

BRICKS | TEMA

Sognare la resilienza urbana: la storia di ResUrbis, indie-serious game onirico e trasformatore

a cura di:

**Matteo Uggeri e
Roberta Memeo**



Resilienza, Gamification, Serious game, Indie game, Partecipazione sociale, Educazione civica, Scuola superiore, Università

Contesto, obiettivi e scelte iniziali

La storia che state per leggere è un esempio, forse non così raro, di come le cose possano andare diversamente da quanto previsto, anche quando il punto di partenza è la sostanzialmente rigida progettazione legata al finanziamento pubblico.

Nello specifico parliamo di un progetto all'interno di un PON del MIUR, che affronta i temi della resilienza urbana: ReCITY.



Figura 1 - Una schermata di ResUrbis

I presupposti di un contesto di questo tipo porterebbero, nella più parte dei casi, a realizzare quella che anche in proposta era definita come “piattaforma”, termine che sostanzialmente indica nel gergo informatico un sito all'interno del quale gli utenti possono reperire informazioni, interagire tra loro, apprendere, partecipare a processi di vario tipo. Essendo poi il gioco un elemento cardine per promuovere l'*engagement* e la motivazione all'uso da parte dell'utenza finale, era previsto che questa piattaforma da svilupparsi offrisse elementi ludici in grado di generare un forte grado di interattività e esperienze quanto più possibile vivaci e coinvolgenti.

Ovviamente, l'impulso iniziale è stato quello di indirizzare lo sforzo verso l'adattamento di software esistenti, in particolare di una piattaforma di gamification già realizzata da Grifo multimedia, l'azienda specializzata in tecnologie didattiche partner del progetto, Game4Skill.¹

Le sue caratteristiche fanno sì che essa sia perfetta in contesti nei quali è necessaria una motivazione all'uso che deriva da piccoli premi/riconoscimenti progressivi (es. badge, passaggi di stato e livello) ,

¹ <https://grifomultimedia.it/>

usualmente rivestiti da una metafora che colloca gli sforzi e le azioni all'interno di una storia (viaggio nello spazio, avventura in luoghi inesplorati, etc...).

Tuttavia, e qui torniamo ai presupposti iniziali, **se l'obiettivo che si propone il progetto è quello di operare in primis una presa di consapevolezza (sull'importanza della resilienza, della sostenibilità e della partecipazione sociale), e in seconda battuta di operare quelli che vengono chiamati in inglese *behavioural changes* ("cambi di comportamento"),** una "semplice" (che semplice non è per nulla!) piattaforma come Games4Skill sembrava non essere sufficiente per assolvere allo scopo.

Serve un videogame "come quelli veri", in grado di agire sulle emozioni del giocatore, grazie anche e soprattutto alle estetiche (suoni, musiche, immagini) e alle dinamiche (i meccanismi di azione e retroazione tra gli utenti e il gioco). Ed è così che è nato ResUrbis.

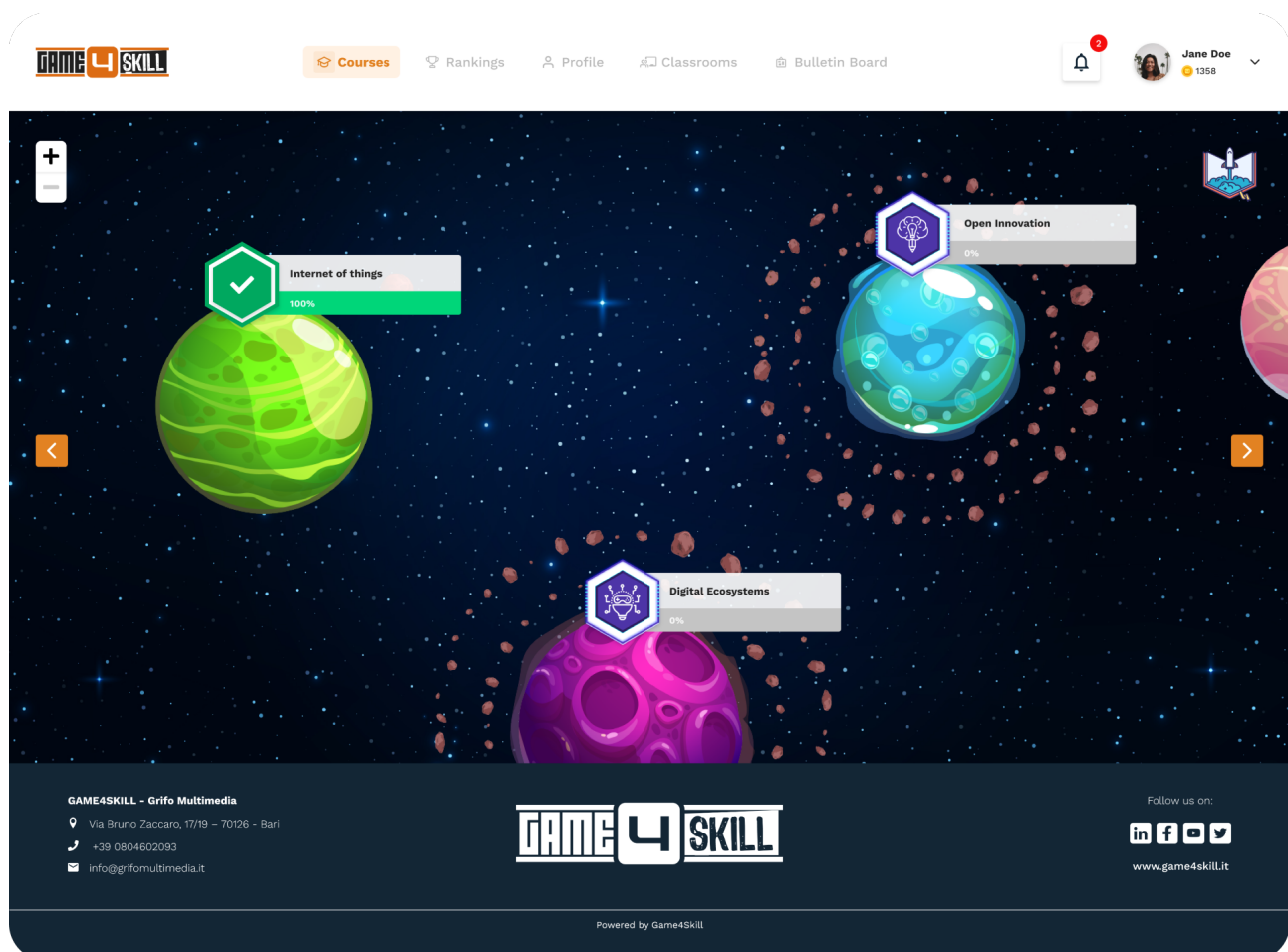


Figura 2 - Una schermata di una delle numerose istanze della piattaforma di gamification Game4Skill.

Emozioni, rituali e sogni

ResUrbis è cupo, lento, ambiguo, indecifrabile, oscuro, a tratti silenzioso.

"Perché dovrei giocarci?", ripeteva anni fa un mio collega olandese a un *game storm*, ogni volta che un gruppo di lavoro gli presentava le idee progettuali dei partecipanti. Quando io stesso introduco i laboratori di questo tipo, che consistono sostanzialmente in un incontro durante il quale i partecipanti

devono presentare un'idea di videogame in un arco di tempo limitato (4 ore, un week end o simili), ripeto che creare *serious game* è quanto di più difficile si possa immaginare.

Un gioco che insegna? Se si scavalca troppo verso l'apprendimento, non abbiamo altro che un didascalico "spiegone" camuffato da gioco. Se calchiamo la mano sull'*entertainment*, ecco un banale videogame come altri. **Ma cosa deve fare davvero, un serious game? Io e i miei colleghi parliamo spesso di "valenza trasformativa".** Chi lo gioca deve cambiare stato, come in un processo chimico. Il prima e il dopo aver giocato devono essere chiaramente distinti. Il gioco ti deve far attraversare una soglia. In questo senso mi torna in mente quanto molti scrivono dei rituali, da Wittgenstein² a Federico Campagna³ o Elémire Zolla⁴: il rituale, a differenza del processo educativo classico, che si realizza per accumulo di conoscenze e competenze, avviene in un istante, o quanto meno in un tempo breve. Poche ore, due giorni, o simili. Ricorda la descrizione del *game storm* sopra? Forse. Ma qui ci riferiamo in verità alla fruizione del prodotto del *game storm*, il gioco stesso.

Con ResUrbis, senza prefiggercelo in modo conscio, siamo andati in quella direzione: **un'esperienza emozionale che vuole operare una trasformazione nel giocatore, in un tempo breve, composto.**

Forse è per questo che ResUrbis è cupo, lento, ambiguo, indecifrabile, oscuro. E onirico, ha sottolineato il nostro brillante developer, Davide Rollo, di Grifo multimedia.

Rischio di spoilerare, e non me ne vogliano i brillanti sceneggiatori, Francesco Paolo Lagrasta e Marco Bulfaro, del Politecnico di Bari, ma va detto che per ResUrbis si è scelto di far vivere l'esperienza in soggettiva. Noi non vediamo noi stessi nel gioco, se non in un'occasione, finale, dove ci viene mostrata la nostra ombra, grazie a un abile artificio grafico dell'artista visivo, Gianfranco Bonadies.

Anche l'altro "personaggio" principale del gioco, Urgenza, non è sostanzialmente identificabile in una forma definita. E' più una voce, quella dell'attrice Tiziana Profumi (no, non abbiamo usato l'AI, non per questo almeno, e la differenza si sente).

Non vediamo noi stessi, né gli interlocutori, ma siamo qualcosa. Che cambia. Che si trasforma esso stesso. Viaggia nel tempo e nello spazio.

Simboli e lingue

Forse ora è più chiaro l'uso del termine *onirico*. E, ripensandoci solo ora, colgo meglio anche l'uso che i suddetti sceneggiatori hanno scelto di fare dei simboli, che compaiono più volte nel gioco, assieme a parole in lingua straniera, dal tedesco al cecoslovacco al greco, volutamente incomprensibili (probabilmente, almeno in parte) al giocatore.

² "Tractatus logico-philosophicus", Ludwig Wittgenstein, 1921, Feltrinelli, 2022

³ "Magia e tecnica. La ricostruzione della realtà", di Federico Campagna, Tlon, 2021

⁴ "Uscite dal mondo", di Elémire Zolla, Adelphi Editore, 1992

Il linguaggio simbolico ed il miscuglio linguistico mirano da un lato a suscitare curiosità: “non sarei andato a leggere la definizione di resilienza se la parola fosse comparsa in italiano anziché in tedesco,” hanno dichiarato parecchi partecipanti ai numerosi pilot del progetto.

Dall’altro lato, però, aiutano a passare oltre la soglia del linguaggio verbale stesso, in particolare proprio i simboli. Non sono solo Jung⁵ o Groddeck⁶ a dirci che è al livello dell’Es e non dell’Ego che si muovono forze profonde, inconscie. **Bergson⁷ ci dice che è solo con le emozioni che possiamo liberarci dei vincoli che la società ci proietta addosso, quelli che continuano a farci agire secondo un costante copione.** Quello che, a ben vedere, forse sta portando a una trasformazione anche del nostro pianeta, della vita sociale, e dei luoghi in cui le persone si concentrano, verso una direzione apparentemente distruttiva. Dunque, se ResUrbis si vuole porre come strumento per sviluppare nei giocatori, in particolare i giovani che sono target del progetto (studenti di scuola superiore e università), un’attitudine più attenta alla sostenibilità, deve lavorare a un piano profondo.

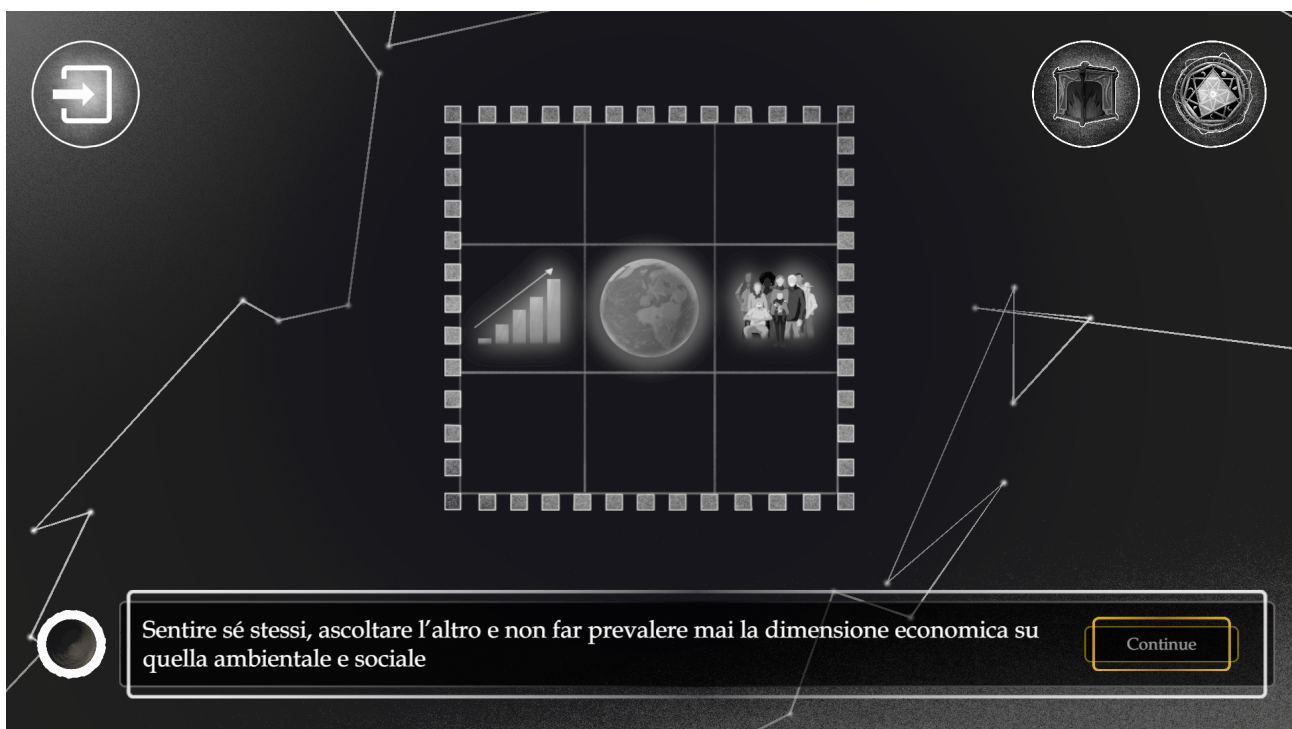


Figura 3 - ResUrbis: una schermata con un minigioco a carattere simbolico.

La frase che leggete sopra suona provocatoria. O forse no. “Non far prevalere mai la dimensione economica su quella ambientale e sociale”. Come non scadere in una noiosa retorica, trita e non dissimile da demagogie di *greenwashing* dilaganti, come evitare di porre questo incitamento in modo superficialmente combattivo?

⁵ “L’uomo e i suoi simboli”, di Carl Jung, 1964, Tea, 2002

⁶ “Il libro dell’Es. Lettere di psicoanalisi a un’amica”, di Georg Groddeck, Adelphi, 1990

⁷ “Saggio sui dati immediati della coscienza”, di Henri Bergson, 1889, Raffaello Cortina Editore, 2002

Di nuovo: tentando di operare su uno strato sottile, su livelli non immediati (non mediati, vedi di nuovo Bergson), che parlano alle emozioni. Non “alla pancia”, come fanno appunto politici e pubblicità. È ben diverso. Se, come me, proverete dei brividi a veder comparire sullo schermo un cristallo, non potrete identificare quel che provate con una parola. Né con un discorso. Ci sono molte, forse troppe frasi nel gioco (ridurne la verbosità è stato un processo per affinamenti successivi, forse non ancora concluso), ma nessuna di esse suona come uno slogan.

Molti messaggi arrivano, si spera almeno, tramite percezioni, sensazioni e, appunto, emozioni. Ma anche azioni.

Decidere, determinare il corso degli eventi. Con interazioni limitate

Sì, ma dove sta il gioco? si chiederà il lettore. Finora, quanto mi è stato qui raccontato potrebbe applicarsi a un libro, a un fumetto, a un film. “Ciò che distingue il gioco dalle altre forme di intrattenimento è il fatto che siamo noi i protagonisti, siamo noi che determiniamo il corso degli eventi”, ripete spesso Matteo Pozzi, esperto game designer, autore, tra gli altri, dell’epico “Venti mesi”;⁸ tra le references dichiarate di ResUrbis.

L’interfaccia di gioco, molto semplice ed essenziale, frutto in buona parte del preciso lavoro di Pietro Pigliaru, sempre di Grifo multimedia, consente sostanzialmente due funzioni: “continua” oppure “scegli cosa rispondere” ai (spesso contorti) quesiti di Urgenza. **Quel che poi avviene, però, può essere assai determinante, ma non sempre lo possiamo scoprire subito. Come nella vita, no?** [SPOIL] Licenziare una persona: che conseguenze avrà sul mondo, sulla mia città, sul mare che la bagna? Torna in mente di nuovo Jung, ed il suo concetto di sincronicità, ma anche i pensieri induisti che identificano il karma come “azione”, o meglio «atto», ma anche «evento rituale» (ci risiamo!). Il karma indica il generico agire per raggiungere un fine, vincolando gli esseri senzienti alle conseguenze che derivano dalle proprie azioni, e quindi al saṃsāra, il ciclo delle rinascite.

Vi chiederete allora se il gioco può portare a infinite conclusioni, se è estremamente esteso nel suo dipanarsi. No, non è così. In verità, lo schema che esso utilizza è quello che nello storytelling game design viene definito del “gauntlet”, o quasi. [SPOIL] Significa che, molto spesso, le alternative di gioco riportano a un filo conduttore centrale, non a conclusioni diverse. Sono possibili sostanzialmente due finali, a seconda di un set di punteggi che il giocatore può ottenere in base alle proprie azioni, collezionando conoscenza in forma di “fiammelle”, che si tramutano poi in... mi fermo, non posso spoilerare oltre. Non avrebbe senso e non è funzionale a questo testo.

Resta importante sottolineare come **un obiettivo di ResUrbis è spingere comunque il giocatore a ripartire da capo, una volta conclusa la vicenda, per capire “come sarebbero andate le cose se...”**.

⁸ “Venti Mesi. Una collezione di storie interattive sulla Resistenza e la Liberazione dal nazifascismo”, videogioco di We Are Muesli, <https://wearemuesli.it/ventimesi>

Inoltre, il famoso e tanto inseguito *engagement* che, specialmente nel mondo aziendale, viene richiesto ai progetti di gamification, è raggiunto anche con componenti di gioco cosiddette *arcade*, ossia nelle quali l'utente deve, a volte anche con una certa velocità, muovere il cursore (o la punta del dito se usa lo smartphone) e risolvere piccoli enigmi. Anche in questi casi si è fatto quanto più possibile in modo che **la componente semantica dei minigiochi restasse presente, reale nonché, di nuovo, agita sul piano simbolico.**



Figura 4 - Una parte del team di lavoro, presso il Politecnico di Bari, in una fase di testing del gioco, con effetto ottico.

Ancora, gli sceneggiatori hanno identificato in alcuni giochi ottici dei momenti di interazione utili a calare l'utente in situazioni che gli consentissero di vedere nel vero senso della parola come la percezione di un certo elemento possa essere fallace. Il gioco prevede quindi che, in determinati momenti, si usino le proprie mani di fronte allo schermo per vedere in che modo cambia ciò che vediamo.

Se vi state chiedendo ora "Ma come può un gioco con un livello di interazione limitato produrre tali cambiamenti di comportamento sul giocatore?" mi viene da darvi due risposte: forse non lo fa anche un libro, un film, anche se non richiedono clic? Inoltre, capolavori videoludici che hanno sbancato in termini di critica, vedi *Journey*⁹ o *Genesis Noir*,¹⁰ o perfino di pubblico, come *Silent Hill*¹¹, non sono forse dei giochi con una componente interattiva piuttosto limitata?

⁹ "Journey", di thatgamecompany, <https://thatgamecompany.com/journey/>

¹⁰ "Genesis Noir", videogame di Feral Cat Den, 2021, <https://genesinoirgame.com/>

¹¹ "Silent Hill (サイレントヒル, Sairento Hiru), è una serie di videogiochi a tema survival horror prodotti e sviluppati da Konami, <https://www.konami.com/games/silenthill/gate>

Aggiungo, nel delirio filosofico cui mi sto abbandonando, che anche nella vita reale le possibilità concrete di modifica del corso degli eventi, sia a livello micro, ma soprattutto a livello macro, sono piuttosto limitate. Eppure non per questo non vale la pena di andare avanti, tentare, scoprire.

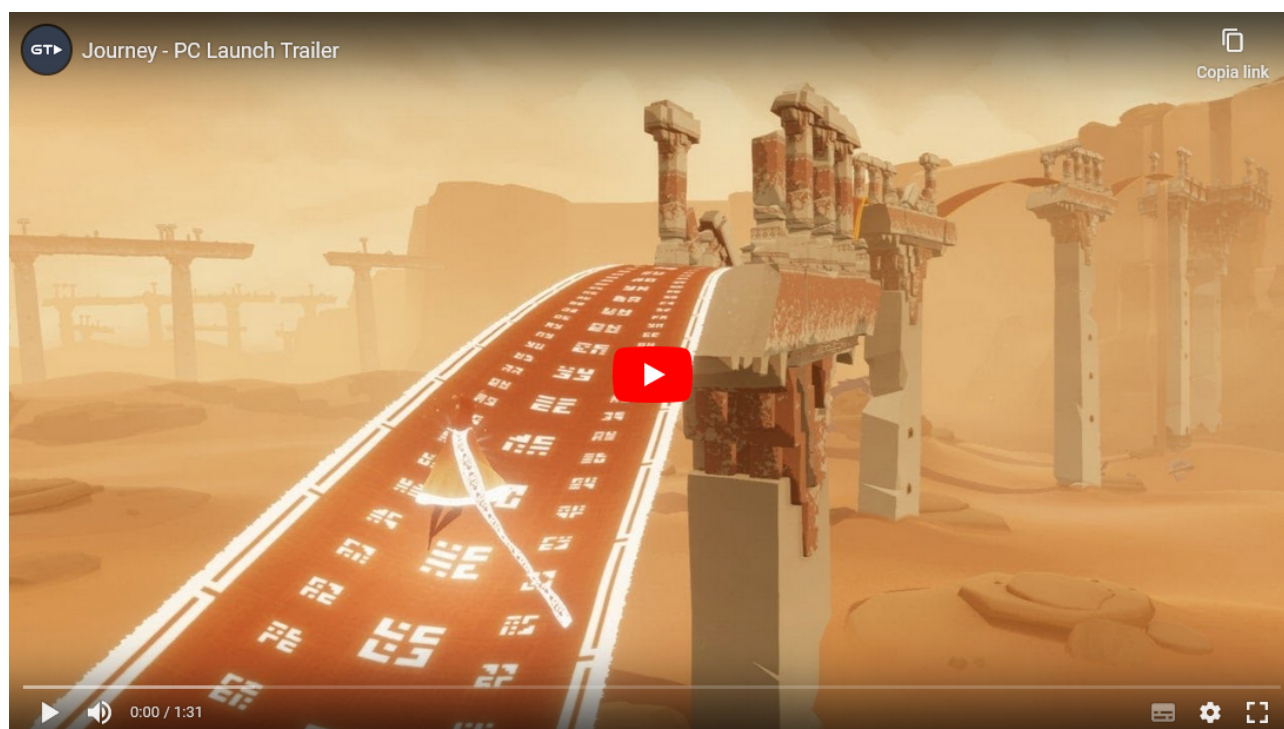


Figura 5 - Il videogioco Journey, nel quale l'interazione è molto intensa, ma limitata alla possibilità di esprimersi per suoni. Un suono, per la precisione.

Contemplazione, vuoto e musiche. E socialità di gioco

Infine, va sottolineato, non sono pochi i momenti in cui il giocatore assiste al corso degli eventi, segue con gli occhi, ma anche con le orecchie, parti filmate, assorto in **una modalità contemplativa che ha comunque un forte portato emozionale.**

Questo, credo, anche grazie alle musiche e agli effetti sonori, sui quali abbiamo speso una quantità di tempo e risorse certamente non comune per un serious game di questo tipo.

Sia per sottolineare dei vuoti, degli spazi di calma e quiete importanti, quasi da cinema giapponese (pensiamo al concetto del MA¹²), sia per invece enfatizzare tratti drammatici o "pieni", musiche ed effetti sonori hanno dovuto farsi piccoli, di sfondo, o al contrario travolgere il giocatore.

A differenza della maggior parte dei giochi di piccola scala, o indipendenti (come questo), il team di lavoro ha deciso di avvalersi della presenza, in un certo senso casuale (ma dove sta il caso in un discorso come questo?) di un project manager che è anche musicista, ossia il sottoscritto. Non avevo affatto le idee chiare quando ho dato la mia disponibilità ad occuparmi anche di questo. E' successo però che in uno dei primi tentativi di sonorizzazione delle scene, che riguardava un ambizioso ed assai evocativo filmato

¹² Alice D'Amore, ...

(realizzato sempre da Bonadies) contenente il racconto della storia dell'umanità condensato in una trentina di secondi, mi sono accorto che i brani, inediti, di un progetto che ho in comune con il cantante e tastierista inglese Dominic Appleton si prestavano assai bene a fornire lo sfondo musicale. Il nostro duo, di nome Starlight Assembly,¹³ si avvale anche di molti altri musicisti, tutti poi debitamente accreditati anche nel gioco, che hanno contribuito a rendere le atmosfere di ResUrbis qualcosa di speciale. Quindi archi, fiati, batterie, chitarre, basso e altro che si sentono nel gioco, unitamente ai suoni digitali e alle tastiere rispettivamente di me e Dominic, sono veri. E anche altre voci, che costituiscono i cori (richiesta, assai sensata in un contesto di "partecipazione sociale", degli sceneggiatori) sono di Sharon Shani, cantante anch'essa inglese ma di origine indiana (si parlava di karma...).

Avere così tanto di "umano" nelle musiche del gioco crediamo abbia contribuito molto a far funzionare bene l'effetto emozionale del tutto. L'idea del coro che apre e chiude il gioco (sui titoli di coda), come dei mantra, lo connette alla questione della socialità, fondamentale in un percorso come questo. Tornando infatti sui temi dell'interazione anche tra le persone, e non solo tra il giocatore e la macchina, **sottolineiamo come ResUrbis sia idealmente da giocare anche con altri, per favorire la discussione e anche l'osservazione da parte di facilitatori/tutor.** Per questi ultimi in particolare, siano docenti delle superiori o universitari, è stato predisposto un handbook per offrire spunti e suggerimenti su come utilizzare il gioco in momenti laboratoriali condivisi.



Figura 6 - Un fotogramma del filmato introduttivo sulle epoche dell'umanità, in ResUrbis.

¹³ <https://starlightassembly.bandcamp.com/> Dominic Appleton è noto anche come cantante e tastierista del gruppo Breathless, attivo dagli anni '80, nonché di alcuni brani del combo This Mortal Coil.

Processo creativo e persone

«Voglio dire per sincronicità le coincidenze, che non sono infrequenti, di stati soggettivi e fatti oggettivi che non si possono spiegare causalmente, almeno con le nostre risorse attuali.^{14»}

Sincronicità, induismo, rinascite: potremmo a questo punto suonare molto presuntuosi e ostentatamente esoterici nel presentare questo gioco. In verità, si è scherzato anche molto durante le lavorazioni. Anzi: si è riso come matti, e ci si è commossi di fronte a frequenti situazioni, appunto sincroniche, in cui **il team di lavoro, peraltro composto in modo molto eterogeneo (ingegneri gestionali, urbanisti, designer, illustratori, informatici, game designer, musicisti, project manager, ricercatori, redattori, attori) e dislocato tra Bari, Roma, Parma, Milano e Torino, si è ritrovato spesso a convergere su idee, proposte e atti realizzativi.**

Senza contare che, nelle poche occasioni in cui ci siamo incontrati di persona, in giornate intensive di co-progettazione, sono stati spesso anche i momenti conviviali a coltivare il terreno della creatività e del confronto.

Non ho citato finora due altre persone che hanno dato un contributo enorme: Roberta Memeo, project manager e redattrice dello storyboard, e Cristiano Convertino, vero deus ex-machina di tutto il processo, entrambi di Grifo. Cris, in particolare, ha un'esperienza decennale impressionante in termini di consumo, progettazione e creazione di giochi, serious e non. Non è mia intenzione incensare i colleghi, ma prendere solo pubblicamente atto di come ResUrbis sia una creatura videoludica frutto di un processo di genesi molto condiviso, di una rete di relazioni fortemente interconnessa e potente, in cui ogni nodo ha portato un proprio importante contributo.

Inoltre, **rendere gli utenti di un progetto parte attiva del processo di progettazione è quasi indispensabile quando ci si pongono obiettivi quali quelli di reCITY, un progetto che deve avere una ricaduta sulle persone.** A inizio progetto dunque si è scelto di usare il già citato formato del *game storm*, ossia una situazione partecipativa nella quale chiunque può gettare le basi di un videogame. Tale workshop, della durata di 3 ore, si è tenuto online a giugno 2023 ed ha coinvolto una ventina di persone, molte delle quali esterne al progetto e digiune di *gamification*.

Nello schema in figura potete vedere come il *game storm* si sia strutturato in maniera anche formativa, contribuendo quindi anche non solo a fare dell'evento un momento di disseminazione, ma anche di formazione sia sui temi del progetto (resilienza urbana) che sulle metodologie usate (gamification).

¹⁴ "Le radici della coscienza", di C. G. Jung, 1954.

Argomento		N° gruppi/storie	Durata per gruppo/storia	Durata in min	da	a
Teoria						
Presentazione gamification e game storm				30	10.00	10.30
Presentazione storie (3 minuti a storia)		6	3	18	10.30	10.48
Workshop						
Suddivisione in gruppi e "consegne" per il lavoro (strumenti da usare, presentazione finale)				18	10.48	11:06
Lavoro di game storm nelle breakout rooms: 1 - Game Canvas	Jamboard o altro...	6		30	11:06	11:36
Lavoro di game storm nelle breakout rooms: 2 - Diagramma	Twine o PPT o altro...	6		30	11:36	12:06
Pausa				14	12:06	12:20
Gran finale						
Pitch finali (dichiarati: 3 min a gruppo; effettivi 5)		6	5	24	12:20	12:44
Conclusione, proclamazione idea vincente				16	12:44	13:00
TOT				180		

Figura 7 - L'agenda del *game storm* tenutosi online

Obiettivo dell'incontro è stato quello di progettare le basi di un videogioco volto a sviluppare competenze, quindi è stato essenziale stabilire in prima battuta quali erano gli obiettivi didattici del gioco, cosa avrebbe dovuto trasmettere. Gli esperti di contenuto del progetto, che sono i due sceneggiatori già citati, nonché i docenti e ricercatori Barbara Scozzi e Dario Esposito, tutti di PoliBA, hanno identificato **tre elementi che, molto in sintesi, caratterizzano la resilienza intesa come "capacità creativa di innovare in organizzazioni e comunità locali al fine di superare fasi di crisi costruendo alternative,"** in coerenza con la proposta progettuale:

- 1. creazione di relazioni**, ovvero costituzione di nuove connessioni fra gli elementi della rete sociale;
- 2. self reflexivity**, ovvero capacità di guardarsi allo specchio e capire dove mi trovo nella storia in linea temporale, e rispetto agli altri elementi ed al contesto, ovvero anche dove voglio andare;
- 3. learning ability** ovvero riconoscere l'importanza della conoscenza quale driver del cambiamento e quindi saper apprendere, anche auto-apprendere, per costruire nuove opportunità e percorrere strade alternative.

Il gioco immaginato dai partecipanti avrebbe dovuto essere in grado di allenare gli utenti per migliorare queste skills dimostrandone l'utilità.

Se definiamo la resilienza come sopra, questi 3 elementi possono poi corrispondere nel gioco ai momenti nei quali il giocatore dimostra di aver messo in atto le competenze citate di creazione di relazioni, self reflexivity, learning ability.

Infine, resUrbis, con i suoi bivi etici e interrogazioni che vanno a sondare la profondità etica del giocatore, va nella direzione di promuovere le quattro dimensioni fondamentali del senso di appartenenza di una comunità smart:

- Coesione sociale, per cui gli individui creano legami con gli altri membri, costruendo relazioni basate su fiducia, cooperazione e reciprocità.
- Partecipazione e coinvolgimento attivo: sentirsi parte integrante di una comunità spinge le persone a partecipare attivamente alla vita collettiva, prendere parte a progetti e iniziative locali e impegnarsi nella cura dell'ambiente circostante.
- Resilienza comunitaria: la condivisione di risorse, informazioni e aiuto sociale diventa essenziale per superare le difficoltà e ricostruire insieme.
- Salute e benessere: il senso di appartenenza a una comunità contribuisce al miglioramento della salute e del benessere individuale e collettivo.

Per stimolare la creatività dei partecipanti abbiamo fornito una presentazione con storie reali captate nel contesto della **città di Taranto, che ha finito per costituire una sorta di “faro esemplare” per un percorso progettuale incentrato su un’idea di resilienza urbana volta non a far fronte a un disastro improvviso (come incendio o terremoto), ma a una situazione di crisi impattante in modo costante e diffuso nel tempo**, come la presenza di un “mostro” industriale come l’ILVA.

Anche se poi le idee ipotizzate dai partecipanti non sono state usate in senso stretto per lo sviluppo di ResUrbis, sono state comunque di stimolo per le lunghe successive fasi di sceneggiatura.

Il “vero” ResUrbis, quello che si è poi concretizzato grazie al lavoro di tutti e, in particolare, ripeto, dello sviluppatore Davide Rollo, credo soddisfi benissimo i requisiti definiti inizialmente per il *game storm*, ad un livello per certi aspetti impressionante.

A titolo di esempio, una delle idee emerse durante il *game storm* riguardava un delfino che poi ha trovato posto come personaggio/elemento di gioco anche in ResUrbis!

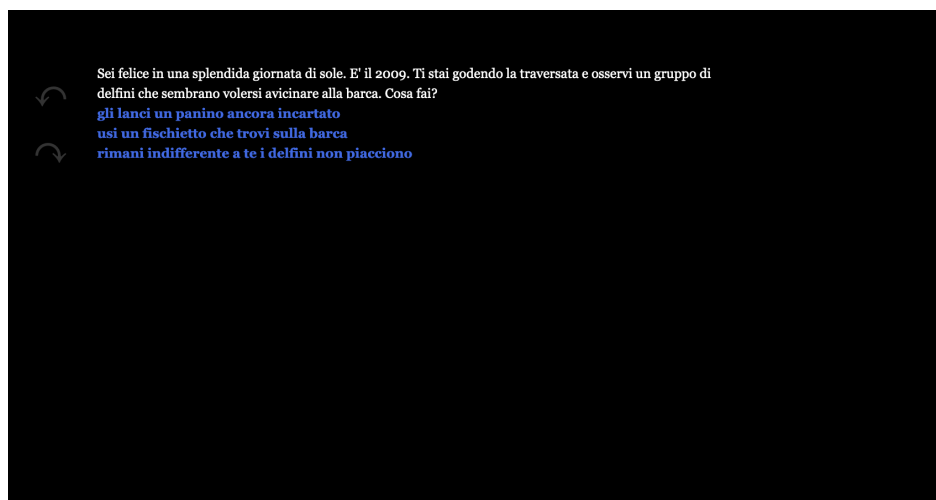


Figura 8 - Uno dei mini prototipi prodotti da un gruppo nel *game storm*, con tanto di immagine generata in AI di un momento di gioco.

Apprendere, trasformarsi

Ad ogni modo, tornando all'obiettivo di acquisizione di competenze riguardanti la resilienza, come spiegato sopra, la "messa in gioco della competenza" viene evidenziata nel gioco da un piccolo reward, quale un badge, che compare quando il giocatore ha fatto la scelta 'giusta' in direzione di tale competenza. L'intero meccanismo dei reward si concretizza nell'Anhanger, uno degli elementi di cui il giocatore dispone, che si arricchisce, come già accennato, di fiamme/piume a seconda del suo progredire (non possiamo spoilerare oltre).

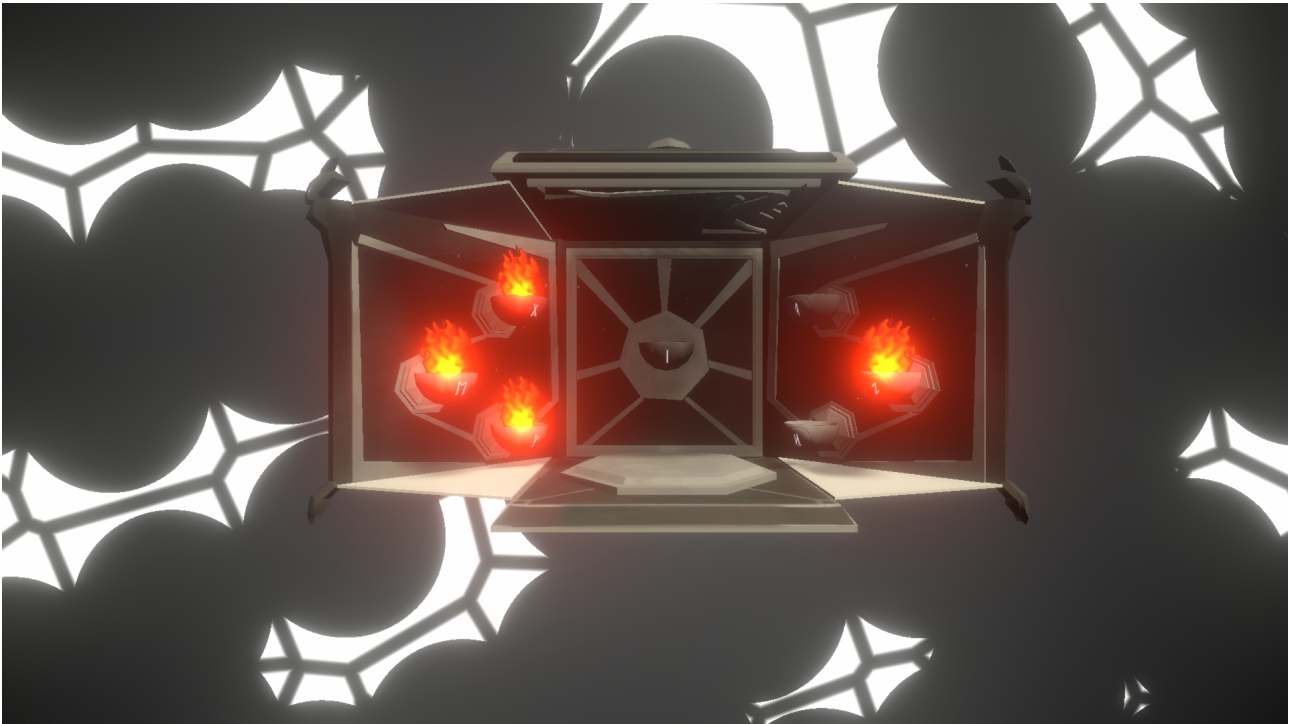


Figura 9 - L'Anhanger. Se non capite cos'è, va bene.

Come detto, **un serious game quale il nostro, per quanto strambo possa essere, deve comunque tentare di "trasformare il giocatore", e di renderlo consapevole di ciò che sta apprendendo, anche fosse solo un'acquisizione di consapevolezza rispetto ad un determinato tema.**

Ma ci sono anche dei concetti e delle conoscenze che è bene far passare. Sia i game designer che gli sceneggiatori/esperti di contenuto sono stati concordi da subito nel voler evitare "gli spiegoni", ossia momenti didascalici con la morale della storia o estratti dalla letteratura.

Tuttavia, alcuni concetti importanti che vengono man mano introdotti nel gioco si accumulano nell'Omnium, una sorta di "contenitore" di concetti chiave, dei quali viene poi data una vera e propria spiegazione.

Accanto all'Anhanger, che come detto raccoglie le competenze, l'Omnium costituisce un repository del processo di apprendimento.

Deve restare tuttavia chiaro come, in linea con il precedente discorso su rituali e comunicazione non verbale, nonché sulle emozioni, **buona parte della trasformazione può passare in modo sottile, perfino inconscio.**

Magari qualcuno sognerà ResUrbis.

Esperienze, workshop online e pilot

Nora, 8 anni, mia figlia, ha giocato in autonomia a ResUrbis.

Molte decine di persone, per lo più studenti delle superiori e dell'università, hanno testato il gioco sotto la guida attenta dei ricercatori del PoliBA.

Alcuni amici hanno assaggiato il gioco in modo informale.

Ora che finalmente è pubblicato, dopo i 3 anni di progetto, molti lo potranno giocare in autonomia.

Che traccia lascerà?

Chi ha lavorato a progetti finanziati conosce la ricorsiva sensazione di frustrazione di avere costruito (neppure sempre) qualcosa di bello, valido, utile, aderente alle intenzioni iniziali, la cui sostenibilità e reale diffusione pare però sfuggire o dissolversi in un mondo irraggiungibile.

Tuttavia, sempre più spesso, specialmente con i giochi, mi accorgo che essi sembrano in qualche modo "restare", che il loro effetto sia duraturo, essendo anche la fruizione così contingentata nel tempo, breve (l'intero gameplay di ResUrbis credo duri una mezz'ora, che è comunque tanto per un gioco di questo tipo).

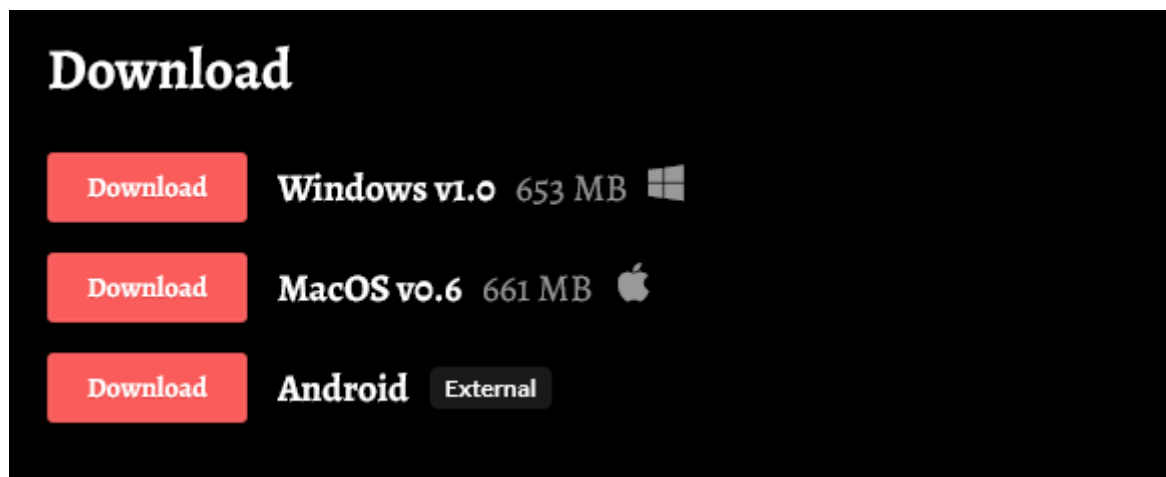
Se torniamo nuovamente all'aspetto rituale dell'esperienza videoludica, o ludica in genere, possiamo forse sperare che, come gocce in un mare ampio ma ricco di possibilità, ResUrbis, unitamente anche ai molti altri prodotti del progetto reCITY, può fare qualcosa.

Non salverà il mondo, ma confidiamo che possa far sviluppare i semi di un cambiamento misterioso.

Come fanno i sogni.



Il gioco è scaricabile qui: <https://grifomultimedia.itch.io/resurbis>



Windows v1.0 653 MB

MacOS v0.6 661 MB

Android External

Potrebbe essere che il browser segnali il fatto che il file possa non essere sicuro. In questo caso, bisogna cliccare "Scarica comunque".

Se la versione scaricata è un file .zip, bisogna decomprimerlo in una cartella a scelta. Infine, si deve avviare il file .exe (su Windows) o .dmg (su Mac), contenuti nella cartella .zip.

Versione Windows

Il computer (ma dipende da che sistema operativo si usi e quali impostazioni di sicurezza si hanno) potrebbe dire:

"PC protetto da Windows"

Windows SmartScreen ha impedito l'avvio di un'app non riconosciuta. L'esecuzione di tale app potrebbe costituire un rischio per il PC.

In quel caso, poiché la sicurezza di tali file è garantita, bisogna cliccare su "Ulteriori informazioni" e poi scegliere "Esegui comunque".

Versione MAC OS

La versione del gioco è ancora in *beta* e non è stato rilasciato un sistema di installazione. Se lanciando l'eseguibile su MacOS si hanno problemi, aprire le "impostazioni di sistema" ed accedere alla sezione "Privacy e sicurezza". Nella sezione "Sicurezza" dovreste trovare il nome dell'eseguibile e cliccare sull'opzione "Apri comunque".

Versione Android

Cliccare sul link seguente per il Google Play store e seguire le istruzioni:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grifomultimedia.resurbis>



Matteo Uggeri

matteo.uggeri@polimi[REMOVE.].it

Fondazione Politecnico di Milano

Matteo Uggeri adora fare formazione nelle scuole, e non ama l'insegnamento a distanza. Si occupa di gamification ed innovazione dell'apprendimento da oltre vent'anni, prima per METID poi per la Fondazione Politecnico di Milano. I suoi ambiti di azione includono l'open education, gli intrecci tra creatività e apprendimento nonché le transizioni tra scuola, università e lavoro. Ha fatto parte del comitato scientifico dell'evento eXploring eLearning di Skilla ed è membro della rete Educazione Aperta Italia.

Insegna presso il DOL, Master Online in tecnologie per la didattica e fa parte della redazione della Rivista Bricks per l'innovazione didattica.

È autore de "Il manuale dell'e-Learning. Guida strategica per la scuola e la formazione aziendale" (Apogeo, 2020), tiene corsi e laboratori di gamification per scuole e aziende ed è Senior Consultant per Grifo Multimedia.

Infine, è un musicista impegnato in contesti live e dischi e conduce una trasmissione radiofonica con le proprie figlie di 8 e 11 anni chiamata Nein du Nein.



Roberta Memeo

r.memeo@grifomultimedia[REMOVE.].it

Grifo multimedia

Laureata in Lettere moderne presso l'Università di Firenze più di trenta anni fa, dopo un breve periodo in cui ha coltivato la sua passione per gli studi di Storia del Rinascimento, dal 1997 ha iniziato a occuparsi di apprendimento mediato attraverso strumenti tecnologici. Presso l'azienda Grifo multimedia ha ricoperto il ruolo di progettista didattico, responsabile per lo sviluppo e l'adattamento dei contenuti per corsi di formazione online.

A questa attività ha affiancato quella di Project Manager. In tale ruolo, che ha finito per ricoprire in modo quasi esclusivo, si è occupata della progettazione e della gestione di progetti finanziati con fondi nazionali (PON) ed europei (Horizon ed Erasmus+) su temi relativi alla formazione e all'apprendimento, in particolare Digital Learning, Serious Games e Gamification. In veste di Project Manager si è occupata di progetti di formazione di grande complessità su una varietà di temi come cybersecurity, economia circolare e sostenibilità, salute e benessere, aventi come destinatari sia il mondo aziendale sia quello della scuola.