

L'escape room alla conquista di Milano: i motivi di un grande successo

Date : 15 marzo 2019

Nata in Giappone nel 2017 grazie a Takao Kato, l'**escape room** si è prima diffusa in tutta l'Asia e poi in America, dove ha riscosso un enorme successo. Nel 2016 è arrivata anche in Italia: [l'escape room a Milano](#) di *Trap*, oggi, è considerata una delle più belle di tutta Europa grazie a 5 secret room di grande impatto scenografico e narrativo. Una tomba egizia, un galeone fantasma, una casa nel bosco, una stazione di ricerca in Antartide e un vicolo della Stazione Centrale di Milano: ciascuna stanza racchiude un mix unico di adrenalina ed emozioni.

Cos'è di preciso un'escape room?

I giocatori si ritrovano chiusi in una stanza e hanno 60 minuti per trovare il modo di uscirne, risolvendo enigmi, decifrando codici, rispondendo a indovinelli. Si gioca in gruppo, di solito minimo 4 persone, rigorosamente senza apparecchi elettronici: tutti i dispositivi vanno lasciati all'ingresso e gli unici aiuti possibili provengono dal **game master**, che sorveglia l'andamento del gioco da una telecamera.

Ogni escape room è una dimensione a sé stante. Alcune prevedono una sola stanza in cui si svolge l'intera sessione di gioco, altre, invece, catapultano i giocatori in più stanze segrete, che una dopo l'altra scandiscono il procedere della trama, come una sorta di percorso, o labirinto.

Il **tema** è ciò che differenzia tra loro le diverse secret room: le stanze possono essere a tema avventura, scienza, fantasy, horror, thriller, investigativo. Arredamenti e scenografie sono, ovviamente, studiati in base alla trama, per rendere più realistica possibile l'atmosfera. Dai candelabri, teschi e mappe del tesoro dell'avventura in stile "Pirati dei Caraibi", agli strumenti chimici per simulare un laboratorio di scienziati: tutto è pensato per rendere il gioco più avvincente e coinvolgente possibile.

Il **meccanismo di fuga** può consistere nella risoluzione di un enigma unico, ad esempio trovare il colpevole di un delitto, oppure di una serie di enigmi, consequenziali l'uno all'altro: in questo caso, la risoluzione di un indovinello iniziale permette di trovare una cassaforte, all'interno della quale, una volta decifrato il codice, si entrerà in possesso della chiave per aprire la porta.

Cosa rende l'escape room unica rispetto ad altre forme di intrattenimento?

I motivi dell'enorme successo dell'escape game, e in particolare delle escape room di Milano

firmate *Trap Milano*, sono molteplici.

Innanzitutto, l'escape room è qualcosa di **davvero originale**: una serata diversa dal solito pub dove bere una birra con gli amici, dalle discoteche, da un cinema, da una partita a calcetto. Sicuramente è qualcosa di nuovo da provare, anche solo per curiosità. Inoltre, permette di rafforzare i legami all'interno di un gruppo e alimentare lo spirito di squadra: che si vada tra amici, familiari o colleghi, le persone devono collaborare tra loro per trovare insieme la via di fuga. Non è un caso, infatti, che siano sempre di più le aziende che organizzano attività di **team building** nelle escape room, per cementare lo spirito di gruppo e agire all'unisono per risolvere situazioni complicate o apparentemente stressanti.

L'escape game è molto di più di una semplice "fuga" da una stanza: è una via di fuga dalla quotidianità, dalla routine, dallo stress del lavoro o dello studio. Quando inizia il gioco, nel preciso momento in cui la porta della stanza si chiude, ci si lascia tutto alle spalle e ci si immerge in un'altra dimensione. Probabilmente, il successo di questo gioco sta tutto qui.

Da non dimenticare, poi, che più qualcosa è misterioso e contorto, più la mente umana ne è attratta: decifrare codici, risolvere indovinelli, pensare a tutti i possibili indizi nascosti tra le tende, dietro ai mobili, sotto ai tappeti, rappresenta un lavoro d'ingegno che ricorda alla lontana giochi da tavolo come "Concept" o "Cluedo", con la differenza che si è protagonisti in prima persona e questo rende il gioco molto più coinvolgente. Se si è appassionati di libri gialli o film horror, thriller e polizieschi, sicuramente l'escape room sarà apprezzatissima. Un'altra idea molto originale? Tenere la propria festa di addio al nubilato o celibato in una escape room. Una serata che davvero non verrà dimenticata.

Servono altri motivi per provare l'esperienza dell'escape game? Ce ne sono a bizzeffe. Innanzitutto, perché l'escape room è un modo per **conoscere meglio se stessi** e mettersi alla prova, accettando la sfida. Si potrebbe scoprire, ad esempio, di essere capaci di aprire una cassaforte in pochi minuti, di possedere doti canore, di avere una mira da cecchino, una passione per l'archeologia, o qualcos'altro che mai ci si aspetterebbe. Le prove dell'escape room, essendo molteplici e di diversa natura, richiedono l'utilizzo di tutti e cinque i sensi, non solo la vista.

L'escape room è una **sfida contro le proprie paure**: claustrofobia, terrore del buio, dei rumori assordanti. Per chi fosse frenato dalle proprie ansie, non c'è nulla da temere: i gestori dell'escape room di Milano sanno quanto possa essere stressante non riuscire a risolvere il rompicapo e farsi prendere dal panico, arrivando a stare male anche fisicamente. Per questo motivo, quando si viene accolti all'ingresso il master game elenca dove si trovano dei pulsanti o leve da premere per far aprire immediatamente la stanza.

Prima di tutto, vengono messe alla prova le **proprie doti logiche ed investigative**. In un secolo in cui ormai lo smartphone è diventato un proseguimento della mano, nell'escape room si ha a disposizione solo il proprio cervello e quello dei compagni: niente Internet, niente aiuti da casa,

solo e unicamente il proprio corpo e la propria mente. Qualcosa, insomma, a cui ormai si è poco abituati.

In ultimo, non va dimenticato che le escape room sono tra loro molto diverse e riescono ad andare incontro a ogni preferenza/esigenza personale: dal nerd che le proverebbe tutte al lettore seriale di thriller e romanzi gialli, dal piccolo chimico all'appassionato di leggende storiche, dall'amante dell'horror e dello splatter all'avventuriero che sarebbe voluto nascere nei panni di Sir Francis Drake.

Che si riesca a uscire dalla secret room entro il termine previsto o che non si porti a termine la missione, in ogni caso si trascorrerà una serata originale, intelligente, che può rivelare parecchie cose sul carattere e l'indole delle persone. Un'esperienza da cui la maggior parte della gente esce soddisfatta ed euforica. Del resto a chi non piacerebbe sentirsi anche solo per un'ora Sherlock Holmes?