

Madeleines

un gioco di enigmi in una biblioteca digitale

Antonella Lamberti

«Vi è mai capitato di prendere un vecchio libro da uno scaffale di casa e di trovarci un biglietto per una destinazione inusuale?

Rigirate il biglietto tra le mani, ci pensate un po'... e poi si accende una lampadina: "Ma certo! È quando ho preso il treno per andare a trovare quel compagno di classe che si era trasferito in un'altra città... ma quanto tempo è passato!"

Improvvisamente vi perdetevi nel ricordo di quel viaggio: "Che giorno era...? Sì, aprile!" e in un batter d'occhio siete lì, verso il mare, una mattina di tanti anni fa.

Madeleines, la storia persa, ritrovata, in cui state per entrare, è fatta proprio così: di libri, di oggetti smarriti, di enigmi, di scoperte. E di ricordi.»



Questa è la bella introduzione al gioco *Madeleines*, che si trova sulla piattaforma MLOL, Medialibraryonline. Si tratta di un *escape game* originale, interamente ambientato tra libri, storie e un'immaginaria redazione degli anni '80 del secolo scorso di un giornale di una biblioteca.

Cosa sono gli *escape game*? Riportiamo le parole che Rete delle reti usa per spiegarlo:¹ *Gli escape game sono giochi dal vivo (escape room), in scatola, cartacei o digitali, in cui -*

¹<https://retedellereti.dgline.it/madeleines>

da soli o in squadra - occorre superare una serie di prove ed enigmi per raggiungere un obiettivo.

Il gioco - realizzato per Rete delle reti dallo studio di *game design* We are müesli² - si dipana in 12 episodi, che sono stati proposti in successione, uno alla settimana, a partire dal 5 ottobre 2021, per concludersi quindi a dicembre scorso.

Immaginando la redazione di un giornale scritto in una biblioteca, e una serie di personaggi che ne fanno parte, *Madeleines*, dal titolo evidentemente molto letterario, presenta una storia che nasconde un misterioso epistolario tra due dei protagonisti (da individuare) e vari enigmi da risolvere, per riuscire a ogni episodio a scoprire le quattro cifre e le sette lettere che costituiscono la password che protegge il pdf scaricabile da MLOL con la puntata successiva.

Non manca, per i meno dotati nella risoluzione di enigmi, un cifrario che ogni volta permette di costruire il codice segreto in modo meccanico, e che consente quindi davvero a tutti di andare avanti con la lettura degli episodi e gustarsi le invenzioni della storia anche se non riescono a risolvere i quesiti.

Collegato anche a una pagina Facebook³ e a Instagram, da seguire volendo anche per entrare in contatto con gli altri partecipanti, *Madeleines* non è solo un'occasione per mettere alla prova le proprie capacità di osservazione, mnemoniche e intuitive come in molti altri esempi ludici, e le proprie reminiscenze letterarie, ma diventa anche stimolo per rileggere ed esplorare libri, e terreno di incontro per una comunità di giocatori uniti dalla scelta di voler partecipare a un gioco letterario sotto l'ombrello di una grande biblioteca.

La biblioteca di riferimento è grande perché è ben più ampia di quella in cui normalmente ci si reca a studiare o a prendere libri in prestito. Per giocare a *Madeleines* si entra infatti in una biblioteca digitale molto frequentata, in quanto la piattaforma che ospita il gioco è accessibile da più biblioteche e sistemi bibliotecari, tutti aderenti a Rete delle Reti.

Rete delle reti, vi ricordiamo, è un'associazione che riunisce numerose biblioteche e sistemi bibliotecari italiani⁴ e che riesce a investire in idee e proposte innovative, forte della collaborazione e della partecipazione di un gran numero di biblioteche.

2 <<https://www.wearemuesli.it/>>

3 <<https://m.facebook.com/madeleines.escapegame/>>

4 <<https://retedellereti.dgline.it/>>; ne avevamo parlato anche in "Il rinascimento delle biblioteche", *Bibelot*, V. 27 N. 2 (2021): (Maggio-Agosto), <<https://riviste.aib.it/index.php/bibelot/article/view/13312>>

Il gioco, pensato per una platea ampia, e per un target adulto (25-40 anni), è uno dei progetti di Rete delle Reti per i suoi sistemi bibliotecari e continua a essere pubblicizzato, con modalità eterogenee (web, Facebook, *podcast*, pillole di presentazione...) e un lancio che voleva essere graduale. La campagna pubblicitaria predisposta è stata ed è diffusa anche su canali non consueti per le biblioteche, con una grafica distintiva a cui ogni sistema e biblioteca aderente ha avuto accesso, in modo da mantenere una linea unica riconoscibile ma al tempo stesso anche adattabile al proprio territorio e comunità di riferimento.

Madeleines è un gioco e basta, certo, e aspettiamo tra qualche mese di conoscerne il gradimento e l'impatto che ne sono scaturiti, ma è in ogni caso l'ennesima prova che 'fare rete' dà maggiori possibilità di sperimentare e creare stimoli e curiosità.

Mai come ora appare importante intraprendere una progettazione innovativa di qualità, prestare cura a vecchi e nuovi utenti con idee accattivanti e rilanciare le biblioteche come spazio di incontro non solo fisico. Essere in rete appare la strada di gran lunga migliore per farlo.

Con una metafora, aggiungerei che la rete serve dunque moltissimo - e non solo nelle biblioteche - sia per scalare nuovi traguardi che per dare adeguata protezione e incoraggiare quindi a osare equilibrismi più arditi su alti fili tesi che portino a nuove sponde.

Antonella Lamberti

Componente AIB Commissione Biblioteche per Ragazzi
e IFLA Libraries for Children and Young Adults

antonella.lamberti@aib.it