



**COME UTILIZZARE  
LE ESCAPE ROOM PER  
LE INDUSTRIE CULTURALI  
E CREATIVE: ASPETTI  
DA CONSIDERARE PER  
I FORMATORI CHE  
VOGLIONO CREARE  
I LORO GIOCHI**

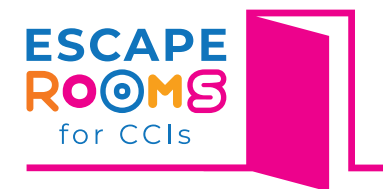
Libro bianco



Cofinanziato  
dall'Unione europea

# COME UTILIZZARE LE ESCAPE ROOM PER LE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE: ASPETTI DA CONSIDERARE PER I FORMATORI CHE VOGLIONO CREARE I LORO GIOCHI

Libro bianco



Questo libro bianco è stato prodotto dal consorzio del progetto Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries, composto da:



Numero del progetto: **2022-3-PL01-KA210-YOU-000097600**

Progettazione grafica e impaginazione: Katarzyna Baranek-Stachura

Ulteriori informazioni sul progetto e sui partner sono disponibili all'indirizzo: <https://er4cci.eu/>



Cofinanziato  
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

PUBBLICAZIONE GRATUITA  
2024



## Il progetto

Sempre più giovani europei scelgono di lavorare nelle industrie culturali e creative (ICC) e si trovano ad affrontare problemi quali l'ubiquità dell'impiego a progetto, la mancanza di contratti a tempo indeterminato e l'impiego a tempo parziale. Inoltre, questi individui devono possedere - a causa delle specificità del settore culturale e creativo - un'ampia gamma di competenze tradizionali, generali, digitali e specialistiche. Ciò rende ancora più importante sensibilizzare i giovani sull'importanza di sviluppare le loro capacità imprenditoriali e offrire loro una guida per le loro idee creative. A tal fine, è fondamentale dare priorità a metodi di formazione attraenti, innovativi e inclusivi, noti per il loro appeal su questo gruppo target, come la gamification.

La gamification consiste nell'applicare meccaniche di gioco ad ambienti di non gioco per creare esperienze ludiche. Questa metodologia è riconosciuta per aumentare il coinvolgimento e la motivazione. Le Escape Room (ER) possono essere considerate una forma ideale di gamification nella formazione, in quanto consentono infinite possibilità di argomenti e ambiti che possono essere trattati attraverso gli enigmi proposti nei giochi.

Attraverso i vari risultati sviluppati nell'ambito del progetto, il partenariato ha cercato di sensibilizzare all'uso delle Escape Room come strumento per acquisire competenze imprenditoriali e migliorare le sinergie tra gli agenti del settore culturale. Queste risorse mirano a proporre la gamification come alternativa per sviluppare ulteriori competenze legate alle Industrie Culturali e Creative (ICC).

In primo luogo, i partner hanno scritto la guida „Using Escape Rooms for Supporting Entrepreneurship”, che esplora i benefici della gamification per lo sviluppo delle competenze imprenditoriali nelle Industrie Culturali e Creative.

Come secondo risultato, il consorzio ha creato nove scenari ER sull'imprenditorialità nei settori culturali e creativi e li ha testati con diversi partecipanti. Infine, questo libro bianco è l'ultima pubblicazione del progetto. Questo documento intende fornire raccomandazioni concrete su come utilizzare il materiale creato durante lo sviluppo di questo progetto e sugli aspetti da considerare per i formatori che vogliono creare le loro Escape Room per le industrie culturali e creative. Questi suggerimenti garantiranno che i materiali creati vengano utilizzati nel miglior modo possibile. L'obiettivo è fornire a questo gruppo di professionisti informazioni pratiche su come utilizzare il materiale del progetto per raggiungere in modo ottimale gli obiettivi (promuovere e formare i giovani sull'imprenditorialità delle ICC).

#### **La pubblicazione è strutturata come segue:**

- 1) Introduzione e metodologia
- 2) Escape Rooms e obiettivi di apprendimento
- 3) Osservazione e feedback dei test sul campo
- 4) Guida pratica per i formatori
- 5) Conclusione

#### **Gli obiettivi della pubblicazione sono:**

- Condividere le osservazioni e i feedback raccolti durante la fase di test.
- Fornire testimonianze relative al materiale creato.
- Offrire una guida per l'ideazione e l'animazione di un'attività di Escape Rooms.
- Fornire una formazione altamente qualitativa all'imprenditorialità delle Industrie Culturali e Creative con una maggiore immersione.

## 1. Introduzione e metodologia

Per sviluppare il presente Libro Bianco è stata seguita questa metodologia: 1) Riflessione sul lavoro svolto dai partner nello sviluppo delle ER; 2) Test sul campo dei gruppi target; 3) Valutazione e analisi della fase di test; 4) Raccolta di testimonianze e conclusione.

In un primo momento, per le „Prove sul campo di osservazione e feedback”, sono stati stabiliti due diversi gruppi target. In totale, il progetto si è occupato di testare il materiale creato coinvolgendo 100 giovani, di età compresa tra i 16 e i 30 anni, che potrebbero beneficiare della formazione all'imprenditorialità delle ICC (gruppo A), e almeno 16 professionisti esterni, operatori giovanili, educatori e stakeholder dell'imprenditorialità delle ICC (gruppo B). Per la valutazione del test sul campo, il progetto ha creato due diversi moduli di valutazione, uno per i partecipanti e uno per i Game Master, per raccogliere informazioni principalmente qualitative sulla loro esperienza durante il gioco dei diversi scenari. Queste informazioni hanno lo scopo di garantire che il materiale fornito sia funzionale e convincente e che gli obiettivi di apprendimento siano stati raggiunti. In secondo luogo, la „Guida pratica per i formatori” si basa sull'esperienza dei partner nella creazione delle ER (sfide, inse-gnamenti, ecc.) e riflette sui risultati ottenuti attraverso l'analisi della valutazione del test sul campo. La guida pratica è stata ricavata principalmente da questo punto. Qui, i partner hanno elencato i consigli sulle cose da fare o da evita-re quando si utilizzano i materiali del progetto. Un manifesto di „cose da fare e da non fare” è presentato come sintesi di questi ultimi.

Infine, la conclusione racchiude tutti i risultati della creazione di ER e l'analisi dei test sul campo del progetto. Inoltre, il libro bianco raccoglie le dichiarazioni di persone coinvolte nella fase di sperimentazione e/o di persone esterne alla fase di sperimentazione con esperienza di formazione di ER come fonte di ispirazione.

## 2. Escape Rooms e obiettivi di apprendimento

Per lo sviluppo delle Escape Room, il partenariato ha creato un elenco di argomenti generali relativi alle Industrie Culturali e Creative. Poi, ogni organizzazione ha identificato i temi più significativi da affrontare in base alle proprie competenze. Una volta scelti gli argomenti, lo sviluppo di un progetto e la creazione di una cassetta degli attrezzi sono serviti come linee guida per la produzione delle ER. Questo documento comprendeva una ricerca sulle opportunità di formazione delle Industrie Culturali e Creative in ciascuno dei Paesi partner per determinare i futuri obiettivi di apprendimento delle ER da sviluppare. Il team ha poi condotto un'analisi approfondita dei temi inesplorati a livello di gioco per un gruppo di età diverse. Un aspetto fondamentale è stato quello di determinare i diversi tipi di gioco dopo aver selezionato il tema principale per garantire l'inclusività e soddisfare le diverse abilità dei giocatori all'interno delle diverse squadre. Una volta identificati gli obiettivi di apprendimento, sono stati concordati i risultati di apprendimento. Con queste ultime informazioni, il partenariato ha discusso il tipo di ER che ogni organizzazione voleva realizzare (digitale o fisica). Questo passaggio ha condotto la pianificazione degli aspetti pratici (sede, budget, durata dei giochi, ecc.) per sviluppare successivamente gli scenari, definirne il concetto e iniziare a lavorare sulla narrazione. Sono seguiti la progettazione del flusso di gioco, la struttura dei puzzle (rendendoli il più possibile diversi l'uno dall'altro) e la preparazione delle attrezzature e degli oggetti di scena necessari. Dopo la creazione delle ER, il passo successivo è stato la preparazione della cassetta degli attrezzi e del materiale. La fase successiva è consistita nella conduzione di test sul campo prima di adattare le ER e tradurle in ogni lingua del partenariato.

Tutto il processo di sviluppo delle ER è stato sottoposto a revisione paritaria da parte dei partner e alla fine sono state create 9 Escape Room:

### 1. **Residenza d'artista**

Imparare a preparare una domanda per una residenza d'artista; conoscere le componenti della domanda e acquisire la capacità di scriverla.

### 2. **Gita al Teatro dell'Opera**

Apprendimento degli elementi di un piano di marketing, delle attività legate alla promozione di un evento artistico e familiarizzazione con i principi generali di un teatro d'opera.

**3. Dov'è il direttore del teatro locale?**

Imparare a conoscere i budget di produzione, le specifiche su come funziona il budget nel settore teatrale e scoprire gli strumenti per la stesura del budget (Excel e modelli già pronti).

**4. World Changers**

Imparare a conoscere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs); gli elementi chiave della Valutazione di Impatto Sociale e come mettere in pratica le conoscenze e le competenze per definire un progetto che risponda agli Obiettivi SDGs e abbia un impatto sociale.

**5. Agitatori culturali: Hacking del mondo dell'arte contemporanea**

Definire gli elementi chiave dello sviluppo sostenibile, scoprire gli SDGs e la loro interdipendenza e affrontare lo sviluppo sostenibile da una prospettiva culturale.

**6. Sognare l'Europa - La presentazione finale**

Apprendere gli elementi chiave di un progetto culturale, artistico e creativo e come mettere in pratica le conoscenze e le competenze per ottenere finanziamenti nell'ambito del programma Erasmus+.

**7. Uniti nel processo creativo**

Apprendere i benefici della collaborazione, la promozione di un progetto e i punti di forza delle persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

**8. Tessere reti al Salone del Libro**

Imparare l'importanza del networking per le Industrie Culturali e Creative e come costruire una rete imprenditoriale.

**9. L'esperienza delle arti digitali di ER4CCI**

Utilizzo di alcuni strumenti digitali; scoperta di nuove pratiche artistiche innovative e di strumenti di apprendimento, nonché di opere d'arte realizzate in digitale.

### 3. Osservazione e feedback del test sul campo

Come accennato nell'introduzione, per la prova sul campo sono stati stabiliti due diversi gruppi target e si stima che 116 persone abbiano avuto l'opportunità di testare i giochi. Sono stati forniti due moduli di valutazione: uno per i giocatori e uno per i Game Master.

Durante i test sul campo sviluppati dal partner in Spagna, la maggior parte dei partecipanti aveva familiarità con le Industrie Culturali e Creative. Tuttavia, quasi tutti i partecipanti non erano a conoscenza delle Escape Room e non avevano mai giocato. Trattandosi della prima esperienza, la loro prima reazione è stata di confusione.

L'accompagnamento del Game Master è stato fondamentale per mantenere il ritmo e poter avanzare nello sviluppo del gioco. Inoltre, il meccanismo di ER era piuttosto complesso. La prima sessione si è svolta lentamente. Nella seconda sessione, invece, tutto è stato più organico. In ogni caso, i partecipanti sono diventati molto curiosi e impegnati

in entrambe le sessioni, rendendo l'esperienza molto piacevole. Sono stati molto contenti di partecipare e anche molto sorpresi dall'esperienza gamificata che è stata offerta loro. Dopo il gioco, i partecipanti hanno espresso giudizi positivi sull'esperienza ed è stato possibile raccogliere i loro feedback e le loro indicazioni.

Sulla base dei feedback degli giocatori che hanno compilato il questionario, è stato possibile concludere che:

- I temi selezionati potevano essere identificati durante l'esperienza. I partecipanti hanno potuto vivere un'esperienza gamificata per avvicinarsi a „L'importanza della cultura nella società”; „Approfondire il rapporto tra cultura e SDGs”; „(...) rompere il ghiaccio e conoscere altri colleghi. Fare rete su un tema culturale”; „Creare connessioni nell'industria editoriale”; „Creare dinamiche di partnership con altri partecipanti”; „Tessere reti e connessioni per una migliore realizzazione dei progetti”.
- Le istruzioni di Game Master sono state valutate 4/5 per quanto riguarda la chiarezza e l'importanza.
- Il linguaggio utilizzato nel materiale di gioco è stato valutato 4/5 in relazione alla chiarezza e alla significatività.



- La maggior parte dei partecipanti sapeva poco o era poco informata sugli argomenti dei giochi. Tuttavia, ad eccezione di uno di loro che è rimasto neutrale, gli altri hanno dichiarato di aver imparato qualcosa dall'esperienza di gioco.
- Per quanto riguarda la possibilità di contribuire con le proprie idee al team e di mettere in pratica le proprie competenze e conoscenze, la risposta media è stata di 4/5.
- Per quanto riguarda le competenze o le abilità messe in pratica durante il gioco, sono state citate: l'inventiva, la creatività, la risoluzione di problemi, la capacità di deduzione, l'abilità mentale, la comprensione della lettura, il lavoro di squadra, l'ascolto attivo, la generazione di connessioni in modo rilassato.
- Complessivamente, gli enigmi e i giochi sono stati valutati 4/5. Tra gli elementi preferiti dai giocatori, sono stati citati i codici numerici da decifrare, le lettere vuote da riempire con un codice alfanumerico, gli enigmi che incorporavano oggetti da decifrare e quelli che richiedevano il coinvolgimento di altri compagni di squadra.
- L'ambientazione dell'escape room (l'identità grafica, gli elementi, il materiale, l'interazione digitale/offline) e l'atmosfera sono state valutate con 4,4/5
- La struttura del gioco è stata valutata 4,25/5; la narrazione e la missione dell'escape room 4,4/5; il feedback del GM (il debriefing) alla fine del gioco 4,1/5; e la dinamica generale del gioco 4,4/5.

Sulla base del feedback dei Game Master che hanno compilato il questionario, è stato possibile concludere che:

- Le istruzioni fornite nella cassetta degli attrezzi erano sufficienti per guidare il Game Master durante l'ER (100% di risposte positive). Tuttavia, per quanto riguarda la trasmissione delle istruzioni ai partecipanti, per la progressione del gioco, la valutazione media è stata di 3,5/5. Entrambi i Game Master erano alle prime armi, il che ha reso difficile per loro creare un ruolo e trasmettere efficacemente le istruzioni, poiché erano nervosi e non sapevano bene come procedere. Inoltre, i suggerimenti non erano sufficientemente sviluppati nel documento e i GM hanno perso informazioni a questo proposito.
- Dal punto di vista dei GM, i partecipanti sono stati in grado di condividere le loro idee sul campo di gioco e sono stati valutati con 4/5.
- Hanno anche notato che i giocatori, pur essendo già preparati sugli argomenti, hanno imparato qualcosa dall'esperienza di gioco. Hanno sottolineato l'importanza della collaborazione tra i giocatori per progredire nel gioco.
- La complessità degli enigmi è stata valutata complessivamente 4/5 dai GM.
- L'ambientazione è stata molto coinvolgente per i giocatori. L'identità grafica, gli elementi, i materiali, l'interazione digitale/offline e l'atmosfera sono stati valutati 5/5.

Il livello di difficoltà dei giochi potrebbe essere valutato in modo diverso. Potrebbe essere un po' più complesso del previsto. Hanno suggerito di sviluppare ulteriormente il documento di istruzioni per il GM, dando più suggerimenti ai giocatori in modo che possano continuare il loro percorso.

Anche in **Belgio** il feedback raccolto è stato molto interessante. Sulla base del feedback dei giocatori che hanno compilato il questionario, è stato possibile concludere che:

- I partecipanti, anche se già informati sugli argomenti dei giochi, hanno riferito di aver imparato qualcosa dall'esperienza di gioco.
- Gli enigmi sono stati giudicati interessanti, con risposte che andavano da 3 a 5 su 5. Tra gli elementi che i giocatori hanno preferito, hanno citato la diversità degli enigmi, i sottili collegamenti con gli argomenti, l'uso dei colori negli enigmi e l'aspetto cooperativo.
- Anche la struttura, gli scenari e la dinamica di gioco sono stati valutati molto positivamente, con punteggi che vanno da 3 a 5 su 5. I giocatori hanno dichiarato di aver apprezzato particolarmente i percorsi non lineari. Sulla base del feedback dei Game Master che hanno compilato il questionario, si è concluso che:
- Le istruzioni fornite nella cassetta degli attrezzi sono sufficienti per guidare il Game Master durante l'ER (100% di risposte positive).
- Hanno anche notato che i giocatori, pur essendo già informati sugli argomenti, hanno imparato qualcosa dall'esperienza di gioco.
- Nel caso delle ER fisiche, i giocatori hanno reagito bene all'ambiente e all'atmosfera del gioco. Tuttavia, i giocatori del gioco ibrido (fisico e digitale) non sono stati colpiti dal design del gioco, che, come professionisti delle ICC, hanno trovato troppo semplice e scolastico.
- Gli scenari hanno visto i giocatori impegnati nella missione, con punteggi da 3 a 5 su 5 su questa domanda.

In Italia, dalla valutazione dei dati raccolti attraverso il modulo, sono stati collezionati diversi feedback positivi e idee per migliorare il gioco:

- Più del 70% dei partecipanti ha trovato chiare e sufficienti le istruzioni fornite e quasi tutti i giocatori hanno trovato chiaro il linguaggio utilizzato.
- Solo una piccola percentuale di partecipanti era a conoscenza dell'argomento trattato durante il gioco (30%) e dopo la fine del gioco, più del 75% dei partecipanti aveva appreso gli argomenti.
- La maggior parte dei partecipanti si è sentita coinvolta durante l'esperienza di gioco e ha potuto contribuire con le proprie idee e mettere in pratica le proprie competenze e conoscenze.
- I partecipanti hanno ammesso di aver utilizzato abilità di comunicazione, di team-building, di pensiero critico e di cooperazione. La metà dei partecipanti ha valutato gli indovinelli e i preferiti sono stati quelli relativi alla scoperta dei codici e all'apertura delle scatole.
- Anche la narrazione dell'Escape Room, la struttura del gioco e l'ambientazione sono state recensite positivamente.

Per quanto riguarda l'attività di Escape Room avvenuta in Italia, è stata interessante la descrizione che molti di loro hanno fatto della loro esperienza, come la seguente testimonianza:

***„Sono stato in grado di partecipare attivamente all'attività e di contribuire alla risoluzione degli enigmi. Per tutta la durata della partita mi sono impegnato e l'idea della sfida mi ha fatto concentrare sul gioco. Ho anche imparato alcuni concetti nuovi, come l'effetto degli stakeholder sui progetti e il rapporto tra potere e interesse. Nel complesso, ho trovato l'esperienza divertente e istruttiva”.***

In **Polonia**, il testing delle Escape Room si è svolto con giovani impegnati in varie attività artistiche e creative. Alcuni dei partecipanti avevano già esperienza di giochi di fuga, quindi è stato più facile coinvolgerli nel ruolo di Game Master nelle Escape Room. Questo è stato di grande aiuto per i test. Riassumendo i questionari di valutazione raccolti dai partecipanti è possibile concludere che:

- I giocatori hanno apprezzato molto la possibilità di cooperare in gruppo durante il gioco.
- Hanno descritto il linguaggio usato nel gioco come comprensibile, assegnandogli un punteggio di 3 o 4 su una scala di 5 punti.
- Con una conoscenza preliminare media degli argomenti inclusi nei giochi, la maggior parte dei giocatori ha dichiarato di aver imparato qualcosa di nuovo e alcuni di aver imparato molto.
- I partecipanti hanno descritto la difficoltà dei puzzle come intermedia. Hanno trovato le sfide interessanti e la storia coinvolgente.
- Anche la dinamica del gioco è stata valutata medio-alta. I partecipanti hanno apprezzato la grafica preparata dagli sviluppatori del gioco.
- In generale, i partecipanti si sono dimostrati molto interessati ai giochi e coinvolti nella loro sperimentazione. L'atmosfera durante i giochi di gruppo era molto positiva. Tuttavia, sono state riscontrate delle difficoltà durante la compilazione dei questionari da parte dei partecipanti. È stato difficile rispondere alle domande. Questi giovani sembravano poco abili nell'esprimere chiaramente le loro opinioni e i loro pensieri.

La percezione generale di tutti i partecipanti nei diversi Paesi è stata che l'esperienza è stata stimolante e piacevole, e la maggior parte dei giocatori ha trovato i giochi coinvolgenti e motivanti.

*„Questo gioco ha stimolato la mia curiosità e la mia riflessione in un contesto divertente e coinvolgente”.*

## 4. Guida pratica per i formatori

Ogni organizzazione partner aveva un'esperienza diversa nella creazione dei giochi. Metà del partenariato, ad esempio, era alle prime armi con la produzione di Escape Rooms. Nel complesso, tutte le organizzazioni hanno trovato molto interessante esplorare le possibilità della gamification per avvicinarsi ai temi e alle competenze delle ICC. È stata una grande sfida e un'opportunità di conoscenza, da cui sono emerse diverse aree di apprendimento:

**Argomento / Scenario / Racconto.** Esiste una relazione significativa tra questi tre elementi. La scelta di un argomento CCI di interesse è importante. Tuttavia, il fatto di inserire gli elementi educativi e le competenze da sviluppare in una narrazione adeguata, con uno scenario e uno storytelling avvincenti, sarà ciò che porterà a un coinvolgimento concreto dei giovani. Un punto interessante della gamification è la possibilità di collegare idee/temi diversi che in apparenza divergono, ad esempio parlare di ICC all'interno di una storia di crimine.

*„Il gioco era buono, attraente. Sono stati usati buoni mezzi per rendere accessibile un elemento sgradevole come un foglio Excel”.*

**Narrazione.** Lo sviluppo di una trama credibile funziona bene con i giovani adulti. A loro piace il fatto di poter riconoscere nel gioco elementi della loro vita. Per esempio, durante i test sul campo, i dipendenti di un teatro locale hanno apprezzato la trama in cui mancava il direttore di un teatro. Quando si crea una ER, è importante selezionare un argomento legato agli interessi del gruppo target. Condurre una ricerca precedente su ciò che interessa/colpisce /interessa i partecipanti garantirà probabilmente un maggiore coinvolgimento nell'esperienza di ER. Durante il gioco, la narrazione è fondamentale: è molto importante che sia coinvolgente. L'ambientazione, il gioco di ruolo e le istruzioni devono essere fornite correttamente e con entusiasmo, per coinvolgere i partecipanti.

**Esperienze impegnative/risultati di apprendimento.** Un gioco troppo facile è noioso e uno troppo difficile è scoraggiante. È molto più facile trasmettere la conoscenza dei contenuti ai giovani che hanno già giocato a giochi tipo Escape Room, anche se non erano molto educativi, sono abituati a risolvere enigmi. È interessante sottolineare come l'interesse possa emergere dalle sfide. Come inserire le competenze CCL all'interno del flusso di gioco, per far esplodere l'interesse sui temi trattati durante gli enigmi.

**Ambientazione e tipo di enigmi.** Una progressione non lineare degli enigmi permette ai giocatori di prendersi il tempo necessario per guardarsi intorno, raccogliere gli elementi e capire cosa fare con essi. Inoltre, favorisce la cooperazione e dà spazio alla partecipazione di tutti. L'utilizzo di tutto lo spazio disponibile dà al giocatore più spazio per esplorare. Se si sfrutta solo un angolo della stanza, il giocatore rischia di perdere interesse nel gioco. Ma se si nascondono indizi sul muro, dietro gli oggetti, all'interno di altri oggetti e così via, il giocatore continuerà a esplorare. Per esempio, un elemento efficace in ER 4 „World Changers” è stato dividere il mazzo di carte in sotto mazzi nascosti in scatole chiuse a chiave, coinvolgendo i giocatori che erano ansiosi di scoprire il contenuto di ogni scatola. In questo caso il gioco è stato intuitivo, con indicazioni chiare fornite da carte numerate per mantenere la coerenza del gioco. Anche l'aggiunta di musica di sottofondo o di rumori ambientali aiuta i giocatori a immergersi nell'atmosfera del gioco. Nel caso di un gioco digitale, anche gli effetti sonori sono un ottimo modo per dare più vivacità all'esperienza.

*“Per quanto riguarda lo spazio, penso che potrebbe funzionare se ci fosse un po' più di distanza tra i giocatori. Stando così vicini, per me è stato difficile concentrarmi e penso anche che risolvere gli enigmi degli altri abbia contaminato il resto. È un'idea, forse non è la soluzione. Ma ho pensato che separare un po' di più i partecipanti potrebbe permettere alle coppie di avere più spazio fisico e sonoro per risolvere meglio i problemi, anche per parlare di altre cose mentre - tessono le reti -. Aggiungerei una sedia in ogni spazio, in modo che quando un partecipante visita l'altro possa sedersi”.*

**Gioco di ruolo.** Assegnare ruoli specifici ai giocatori aumenta il loro coinvolgimento nella storia. Preparare una breve storia di fondo e una missione per ogni giocatore fa sentire che la sua partecipazione al gioco è molto importante. In ER 8 „Tessere reti alla Fiera del Libro”, abbiamo invitato ogni partecipante a impersonificare un personaggio del settore editoriale. Durante lo sviluppo del gioco, hanno dovuto decodificare gli enigmi durante l’incontro con gli altri partecipanti, chiedendosi come il loro personaggio potesse essere d’aiuto agli altri. Questo ha rafforzato il lavoro collettivo durante il coinvolgimento nella narrazione. Al contrario, nella Escape Room 6 „Sognare l’Europa - La presentazione finale”, i giocatori hanno avuto maggiore libertà di navigazione nello spazio di gioco e hanno dovuto collaborare attivamente per scoprire tutti gli elementi necessari a risolvere gli enigmi presentati.

*„Credo che la cosa che sia piaciuta di più sia stata quella di entrare nel ruolo e di accettare la „sfida” di decifrare qualcosa di molto personale, l’hanno vissuta come qualcosa di intenso ed emozionante, secondo me”.*

**I Game Master** svolgono un ruolo fondamentale. Devono studiare la guida e incorporare tutti gli elementi per avere successo nel loro ruolo. La pazienza è d’obbligo. Il GM deve affidarsi all’intuito e all’intelligenza dei partecipanti, lasciando che siano loro a risolvere gli enigmi, cercando di non fornire suggerimenti, tranne nel caso in cui i partecipanti facciano davvero fatica ad andare oltre. Il GM deve motivare i partecipanti a trovare le soluzioni senza aiutarli subito. Il discorso introduttivo del Game Master è fondamentale, poiché stabilisce l’atmosfera per il resto del gioco. Questa introduzione deve incuriosire i giocatori e facilitare il loro legame con il ruolo che stanno interpretando.

**Squadre.** Piccoli gruppi di 4-5 persone che lavorano insieme possono risolvere i puzzle più velocemente e meglio. Nei gruppi più grandi, non è sempre possibile che tutti partecipino allo stesso modo.

*„Lavoro di squadra, immersione, intrigo, logica e cultura sono le parole d’ordine di questa esperienza”.*

*„È stata un’esperienza piuttosto arricchente per il nostro team in termini di coesione e condivisione”.*



**Informazioni e risultati dell'apprendimento.** Se il gioco è troppo ricco di nozioni, smette di essere un gioco educativo e diventa troppo accademico. Non è consigliabile fornire troppe informazioni e complessità. L'importante è includere una narrazione adeguata nei puzzle. Il gioco deve essere introduttivo a certi argomenti, ma non deve essere approfondito. Un suggerimento interessante è stato quello di inserire nei giochi dei codici QR che, se scansionati con un dispositivo, portassero a brevi video esplicativi o a riassunti online dei punti chiave trattati nel gioco per rafforzarne la comprensione. Un altro fattore critico da considerare è la durata del gioco, difficile da definire a causa delle differenze di età che influiscono sul gameplay.

*„Mi è piaciuto e penso che si possano fare cose molto interessanti con il gioco. Penso che possa funzionare molto bene come „rompighiaccio” che permette anche di fare un po' di networking dal lavoro di squadra”.*

**Istruzioni.** Quando le persone non sono abituate alle Escape Room, potrebbe essere difficile guidarle nel gioco. Le istruzioni e il flusso del gioco devono essere molto chiari. I video introduttivi non sono il modo migliore per coinvolgere i giocatori nello scenario. A volte un discorso ben preparato dal Game Master è più efficace di un video proiettato su un computer o un tablet.

*„Mi è piaciuto e penso che abbia un grande potenziale, soprattutto perché può essere adattato a molti formati. Penso che sia importante dedicare molto tempo all'introduzione. Oltre a comunicare a cosa serve il gioco (a seconda di ciò che interessa), penso che possa essere utile se l'introduzione spiega un po' le dinamiche che possono verificarsi nel gioco, la durata prevista dell'attività, alcune regole (cose che sono permesse e cose che non lo sono), ecc. „*

**Linguaggio e inclusività.** È importante prestare attenzione ai codici culturali generazionali per poter comunicare correttamente ed efficacemente con il pubblico di riferimento. È importante non fare troppo affidamento sulle conoscenze pregresse dei giocatori in materia. Il gioco dovrebbe consentire di risolvere gli enigmi a partire dalle informazioni disponibili solo durante il gioco. Inoltre, è importante utilizzare strumenti specifici che i partecipanti conoscono e di cui conoscono il funzionamento. È essenziale una conoscenza minima richiesta per utilizzare alcuni meccanismi o leggere il materiale.

**Ambientazioni ibride.** Quando si mescolano ambientazioni fisiche e digitali, è necessario trovare il giusto equilibrio. I giocatori preferiscono passare regolarmente dall'una all'altra invece di passare molto tempo a ispezionare la stanza e poi molto tempo dietro lo schermo di un computer.

**Escape Room digitali.** In un gioco digitale, i giocatori non gradiscono l'impossibilità di tornare indietro a una fase precedente. Se non prestano sufficiente attenzione, possono saltare elementi importanti e il fatto di non poter tornare indietro costringe il Game Master a dare loro l'indizio che hanno perso. Questo rovina il gioco. Nelle ambientazioni digitali, la possibilità di convalidare le conoscenze o i codici prima di andare avanti rende l'esperienza funzionale e più interessante.

**Test.** Durante lo sviluppo del gioco, è stato difficile valutare la complessità del gioco e dei meccanismi. I test sono fondamentali per valutare il livello adeguato dei giochi.

Di seguito sono riportate le 5 cose da fare e da non fare che la partnership propone come linea guida ispiratrice per la creazione e l'animazione di ER per la ICC:

### **Fatti**

1. La narrazione è tutto. Indipendentemente dagli elementi formativi e dalle competenze che si vogliono raggiungere, uno scenario e una narrazione avvincenti saranno il gancio per coinvolgere i partecipanti.
2. Testate i vostri puzzle prima di presentarli ai giocatori. In questo modo, se qualcosa non funziona come previsto, potrete modificare il puzzle di conseguenza.
3. Le istruzioni devono andare drittte al punto ed essere molto chiare.
4. I Game Master devono allenarsi in anticipo e comprendere molto bene il gioco. Le istruzioni per loro devono essere molto chiare, in modo che possano dare spiegazioni ai giocatori, se necessarie.
5. In qualità di Game Master, mostrate ai giocatori che siete interessati a ciò che stanno facendo. Non aspettate che siano loro a chiedere indizi. Reagite a ciò che stanno facendo. Se sono sulla strada giusta, incoraggiateli. Se sono sulla strada sbagliata, invitateli a riconsiderare le loro scelte.

## Non fare

1. Non scoraggiate gli approcci non convenzionali e creativi alla risoluzione dei problemi. Le escape room rivolte alle persone nelle industrie culturali e creative dovrebbero incoraggiare la creatività.
2. Non affrettate le spiegazioni. Prendetevi il tempo necessario per spiegare le regole e gli obiettivi del gioco durante la discussione pre-partita con i giocatori. Spiegazioni affrettate possono causare confusione e fraintendimenti in seguito.
3. Non agire come un osservatore del gioco. Il Game Master deve essere completamente immerso nell'universo dell'esperienza di gioco per coinvolgere pienamente i giocatori.
4. Lasciare ai giocatori il tempo di discutere ed esplorare il gioco. Il Game Master deve avere una buona capacità di gestione del tempo e intervenire solo quando i giocatori sono bloccati nel gioco.
5. Quando progettate una Escape Room, non enfatizzate troppo gli aspetti teorici. Sebbene le informazioni e l'apprendimento siano preziosi, è meglio evitare testi eccessivi e contenuti troppo educativi. Il processo di apprendimento è più efficace quando i giocatori si divertono nell'attività di gioco.

## 5. Conclusione

Per l'elaborazione di questo documento, il progetto si è occupato di testare il materiale creato coinvolgendo 100 giovani, di età compresa tra i 16 e i 30 anni (gruppo A), che potrebbero beneficiare della formazione all'imprenditorialità delle ICC e almeno 16 professionisti esterni (gruppo B), animatori giovanili, educatori e stakeholder dell'imprenditorialità delle ICC. Poter valutare le Escape Room con un gruppo più numeroso potrebbe servire a incorporare nuove intuizioni e ad apportare modifiche. Il documento è riuscito a fungere da linea guida sugli elementi da considerare per creare e implementare una Escape Room per le industrie culturali e creative. Inoltre, ogni Escape Room è una struttura non chiusa, che può essere adattata alle esigenze dei formatori e dei partecipanti, nonché al contesto in cui si svolge. Poiché i gruppi target e i loro campi di interesse sono uno dei punti principali da tenere in considerazione, gli aggiustamenti specifici sulla narrazione, il design del materiale o le istruzioni fornite saranno un cambiamento importante che può essere adattato in ogni caso.

Nel complesso, durante questo progetto, siamo stati in grado di affermare che le metodologie legate alla Gamification e all'apprendimento basato sul gioco utilizzate nel nucleo dello sviluppo della Escape Room hanno un grande potenziale per l'apprendimento non formale. L'uso di questo tipo di approccio all'educazione può rendere l'apprendimento più coinvolgente e interattivo. Inoltre, attraverso questa metodologia, nel campo delle Industrie Culturali e Creative è possibile creare sessioni di formazione che mirano a sostenere lo sviluppo di varie competenze, in particolare quelle imprenditoriali, per gli operatori giovanili del settore.

Abbiamo visto che, incorporando elementi di gioco nel processo di apprendimento, è possibile creare un ambiente coinvolgente e immersivo che favorisce le soft skills: lavoro di squadra, pensiero critico e creativo, pensiero computazionale, problem-solving e capacità di collaborazione. Nel contesto dell'insegnamento dell'imprenditorialità nelle Industrie Culturali Creative, la gamification può simulare scenari e sfide reali che gli imprenditori devono affrontare, permettendo ai giocatori di applicare le loro conoscenze in modo pratico e dinamico. Inoltre, la gamification incoraggia la collaborazione e la competizione: attraverso giochi multiplayer o sfide di squadra, le persone possono lavorare insieme per risolvere i problemi, fare brainstorming di idee e sviluppare soluzioni innovative. Questo ambiente collaborativo rispecchia la natura collaborativa delle Industrie Culturali Creative, dove gli imprenditori spesso collaborano con artisti, designer e altri professionisti creativi per dare vita alle loro idee. Inoltre, l'approccio della gamification aumenta il coinvolgimento, favorisce la collaborazione, fornisce feedback e ricompense immediate e, in ultima analisi, prepara i giocatori alla natura dinamica e competitiva del settore. Sfruttando le tecniche di gamification, è possibile creare un ambiente di apprendimento stimolante che fornisca agli aspiranti imprenditori le competenze e la mentalità necessarie per avere successo nelle Industrie Culturali Creative.

In conclusione, le Escape Room possono essere un potente strumento di apprendimento, motivazione e crescita individuale e collettiva. Incorporare queste metodologie di apprendimento non formale può migliorare la qualità dell'apprendimento, l'impegno e la collaborazione in molteplici contesti. Ci aspettiamo di aver fornito alcune raccomandazioni utili su come utilizzare il materiale creato durante lo sviluppo di questo progetto e sugli aspetti da considerare per i formatori che vogliono creare le loro Escape Room per le Industrie Culturali e Creative.

Buon divertimento!



**ESCAPE**  
**ROOMS**  
for CCIs

