

The Game - La Rotta Balcanica

Un videogioco per far conoscere il viaggio dei migranti dalla Bosnia all'Europa

Roberto Gilli
info@dialobot.com
dialobot games

Il gioco

Hai vent'anni, sei afgano, scappi dai talebani, vuoi raggiungere tuo cugino in Germania.

250 km ti separano dall'Italia e dalla richiesta di asilo: l'ultimo passaggio della rotta balcanica chiamato - *the game* -. Sarà il più difficile per i respingimenti e per un uso della violenza che non immagini possano esistere in Europa.

Come arriverai al tuo obiettivo? Come ti cambierà il viaggio?

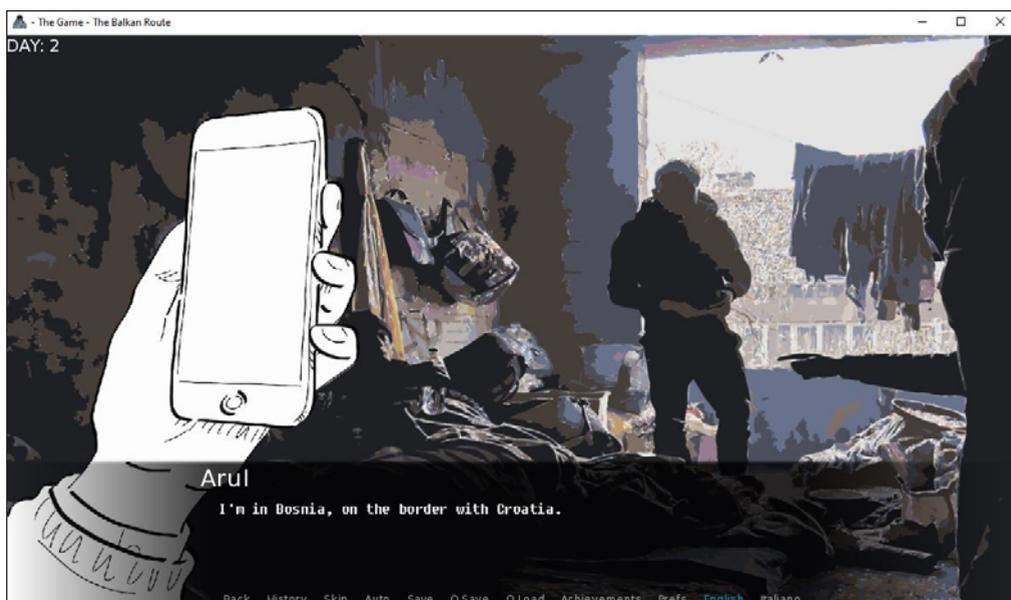


Figura 1. Il gioco si svolge in prima persona (foto dell'Autore)

Una *visual novel* basata su eventi reali documentati da fonti internazionali e che coinvolgono anche l'Italia, con medaglie da raccogliere e otto possibili finali condizionati dalle tue scelte. "The Game - La Rotta Balcanica" è un videogioco, ideato da Roberto Gilli e sviluppato da dialobot con la consulenza sui contenuti di ICS (*Italian Consortium of Solidarity*) le imma-

gini di Chiara Fabbro e i disegni di Giorgio Romagnoni¹, per far conoscere il viaggio dei migranti dalla Bosnia all'Europa.

Il gioco, scaricabile gratuitamente, è una narrazione interattiva che racconta il viaggio di Arul: un ragazzo afgano che da Bihac deve raggiungere Trieste per chiedere asilo. Attraverso personaggi, luoghi, incontri e scelte, il giocatore potrà raggiungere la Germania e scoprire uno degli otto finali della storia. Il gioco offre due livelli di gioco: una versione veloce che dura circa 45 minuti e una versione realistica che richiede circa un'ora e mezza.

Il gioco è pensato per un singolo giocatore ma può anche essere giocato in modo collettivo in un'aula scolastica.

Il gioco è disponibile per windows, linux e mac al seguente indirizzo:

<https://dialobot.it/thewagethebalkanroute> .

Una presentazione del gioco fatta da una *youtuber* è visibile qui:<https://youtu.be/UuRWUJ5u9Nk> .

Le premesse

Trieste è da sempre legata a migrazioni e spostamenti di popolazione. Sono nato da profughi istriani e da piccolo abitavo di fronte a un campo profughi abbandonato. La mia casa era molto vicino alla Risiera di San Sabba che fu, dopo essere stato un campo di concentramento nazista, un campo per i profughi ungheresi in fuga dall'invasione russa (e in cui visse anche mio padre prima di essere trasferito in un altro campo). Ho lavorato per anni all'AREA Science Park di Padriciano, un paesino vicino a Trieste, che sorge su un ex campo per profughi istriani e dalmati. Quando passeggiavo nel carso triestino vedo vestiti e scarpe abbandonate dai profughi afgani e iracheni che stanno per arrivare a Trieste. Le migrazioni sono segnate nel mio DNA e nella mia storia. Lavoro da tanti anni nello sviluppo di prodotti digitali formativi e inclusivi così quando ci fu la grande migrazione dei profughi siriani nel 2016 sviluppai, finanziando il progetto con una campagna di crowdfunding, una app² per aiutare i migranti a trovare informazioni e aiuto a Trieste.

Leggendo le notizie sui respingimenti illegali e sulle violenze dell'ultimo tratto della rotta balcanica ho provato vergogna e rabbia e mi sono chiesto: come si può far conoscere quello che sta succedendo?

La risposta è sorta dal nome che i migranti danno a questo ultimo tratto: "The game".

¹ Gioco e autori: Gioco: (<https://dialobot.it/thewagethebalkanroute>) Roberto Gilli: (<https://robertogilli.it/>, <https://dialobot.com/>); Giorgio Romagnoni: (<http://www.ilproblemadegliatri.it/>); Chiara Fabbro: (<https://chiarafabbro.carrd.co/>); Gianfranco Schiavone: (<https://www.icsufficiorifugiati.org/>).

² Le app "Migranti Trieste" e "Migranti Gorizia" non sono più disponibili sullo app store. Oggi quelle informazioni vivono in due chatbot di pagine facebook/messenger.

The Game

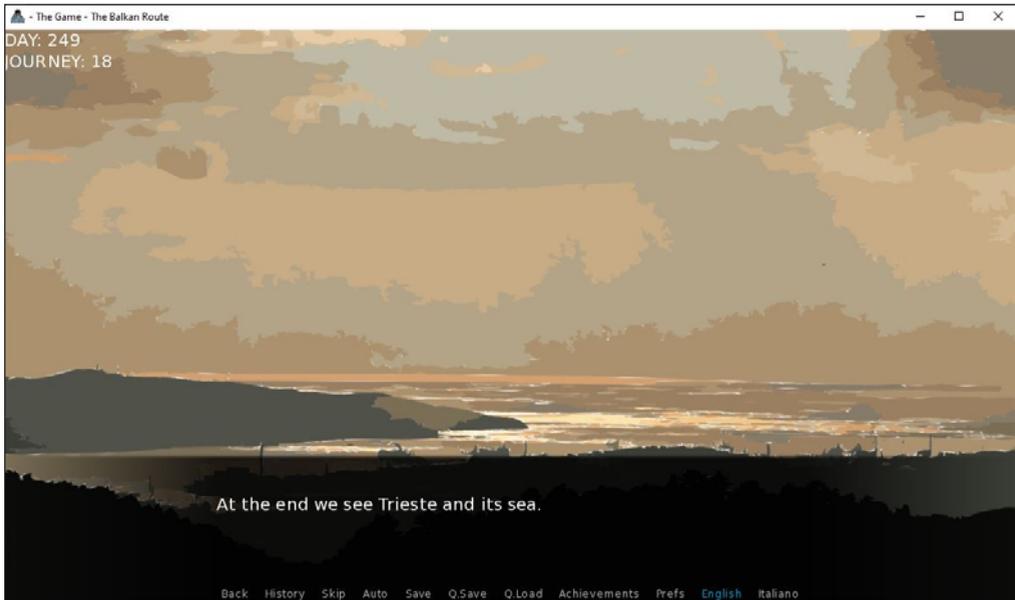


Figura 2. Trieste è uno dei punti di arrivo della rotta balcanica (foto dell'Autore)

Trieste è il principale punto di arrivo italiano della rotta balcanica dei migranti. Persone che arrivano da Afghanistan, Iran, Iraq, Siria, Palestina e tutto il Medio Oriente. I migranti chiamano i 250 km che separano la Bosnia da Trieste “*The game*”. È un tratto breve ma estremamente difficile: in media un migrante lo tenta quindici volte prima di poter presentare a Trieste una domanda di asilo. In questo tratto la polizia croata e slovena (e fino a poco tempo fa anche quella italiana) mettono in atto i respingimenti illegali verso la Bosnia. Essere presi dalla polizia significa farsi strappare i documenti, rompere i cellulari o essere derubati, subire violenze fisiche e psicologiche. Ed essere riportati a forza in Bosnia dove ricominciare tutto di nuovo.

Nessuno sa come sia nato il nome “*The game*” ma probabilmente nasce dalla somiglianza dell’esperienza con il gioco *Snakes and ladders* o altri giochi simili: si procede verso la meta e, se si ha sfortuna, si finisce su una casella che ci riporta indietro. E, come succede in *Snakes and ladders*, non è una questione di abilità ma di puro caso: il tiro del dado che ci porta in una casella dove c’è la polizia oppure no. In *Snakes and ladders* il giocatore tira un dado e fa avanzare una pedina ma nella realtà del “*The game*” avanzare significa camminare per giorni e giorni anche nel freddo e nella pioggia, nascondersi da poliziotti e civili, stare fermi intere giornate in mezzo al bosco, gestire malattie e piedi doloranti, superare fiumi di notte, non farsi vedere dai droni e molto altro.

Non è questa la sede per descrivere cosa accade ai migranti prima e durante “*The game*” perché ci sono libri, articoli, documentari e moltissimi materiali online. Tutti questi materiali sono disponibili a tutti ma sono molto spesso “per addetti ai lavori”. È proprio per questo motivo che è nata l’idea di creare un videogioco.

Videogame come medium

Il videogame è un prodotto digitale oramai diffusissimo. Nato a partire dagli anni cinquanta del Novecento negli ambienti di ricerca scientifica e nelle facoltà universitarie americane, il videogioco ha avuto il suo sviluppo commerciale a partire dagli anni settanta. Ora il mercato mondiale dei videogame è più di quattro volte superiore a quello del cinema.

In questi settant'anni di vita il medium dei videogame si è evoluto. I primi videogame erano giochi di riflessi e coordinazione occhio-mano ma poi si sono piano piano introdotti nuovi elementi: narrazioni, grafica più realistica, suoni e video, interazioni e interfacce più evolute, algoritmi per gestire sistemi complessi o di intelligenza artificiale. I videogame attuali vanno dai giochini web o per cellulare a sistemi con migliaia di giocatori contemporanei, con ambienti 3D o in realtà virtuale.

Il videogame è un medium di intrattenimento unico perché richiede la partecipazione attiva del giocatore nello sviluppo dell'esperienza. Questo aspetto essenziale del medium sta alla base della sua capacità di intrattenimento ma anche di altri aspetti come il coinvolgimento emotivo, le potenzialità didattiche e gli aspetti sociali dell'esperienza. Anche i contenuti dei videogame si sono evoluti toccando tematiche più ricche (la morte, il suicidio, la malattia, l'amore, ecc.) grazie a storie e personaggi con una profondità paragonabile a quelle della letteratura o del cinema.

La potenzialità del medium ha attirato l'attenzione di progettisti e sviluppatori che, pur rimanendo all'interno del medium ludico, volevano offrire elementi di formazione o informazione. Sono così nate delle sotto-categorie di videogame che si concentrano sulla formazione (*serious game*), sul training (simulazioni didattiche) oppure sull'informazione su temi di rilevanza sociale o giornalistica (*docugame*, *newsgame*). È in questa tipologia di videogame che è possibile inserire "The Game - La Rotta Balcanica".

Concept

Nel definire l'oggetto digitale che volevo creare mi sono posto tre obiettivi:

1. informare su quello che accade tra la Bosnia e Trieste raggiungendo un pubblico di non addetti ai lavori e giovane;
2. passare dei contenuti chiave;
3. toccare emotivamente e non solo razionalmente il giocatore.

Il punto dell'informazione innovativa portava da subito all'oggetto-videogame che ha target e canali molto diversi dalle informazioni e dalla documentazione attualmente presente sulla rotta balcanica. Per favorire la fruizione del gioco ho anche pensato che l'opera non dovesse essere troppo lunga: non più di un'ora. Riflettendo sul target da raggiungere ho anche immaginato che il gioco potesse essere fruito in un'aula scolastica. Il gioco da realizzare doveva quindi essere non solo breve ma anche fruibile sia in modalità singola che collettiva. Il punto dei contenuti da affrontare è quello tipico dei *serious-game* e dei *docugame*: restare in un medium ludico ma affiancare dei contenuti "seri". Raggiungere questo mix di obiettivi ludico e non ludico è la specifica difficoltà di questo tipo di prodotti digitali in quanto si rischia di diventare troppo didattici (uscendo dal medium ludico) o di esserlo troppo poco (diventando un puro videogame). Per risolvere questo aspetto ho deciso di concentrarmi su pochi elementi essenziali da affrontare con la logica "show don't tell" e di utilizzare eventualmente degli approfondimenti esterni al gioco. Il punto dell'aspetto emozionale non si riferiva solamente alla partecipazione attiva del giocato-

re: volevo che l'esperienza di gioco immergesse il giocatore in che cosa significa umanamente vivere "The game" per i migranti. Questo aspetto mi ha permesso di definire il tipo di videogame da sviluppare. Dire infatti "fare un videogame" non è molto utile dal punto di vista pratico perché le tipologie di videogame sono tantissime. Unendo gli elementi definiti dagli obiettivi (brevità, fruizione singola o collettiva, narrazione emotiva e immedesimazione) ho concluso che il tipo di videogioco da realizzare fosse una *visual novel*.

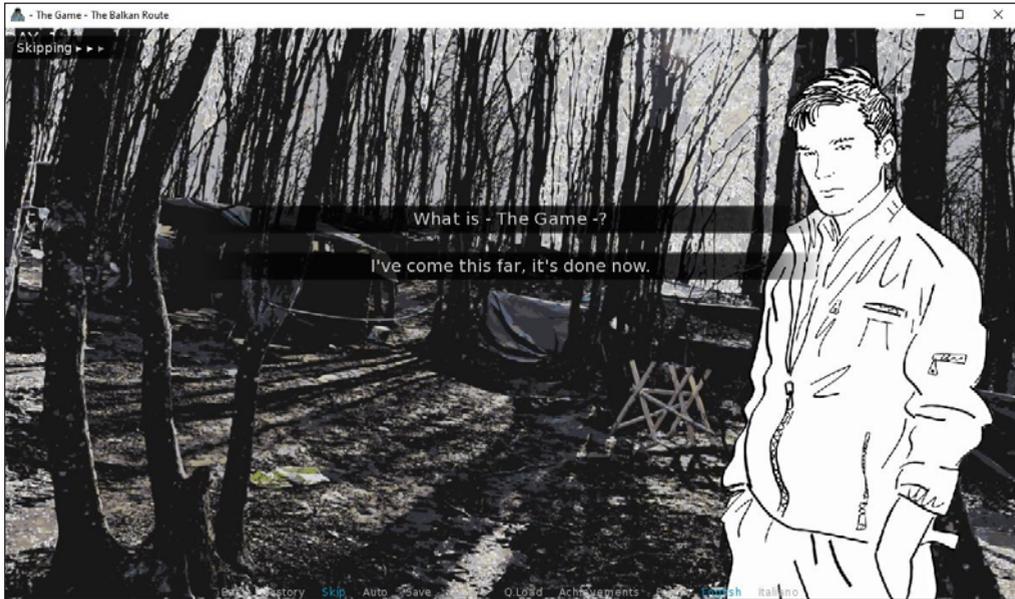


Figura 3. Immagini, personaggi, dialoghi, scelte: gli elementi base di una visual novel (foto dell'Autore)

Le *visual novel* sono una forma di videogame molto diffusa in Giappone, legata alla tradizione dei manga, che appartiene al genere "videogioco d'avventura", giochi caratterizzati da una forte componente esplorativa e narrativa e basati sulla risoluzione di enigmi o su scelte alternative piuttosto che sulla prontezza di riflessi. Le *visual novel* in particolare sono caratterizzate dal fatto che il giocatore gioca in prima persona nei panni del protagonista del videogioco e che le scelte del giocatore/personaggio influenzano la narrazione modificandone degli elementi o facendola procedere su strade diverse. Le *visual novel* sono caratterizzate, come dice il nome stesso, da un elemento narrativo (generalmente portato avanti con dialoghi) e da un aspetto visuale.

Contenuti, narrazione

Il primo passo del design del gioco è stato di prendere informazioni su come avviene "The game". Ho quindi raccolto i dettagli pratici e umani dello stare nei campi in Bosnia e del viaggiare verso Trieste. Le fonti di informazioni sono state gli operatori di ICS (*Italian Consortium of Solidarity*), attivisti che sono andati nei campi in Bosnia e i siti/libri/video sull'argomento. La documentazione presente nei libri e online ha permesso di avere un quadro generale di riferi-

mento ma sono state le interviste agli operatori e agli attivisti a darmi un quadro dettagliato di cosa accade prima e durante “*The game*”, di come deve essere nel quotidiano questo viaggio o la permanenza nei campi. Oltre a comprendere il viaggio in generale, le mie domande erano molto pratiche (Come ottengono il cibo? Che scarpe sono usate? Con che frequenza si fermano? Come sono in contatto con casa?) per poter definire non solo l’arco narrativo principale (il viaggio) ma anche il dettaglio degli eventi che avvengono nel gioco. La raccolta di informazioni ha permesso di creare una narrazione di massima da utilizzare nel gioco. In questo passaggio ho dovuto fare le scelte di semplificazione per mantenere il gioco nei limiti di tempo prestabiliti. Per esempio ho deciso di focalizzare la storia solamente su viaggi a piedi, nella bella stagione, guidati da un *passeur* tralasciando la possibilità (che statisticamente è comunque meno rilevante) di viaggi organizzati in modo autonomo dai migranti, o effettuati in furgone, oppure eseguiti in inverno. Ho anche dovuto semplificare la situazione nei campi, l’interazione con le ONG e la gestione del denaro. Questa opera di semplificazione mi ha permesso di focalizzarmi su una storia che avesse la durata prevista ma anche naturalmente di semplificare lo sviluppo successivo che altrimenti sarebbe stato molto più lungo. In questa fase si sono anche definiti i contenuti minimi che il gioco doveva passare: cos’è “*The game*”, i respingimenti illegali in Croazia, in Slovenia e in Italia, i *passeurs*, le ONG.

Game Design

Il *game design* è l’arte di progettare un gioco: definire le meccaniche del sistema e le scelte del giocatore con i loro effetti sull’esperienza di gioco. Qui è sorto il problema delle libertà del giocatore/personaggio. Dal punto di vista del *game design* la soluzione ottimale sarebbe stata quella del migrante che affronta il viaggio Bosnia-Trieste in modo autonomo: scelte su come procedere, dove e quando farlo, gestire gli imprevisti e le risorse e così via. Nel caso (statisticamente molto più rilevante) del viaggio guidato da un *passeur* tutte queste libertà non esistono e quindi si perde anche la *player agency*. La *player agency* può essere definita come «The player’s ability to impact the story through the game design or gameplay»³ ed è quindi, come si è visto precedentemente, il punto centrale del medium dei videogame. È naturalmente sempre possibile introdurre delle scelte che hanno un micro-impatto sul gioco (Parli con X oppure con Y? Fai questa domanda a Z?) ma che non modificano in modo sostanziale il flusso della storia principale. Di fatto la realtà per un migrante che utilizza un *passeur* è proprio così: segue le istruzioni legate al viaggio ed è libero di decidere sulle piccole cose quotidiane. Ho però voluto che tali scelte non fossero irrilevanti introducendo un nuovo elemento: 8 diversi finali. La storia inizia e finisce sempre nello stesso modo: si parte dalla Bosnia e, dopo un numero variabile di tentativi, si arriva a Trieste dove presentare la domanda di asilo. Il sistema di gioco però, oltre a gestire le micro-variazioni sulla trama principale (che sono comunque utili per legare il giocatore alla storia che si sta raccontando), registra le scelte definendo il carattere del giocatore/personaggio (individualista/altruista, sognatore/realista, ecc.). Questi parametri definiscono quello che succede al personaggio dopo il *game*, nella vita successiva in Germania. È stato inoltre introdotto un sistema di *achievements*: delle medaglie che premiano il giocatore dall’aver sbloccato dei contenuti aggiuntivi fruibili a fine gioco (gli approfondimenti sui contenuti).

³ Si veda “Player Agency: How Game Design Affects Narrative” <https://www.gamedeveloper.com/business/player-agency-how-game-design-affects-narrative>, ultimo accesso, 28.10.2022.

Sviluppo

A questo punto il gioco è stato sviluppato partendo dalla stesura dei testi e del codice. I testi sono per la maggior parte dialoghi come avviene normalmente nelle *visual novel*, e come vuole il principio narrativo del “*show don't tell*”, limitando la voce narrante alla breve introduzione del personaggio (il viaggio dall’Afghanistan alla Bosnia) e alla vita in Germania. Il gioco è formato da circa 14.000 parole, sei volte la lunghezza di questo articolo.

Il codice di programmazione che ho dovuto sviluppare è legato al ricreare, nella storia, la casualità del viaggio reale e delle catture da parte della polizia: è possibile che si riesca ad arrivare a Trieste dopo due o tre tentativi ma è estremamente improbabile. Il gioco doveva ricreare statisticamente la media dei 15 tentativi ma inserire anche l’elemento del caso. Il punto non è naturalmente solo quello del realismo ma anche quello di ricreare il senso di impotenza, frustrazione e ripetizione legati al partire, essere preso e di ritrovarsi di nuovo in Bosnia. Questo realismo poteva essere un problema per la fruizione in aula scolastica dato che il tempo in questo caso è limitato, ho quindi introdotto una modalità semplificata che tocca tutti i punti principali della narrazione e dei contenuti ma che si conclude in 30-40 minuti.

Poi sono passato allo sviluppo multimediale utilizzando le fotografie dei campi in Bosnia e di Trieste della fotografa Chiara Fabbro e i disegni dei personaggi del disegnatore Giorgio Romagnoni. La gestione dei media non è stata un problema dato l’ottimo lavoro del disegnatore e della fotografa. Le fotografie sono state trattate con dei filtri in modo da preservare la privacy delle persone fotografate nei campi bosniaci.

Sono stati poi aggiunti dei suoni di ambiente per rendere le scene più immersive (suoni naturali, urla della polizia ecc.).

Il gioco è stato infine tradotto in inglese e pubblicato sulla piattaforma di giochi itch.io.

Promozione e ricezione

Il gioco ha avuto un buon interesse dal punto di vista dei media: è uscito un articolo sul quotidiano di Trieste “Il Piccolo”⁴, un servizio televisivo sul TG RAI Regionale del Friuli Venezia Giulia⁵ e una puntata dedicata sulla radio nazionale RAI⁶. Il gioco è promosso su alcuni siti che si occupano di migranti⁷ ed è stato presentato in alcune scuole⁸. I download sono buoni e dopo mesi dalla pubblicazione continua ad essere scaricato e giocato.

I feedback ricevuti si concentrano su due aspetti: lo scoprire quello che accade nel *game* e il coinvolgimento empatico-emotivo. Il primo tipo di feedback naturalmente è stato dato dalle persone che non conoscevano il tema dei respingimenti illegali e la rotta balcanica. Il secondo tipo di feedback è stato dato dalle persone che conoscevano *the game* ma che non si erano mai resi conto di cosa significasse nella pratica (in termini di frustrazione, sofferenza, perdita di agency) compiere questo viaggio.

⁴ https://robertogilli.it/giochi/20220205_il_Piccolo.jpg

⁵ <https://www.rainews.it/tgr/fvg/video/2022/02/fvg-videogame-rotta-balcanica-f12b10ca-6965-4744-b86b-27386301595a.html>

⁶ <https://www.raiplaysound.it/audio/2022/03/Jack-Folla-un-dj-nel-braccio-della-morte-del-25032022-f2ce96e0-362c-4a27-85c6-35d7133dbb75.html?ts=808>

⁷ Si veda tra gli altri <https://viedifuga.org/>; <https://www.icsufficiorifugiati.org/>

⁸ Tutti i link sono presenti nella pagina: <https://robertogilli.it/gioco-scrittura/>

I feedback attualmente provengono da utenti singoli, spero che il gioco sia fruito in aula nel prossimo anno scolastico.

Conclusioni

Federico Fellini descriveva la creazione dei suoi film come un percorso, bello ma anche frustrante, dall'idea di film perfetto che aveva nella mente all'opera reale fatta con i tempi-budget-situazioni-persone a disposizione.

Lo stesso percorso, bello ma anche frustrante, è avvenuto nella realizzazione di *"The Game - La Rotta Balcanica"*. La parte frustrante del progetto è legata alla necessità di semplificare, togliere parti e personaggi, ridurre dialoghi-interazioni-narrazioni. Però c'è anche la parte bella: raggiungere un risultato accettabile che può essere condiviso.

Da un punto di vista meno personale, questo progetto ha confermato che i videogame possono essere usati efficacemente per convogliare in modo nuovo informazioni ed emozioni legate a temi sociali. Dai primi feedback sembra che gli obiettivi che mi ero posto inizialmente siano stati raggiunti: il medium videoludico permette di raggiungere un pubblico diverso dai soliti canali di informazione sociale (siti, libri, documentari) e permette di creare un forte impatto emotivo nel fruitore.