



**MASTER UNIVERSITARIO IN PROGETTAZIONE, COMUNICAZIONE E
MANAGEMENT DEL TURISMO CULTURALE
A.A. 2020/2021**

ABSTRACT

Titolo della tesi: *La Gamification turistica. Il caso studio Sodoma – the Urban Game.*
Nominativo studente: **Sara Antonellis**

Abstract

Il presente lavoro ha come obiettivo lo studio del format Escape Room, diffuso specialmente negli ultimi anni, analizzato in combinazione con gli Urban Game in una possibile prospettiva turistica.

Dopo una breve presentazione dell'azienda, ci si concentrerà sugli elementi teorici utili e necessari per affrontare questa analisi e capire le particolarità di entrambi i format: partendo da un excursus sui cambiamenti avuti nell'ambito economico, per passare ai concetti base della gamification e infine verrà trattata brevemente la storia delle Escape Room e ciò che effettivamente va a comporre una struttura efficace di Escape Room.

Nel terzo capitolo verrà trattato il caso studio della città di Vercelli preso in esame nel presente lavoro, con particolare attenzione alle strutture considerate a maggior potenziale turistico, per poi arrivare a confrontarlo nel quarto capitolo con altre realtà già esistenti in Italia, che vanno ad aiutare l'analisi sotto determinati aspetti.

In conclusione viene proposto un modello ideale che vada a racchiudere tutte le caratteristiche più efficaci per creare un gioco turistico che sia itinerante per la città e replicabile su realtà differenti.