attraverso l'uso di dispositivi digitali. In questo modo, il giocatore si trasforma da fruitore passivo a protagonista attivo della storia e del gioco. Dal punto di vista della ricerca, ciò apre diverse possibilità per potenziare gli aspetti legati:

- alla metacognizione: la costruzione di un personaggio, del suo contesto e dei personaggi circostanti richiede un approccio metacognitivo e riflessivo. Il soggetto è chiamato a esaminare approfonditamente le carat-

teristiche psicologiche, culturali e sociali degli attori della storia. Ciò implica una riflessione critica sulle rappresentazioni dei contesti sociali e culturali, incoraggiando il superamento delle visioni culturalmente dominanti e talvolta distorte. Esempi eclatanti di questo approccio si trovano nei giochi a sfondo storico e culturale, che esplorano le vite di personaggi famosi o sconosciuti, positivi o negativi, arricchendoli con spiegazioni e motivazioni dettagliate sulle vicissitudini che li hanno plasmati;

- alla narrazione: l'elemento finzionale consente al giocatore di immergersi in un mondo diverso e in parte simulato, fornendo un ambiente sicuro in cui esplorare e sperimentare. La consapevolezza che ciò che accade all'interno di una storia può essere verosimile, ma non necessariamente reale, offre la sensazione di trovarsi in uno spazio protetto. La narrativa legata al gioco diventa così una palestra di apprendimento, una citazione viva e coinvolgente;
- accessibilità e usabilità: La scelta della prospettiva contribuisce notevolmente a intensificare il senso di coinvolgimento e di immersività del giocatore. Certamente, l'avanzamento delle tecnologie ha condotto a livelli di immersività considerevoli, facilitati dall'uso di visori virtuali che amplificano l'esperienza di gioco, come evidenziato in precedenza anche con le immagini a 360 gradi. Questo dato riveste notevole importanza. Tuttavia, è essenziale sottolineare che ciò da solo potrebbe non essere sufficiente, anzi è cruciale considerare che in un ambiente immersivo poco familiare alle persone, il rischio di sovraccarico cognitivo (Schröder & Cenkci, 2020) potrebbe risultare elevato. È importante riconoscere che i giochi presentano sempre una interfaccia, la quale, se fornisce informazioni in eccesso o se interferisce con il flusso o il coinvolgimento dell'utente (Isiğan, 2013), può rendere un gioco difficile o facile da giocare. Pertanto, il lavoro sulla narrazione visuale e sul gioco può diventare un utile strumento per andare incontro alle esigenze di molti, affinché entrambi gli elementi possano efficacemente rispondere ai bisogni di giocatori di ogni tipo;
- nell'ambito della progettazione gamificata e del game-based learning in vari settori, lavorare sulla narrazione, sul gioco e sui linguaggi visivi può risultare un valido strumento per valorizzare ambiti di lavoro e studio spesso trascurati. L'integrazione di gamification e narrazione diventa cruciale per creare ambienti ludici in contesti che potrebbero essere inizialmente distanti da tale dimensione. L'accento sull'esaltazione di luoghi e spazi, finalizzato non solo all'apprendimento ma anche all'orientamento

e all'engagement pubblico, rappresenta una nuova forma di narrazione per luoghi noti ma scarsamente valorizzati. Questo approccio risponde alla necessità di promuovere e catturare l'essenza di un luogo al fine di restituire umanità a tali contesti, partendo dalla visione e dalle prospettive di chi vive i luoghi e li conosce o da chi, invece, non conoscendoli può scoprire nuove curiosità e potenzialità.

6. Conclusioni

In conclusione, questo lavoro si è proposto di fornire una riflessione sull'utilizzo dello storytelling nel contesto ludico, esaminando le sue caratteristiche principali e adattandole alle escape room. In particolare, la narrazione e la gamification aprono nuove prospettive e orizzonti per le modalità di formazione, coinvolgendo sia professionisti che appassionati nello sviluppo di ambienti ludici. Questo fenomeno è sempre più guidato non solo da progettisti esperti, ma anche da individui non professionisti, i quali sono chiamati a fronteggiare la complessità del gioco e dell'avanzamento delle tecnologie immersive, che vedono nel linguaggio visuale un valido alleato.

Bibliografia

- Aarseth, E.J. (2014). Ludology. In *The Routledge Companion to Video Game Studies*. London: Routledge.
- Attademo, G. (2021). La rappresentazione dello spazio nei videogiochi. In A. Arena et al. (Eds.), *Connettere un disegno per annodare e tessere*, 42, (pp. 103-122). Baldassano.
- Baldassano, C., Hasson, U., & Norman, K. A. (2018). Representation of real-world event schemas during narrative perception. *Journal of Neuroscience*, 38(45), 9689-9699.
- Barthes, R., & Guidieri, R. (1980). *La camera chiara: nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi.
- Bernardelli, A. (2019). *Che cos'è la narrazione*. Roma: Carocci.
- Bormann, D., & Greitemeyer, T. (2015). Immersed in virtual worlds and minds: effects of in-game storytelling on immersion, need satisfaction, and affective theory of mind. *Social Psychological and Personality Science*, 6(6), 646-652.
- Bruner, J. (2015). *La fabbrica delle storie: diritto, letteratura, vita*. Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.

- Bruner, J. S. (2009). *La ricerca del significato: per una psicologia culturale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Di Tore, P. A., Di Tore, S., Mangione, G. R., & Corona, F. (2014). Spazio, movimento, prospettiva ed empatia: un prototipo di videogame didattico. *Form@re-Open Journal per la formazione in rete*, 14(3), 43-61.
- Eugeni, R. (2012). First Person Shot. New forms of subjectivity between cinema and intermedia networks. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, 19-31.
- Foxman, M. (2020). Punctuated play: Revealing the roots of gamification. *Acta Ludologica*, 3(2), 54-71.
- Gallese, V., & Guerra, M. (2015). Lo schermo empatico. *Cinema e Neuroscienze*. Milano: Raffaello Cortina.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2002). In the mind's eye: Transportation-imagery model of narrative persuasion. In M.C. Green, J.J. Strange & T.C. Brock (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations*. (pp. 315-341). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Greimas, A. J. (2000). *Semantica strutturale: ricerca di metodo* (Vol. 2). Roma: Meltemi.
- Isiřan, A. (2013). The Visual Construction of Narrative Space in Video Games. In *Interactive Storytelling: 6th International Conference, ICIDS 2013, Istanbul, Turkey, November 6-9, 2013, Proceedings 6* (pp. 35-44). Springer International Publishing.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.
- Kelly, C. (2016). The Neuroscience of Stories and Why Our Brains Love Them. *Kobe City University of Foreign Studies Journal of Research Institute*, 54, 73-90.
- Koenitz, H. (2019). Narrative in Video Games. *Encyclopaedia in Computer Graphic and games*, 1-9.
- Landrum, R. E., Brakke, K., & McCarthy, M. A. (2019). The pedagogical power of storytelling. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*, 5(3), 247.
- Maestri, A., Polsinelli, P., & Sassoon, J. (2018). *Giochi da prendere sul serio: Gamification, storytelling e game design*. Milano: FrancoAngeli.
- Modena, E. (2022). *Nelle storie: arte, cinema e media immersivi* (Vol. 1472). Roma: Carocci.
- Murray, J.H. (2005). The last word on ludology v narratology in game studies. *International DiGRA Conference*
- Panofsky, E., Neri, G. D., Dalai, M., & Filippini, E. (1961). *La prospettiva come «forma simbolica»: e altri scritti*. Milano: Feltrinelli.
- Perissinotto, A. (2020). *Raccontare: strategie e tecniche di storytelling*. Bari: Gius. Laterza & Figli Spa.
- Propp, V. J., & Bravo, G. L. (1988). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- Schroeder, N. L., & Cenkci, A. T. (2020). Do measures of cognitive load explain the spatial split-attention principle in multimedia learning environments? A systematic review. *Journal of Educational Psychology*, 112(2), 254.

- Sheldon, L. (2022). *Character development and storytelling for games*. CRC Press.
- Soriani, A., & Caselli, S. (2020). Visual Narratives in Videogames: How Videogames Tell Stories Through Graphical Elements. *img journal*, (3), 474-499.
- Stadler, J. (2017). Empathy in film. *The Routledge handbook of philosophy of empathy*, 317-326.
- Storr, W. (2020). *The science of storytelling: Why stories make us human and how to tell them better*. Abrams.
- Keen, S. & Luis, A. F. (2013). Narrative Empathy. *The Living Handbook of Narratology*. In Stadler, J. (2017). Empathy in film. *The Routledge handbook of philosophy of empathy*, 317-326.
- Van Laer, T., Feiereisen, S., & Visconti, L. M. (2019). Storytelling in the digital era: A meta-analysis of relevant moderators of the narrative transportation effect. *Journal of Business Research*, 96(1), 135-146.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. University of Pennsylvania Press.
- Zak, P. J. (2015, January). Why inspiring stories make us react: The neuroscience of narrative. In *Cerebrum: the Dana forum on brain science* (Vol. 2015). Dana Foundation.