

## Indice

<b>Elevator Pitch</b>	<b>2</b>
<b>Serious Games</b>	<b>3</b>
<b>Perché “Mafia Connection”</b>	<b>4</b>
<b>Gameplay</b>	<b>5</b>
<b>I principali concorrenti</b>	<b>9</b>
<b>Il caso “<i>Paga il pizzo</i>” Gioco bandito da Facebook</b>	<b>10</b>
<b>La “Reason Why” di Mafia C.</b>	<b>11</b>
<b>Piattaforme</b>	<b>12</b>
<b>Comitato scientifico</b>	<b>12</b>
<b>Chi siamo: La società</b>	<b>13</b>
<b>Chi siamo: i membri del team</b>	<b>14</b>



## **Elevator Pitch**

Questa enorme e oscena storia va raccontata. Lo hanno fatto libri, documentari, testate, siti e blog, ma un videogioco che parli della mafia vera, svelandone le dinamiche reali sottese al contropotere degli Stati non è ancora stato realizzato.

Mafia Connection non è una delle tante applicazioni multimilionarie per Social Network, non un social game su quanto sia figo essere membro di un clan. Il gioco è una simulazione, per sua natura quindi un medium perfetto per mimare una dinamica di azioni piuttosto che una storia. Questa sua peculiarità lo rende un mezzo perfetto per insegnare e apprendere in forma esperienziale.

**Qui non si gioca alla mafia: la si conosce.**

**Qui non si imita la mafia: la si studia.**

**Qui non si inneggia alla mafia: si insegna ai cittadini come combatterla.**

**L'unico gioco sulla Mafia... Quella vera.**



## Serious Games

Serious games: apparentemente una contraddizione in termini, un vero e proprio ossimoro. Un gioco, per essere tale dev'essere divertente, non serio. Il gioco, noi sappiamo, far parte della nostra natura: giochiamo per esperire, giochiamo per capire, per esplorare, per imitare, per crescere. Ciò rende il gioco, anche il più stupido ed innocente, una faccenda tremendamente seria. Per questa ragione intendiamo il termine "Serious games" non come un ossimoro ma come un'identità.

Per definizione il **serious game** è una simulazione virtuale interattiva con l'aspetto di un vero e proprio gioco, ma con finalità "serie" ovvero relative all'educazione, l'addestramento, l'assunzione di informazioni, i training aziendali, ecc...Il videogioco è una "macchina atta ad imparare", un ambiente simulato in cui le nostre azioni causano cambiamenti nel sistema che reagisce in modo pre-programmato. Questo rende il videogioco una perfetta piattaforma per le simulazioni atte ad istruire e veicolare valori, contenuti, informazioni, dati. Le informazioni e le sensazioni vissute rimangono fortemente impresse e permettono in questo modo al giocatore di affinare percezione, attenzione e memoria favorendo modifiche comportamentali attraverso il *learning by doing*, con il vantaggio di agire in ambito protetto. Interiorizzare qualcosa che si è fatto di persona, risulta molto più semplice rispetto all'apprendimento di contenuti veicolati durante lezioni frontali, apprendimento cosiddetto passivo. Rendendo la simulazione molto vicina alla realtà si riduce la paura del nuovo aumentando la fiducia dell'utente nel mettersi in gioco e si aumenta l'esperienza pratica. La possibilità di poter ripetere l'esercizio innumerevoli volte permette di giungere alla totale padronanza della dinamica "esplorata" aumentando la serenità con la quale si utilizza lo strumento e con la quale si affronterà la situazione reale.

Il player recepisce queste informazioni non come dati astratti, da mandare a memoria, ma come dati necessari per continuare a vivere un'esperienza, quella del gioco, che lo affascina e lo coinvolge – il famoso elemento "*engagement*" – Il player assume le informazioni veicolate dal games come ha assunto le informazioni atte a camminare o a deglutire quand'era bambino: in maniera del tutto naturale, velocemente ed in profondità. E' questa la ragione per cui l'industria pubblicitaria sta investendo in forma massiccia negli *advergemes*, i nuovi indirizzi di sperimentazione didattica (a partire dalla scuola primaria per finire con i dottorati di ricerca) si stanno rivolgendo sempre più spesso ai nuovi media e l'industria militare ormai da decenni si affida a simulazioni di guerra in tutto e per tutto identiche ai videogiochi.

## Perchè Mafia connection

L'attenzione sulla Mafia è calata. I tempi delle stragi e dei Difensori dello Stato sono lontani. La mafia, o meglio le mafie, sono adesso più forti che mai. Dopo aver dismesso l'abito da "uomini di onore" le mafie si sono unite ad altri movimenti criminali internazionali, hanno iniziato a ragionare con criteri da azienda multinazionale, si sono mimetizzate ed infiltrate nella società sino a giungere al suo midollo.

Qualcuno ha detto che **il miglior inganno del Diavolo** consiste nel **far credere all'uomo di non essere mai esistito**. Anche la Mafia ci ha provato negli Anni '80. **"la Mafia non esiste"**. Se lo sono sentito ripetere per anni i Giudici che di lì a poco avrebbero dato la vita per combatterla. Al giorno d'oggi nessuno si sognerebbe mai di dire che la Mafia non esiste. Ciò che non è chiaro è dove sia la mafia, in cosa consista, come si aiuta e come si distrugge, chi sono i suoi nemici e chi invece è da ritenersi suo amico. **Non si capisce chi sono i buoni e chi sono i cattivi.**

La nostra nascita siciliana ci ha aiutato nell'immaginare le **zone d'ombra** in cui la mafia agisce anche se si maschera sotto altri nomi: l'"amico" che ti trova il posto e ti "sistema", l'"amico" che ti chiede il voto per le prossime elezioni o se lo compra letteralmente, lo "Zio" o l'amico dello "Zio" che ti aiuta per il concorso X, il professionista X che sa come fare a prendere i finanziamenti giusti per te o l'affabile imprenditore che risolve i problemi della tua azienda in maniera efficace e rapida. Questi sono solo pochi dei moltissimi esempi di collusione e connivenza con la mafia che ormai non vengono più ritenuti un crimine ma un "saper vivere". **La forza della mafia non sta nei fucili, ma nelle cravatte, nelle rubriche telefoniche, nei contatti e nella vasta rete di cellule dormienti infilate nei gangli vitali dello Stato.** Anche loro sono stati aiutati da un amico, uno zio, un imprenditore un tempo. Adesso si sdebitano diventando a loro volta "Amici", "Zii", "Imprenditori" o "professionisti" per qualcun altro.

"Mafia C." non vuole essere un luogo in cui si gioca a fare il mafioso. Il nostro progetto vuole fare luce su ciò che la Mafia è e su ciò che la Mafia fa, oggi. Vuole fare luce nelle zone d'ombra, vuole mostrare chi aiuta la mafia e come. Vuole sottolineare come la società civile e le ONG svolgono un ruolo fondamentale nella partita "Mafia-Stato" troppo spesso banalizzata ad uno stereotipato gioco guardie & ladri. **"Mafia C." vuole far vivere ed esperire le dinamiche criminali, le dinamiche anti criminali, l'ecologia del sistema attuale. Per riuscire a far questo bisogna avere il coraggio di giocare.**

***Mafia non è bello.***

***Mafia non è un gioco.***

***Come farlo capire alla gente? Con un gioco.***

***Come educare la gente? Con un gioco.***

***Come insegnare alla gente a reagire? Con Il Gioco.***

## Gameplay

### **Avatar: immagine personalizzata**

Ogni utente potrà scegliere l'immagine che meglio lo rappresenta all'interno del gioco. In questo modo da un lato viene tutelata la privacy degli utenti che non vogliono che la propria faccia appaia sul gioco, dall'altro si darà sfogo alla creatività dei giocatori, inserendo un elemento identitario nel gioco.

### **Risorse, potere, denaro**

Il giocatore dispone di tre risorse fondamentali: salute, energia e stamina. Attraverso queste tre risorse può compiere missioni, combattimenti, sfide a tempo e diverse altre azioni per guadagnare punti di esperienza, aumentare il proprio livello di influenza e potere e accumulare denaro. Una volta esaurite, le risorse vengono ricaricate gradualmente con il passare del tempo e la quantità massima di ognuna può essere incrementata da punti esperienza ottenuti al passaggio di livello.

### **Status: Onestà Vs Corruzione**

Affiancata al coefficiente di influenza e potere, una barra rivela lo Status del giocatore, in una scala di valori che va dall'onestà alla corruzione. L'avanzamento verso uno o l'altro polo dipende dalle scelte compiute durante il completamento di missioni e obiettivi. Lo stato iniziale prevede una posizione neutra, le scelte determineranno l'orientamento del giocatore nella scala onestà-corruzione.

### **Caratteristica fondamentale del gameplay: la Scelta**

Nessuna missione è obbligatoria. Il giocatore confronta il suo buon senso con le scelte disponibili per il completamento di missioni e obiettivi. Non sempre le scelte distinguono tra bene Vs male in termini assoluti. Alcune scelte implicano ad esempio: 'Interesse personale' Vs 'utilità sociale' ; 'legale e ristretto' VS 'ai limiti della legalità' VS 'illegale'. Ogni missione ha un punteggio numerico e un valore: il punteggio stabilisce l'avanzamento di livello; il Valore indica l'inclinazione del giocatore verso uno dei due poli estremi dello Status. Il percorso sulla scala dei valori dello status è reversibile: il giocatore può decidere in ogni momento di cambiare rotta sulla via che va dall'onestà alla corruzione.

### **Location: una Mappa Interattiva**

Partendo dalle missioni iniziali che si svolgeranno su un territorio limitato, il giocatore può progressivamente sbloccare diverse aree di una mappa interattiva globale per avere accesso a nuovi obiettivi e funzionalità. Ogni volta che un'area verrà sbloccata si renderanno disponibili filmati e documentazione sulla reale presenza mafiosa su quel territorio. I "Boss" che saranno pionieri in quella zona potranno prendere ispirazione dalla storia reale per aderire o distaccarsi da essa nella conduzione del gioco.

### **Interazione: un vero gioco Social**

Oltre alle missioni da compiere, caratteristica della Mappa Interattiva è una struttura di chat-rooms legata al territorio su cui il giocatore agisce. Una volta entrato in una sezione specifica della mappa, l'utente può accedere alle missioni e alle chat-rooms che occupano quel territorio. Come vere e proprie comunità, le chat-rooms hanno l'obiettivo di mettere in contatto tra di loro i giocatori che vogliono dedicarsi a vere dinamiche social, piuttosto che continuare il gioco in modalità Singolo.

Lo scopo delle chat-rooms è quello di simulare le reali dinamiche sottostanti ai gruppi o alle comunità in questione: istituzioni di giustizia da un lato, organizzazioni criminali dall'altro. Ogni chat-room ha un territorio Base molto limitato sulla mappa al quale si deve accedere per poter entrare nella chat. Una volta uscito dal suddetto territorio per compiere delle missioni, il giocatore

esce a sua volta anche dalla chat room.

### **Singolo Vs Social**

Il gameplay di Mafia Connection ammette due modalità di gioco. Inizialmente l'utente intraprende la sua carriera da Singolo, sullo stile dei modelli già esistenti di cui citiamo qualche esempio più avanti (Mafia Wars, Mobsters, Mob Wars). Una volta superata una soglia minima di episodi, missioni e combattimenti tutorial, il giocatore potrà entrare nel vivo delle dinamiche social, mettendosi in contatto con le chat-rooms presenti nei territori da lui sbloccati sulla mappa e proponendosi come membro del gruppo, in attesa di essere accettato dagli amministratori. Il criterio di valutazione principale è l'orientamento del giocatore nella scala dei valori onestà-corruzione. Un utente orientato verso l'onestà verrà accettato più facilmente da un gruppo giustizia; viceversa, uno orientato verso la corruzione avrà buone possibilità di entrare in un gruppo criminale. Oltre all'orientamento i criteri di valutazione si basano sul livello di potere-influenza, sui punti esperienza e sulla carriera svolta dal giocatore. I processi appena citati non sono automatici: la gestione delle comunità è affidata completamente agli utenti. Per entrare a far parte di un gruppo, il giocatore deve guadagnarsi credibilità e rispetto di amministratori e consiglieri, secondo dinamiche stabilite dagli stessi. La dinamica Social non è obbligatoria: l'utente può anche intraprendere la propria carriera in modalità Singolo fino al raggiungimento di una certa soglia di potere ed esperienza. Una volta trovato un territorio libero da influenze, il giocatore può crearvi la propria organizzazione e reclutare altri utenti per formare un gruppo e difendere il dominio sul proprio territorio.

### **Gruppi gestiti dagli utenti**

Simulando i reali sistemi gerarchici di istituzioni e organizzazioni, gli utenti con più potere e influenza avranno il ruolo di amministratori. A loro sarà affidato il compito di scegliere consiglieri e sottoposti ai quali verranno affidate altre mansioni di gestione della comunità. Tra i compiti di amministratori e consiglieri, l'ammissione dei nuovi membri, il dialogo con le altre comunità, la pianificazione di missioni e obiettivi di gruppo per controllare sezioni della mappa interattiva, insieme a tante altre dinamiche che verranno studiate appositamente durante la progettazione del design del gioco.

### **Giochi di potere**

Caratteristica importante, la possibilità di realizzare alleanze tra gruppi e tra singoli membri, per raggiungere obiettivi di dominio o controllo e per andare a favore o contro i leader amministratori. A differenza infatti delle classiche comunità e chat gestite dagli utenti, gli amministratori possono essere messi in minoranza dai membri della comunità, qualora questi stipulino delle alleanze con la forza necessaria per estromettere il leader di turno. Una volta spodestato dalla più alta carica, l'amministratore estromesso non perderà i suoi punti esperienza, né la sua identità virtuale: perderà soltanto l'appartenenza al gruppo di turno tornando in modalità Singolo. Il valore sulla scala onestà-corruzione verrà azzerato in una posizione neutra e potrà decidere di ricominciare la sua carriera singolarmente oppure alleandosi con altri gruppi esistenti e magari rivali, con lo scopo di vendicare il tradimento e i torti subiti. I punteggi relativi a denaro, esperienza, oggetti, inventario, statistiche, ecc. verranno mantenuti, così come la cronologia della carriera del giocatore.

### **Mafia Connection**

Il sistema di alleanze rappresenta un'esperienza di gioco unica nel campo dei social games: i giocatori di qualunque livello e schieramento possono decidere di stringere accordi segretamente con gruppi amici o rivali. Il sistema di chat-rooms basato sulla presenza delle comunità nella mappa, consente una precisa identificazione dei territori di riferimento in base alle influenze presenti: quale organizzazione criminale gestisce il territorio, quale istituzione lo difende. L'influenza e il controllo dei vari territori garantisce ai gruppi agevolazioni e bonus sulle missioni e le interazioni possibili all'interno dei territori controllati, mentre ne ostacola le attività nelle zone dominate da gruppi rivali. Per quanto riguarda il controllo del proprio gruppo, amministratori e

consiglieri controllano tutti gli spostamenti, le missioni e i contatti stabiliti dagli avatar associati al gruppo, ma non hanno accesso alle conversazioni tra i membri e altri utenti al di fuori della Base. Ogni utente ha così la possibilità di contattare membri di altri gruppi per il proprio interesse, per acquisire o rivelare informazioni relativi alle dinamiche di gruppo, per conoscere o rivelare in anticipo possibili attacchi in fase di pianificazione.

Agli amministratori l'arduo compito di fidarsi o meno dei propri associati.

### **Missioni e obiettivi**

Come per i prodotti già esistenti sul mercato, le missioni per ogni singolo giocatore sono strutturate su un sistema di punta e clicca. A differenza di questi però il percorso carriera non è obbligato e uguale per tutti gli utenti. Come già illustrato precedentemente, ogni missione presenta due o più soluzioni possibili che determinano i punteggi e il valore ottenuti, ma anche le missioni successive sbloccabili. Mentre le missioni dipendono esclusivamente dalla disponibilità delle tre risorse fondamentali (salute, energia e stamina), gli obiettivi hanno anche una scadenza nel tempo. Come missioni da compiere entro certi termini e limiti, gli obiettivi possono essere di gruppo o singoli. Alcuni obiettivi sono automatici – quindi determinati dal gioco stesso – e hanno un timer e una scadenza stabiliti. Altri sono determinati invece dagli utenti stessi – gruppi, amministratori e consiglieri – e caratterizzano la simulazione dei giochi di potere.

### **Obiettivi di gruppo**

Oltre alla carriera singola, ogni gruppo ha la sua storia, i propri punteggi e un coefficiente esperienza basato su un sistema di livelli. Obiettivi automatici verranno assegnati ad ogni gruppo in base al numero di membri e al livello raggiunto. Gli esiti di missioni e obiettivi decidono la carriera di gruppo ed eventuali avanzamenti, in caso di successo, o retrocessioni, di fronte al fallimento degli obiettivi di gruppo. In linea di massima il design degli obiettivi di gruppo prevede che un determinato numero di utenti appartenenti allo stesso, che abbiano raggiunto il livello necessario a partecipare, compiano una missione obbligata spendendo risorse energia-stamina-salute.

### **Posizionamento e attacco**

Gli attacchi e i combattimenti rispecchiano le dinamiche dei prodotti già esistenti in commercio. Il posizionamento dell'avatar dipende dalla sua presenza sulla mappa. Ogni giocatore si trova nell'ultima location da lui scelta nella mappa. Il giocatore Singolo, poiché non appartiene a nessun gruppo gode di un coefficiente di posizionamento nullo (pari a 0). Il giocatore che appartiene ad un gruppo, gode di un coefficiente di posizionamento differente in base all'influenza dei gruppi presenti sul territorio. Sui territori controllati dal proprio gruppo, il coefficiente sarà +100. Questo aumenta del 100% la forza di attacco e difesa del personaggio. In territori alleati il coefficiente varia da +20 a +80, mentre nei territori di gruppi ostili può variare da -20 a -100. Il personaggio non può essere attaccato quando si trova all'interno del proprio territorio Base, a meno che tra i due gruppi di appartenenza sia in atto una Guerra.

### **L'unione fa la forza. Guerra di strada**

Simulando le guerre fra bande vere e proprie ogni gruppo può attivare una modalità Guerra per combattere i gruppi rivali. Non sempre disponibile e limitata nel tempo, la Guerra consente a ogni membro di un gruppo di attaccare un solo membro alla volta di un gruppo rivale all'interno della propria base, fino alla sconfitta di uno dei due giocatori. La sconfitta in battaglia è rappresentata dall'azzeramento dei punti salute e dall'impossibilità di continuare la lotta fino a un'eventuale ricarica. Tramite la Guerra un gruppo può perdere parzialmente o totalmente i propri territori. Per perdere la Base ogni membro del gruppo deve essere stato sconfitto almeno una volta all'interno dei limiti di tempo previsti per l'attacco. Il design della modalità Guerra verrà ampliato durante le fasi di progettazione.

### **Il silenzio degli innocenti. La società civile**

Il territorio non è dominato solo dai gruppi giustizia o dai gruppi criminali. La società civile fa la sua parte. Nel caso in cui l'influenza di uno dei due poli sia eccessivamente dominante sul territorio, la società civile interviene con manifestazioni spontanee. Queste sono rappresentate da eventi autogenerati – quindi automatici e non gestiti dagli utenti – che servono a minacciare il potere eccessivamente dominante sul territorio. Se i gruppi giustizia controllano oltre il 70% del territorio, fenomeni di omertà, attentati, inquinamento di prove e ostacoli alle indagini sorgeranno come missioni collettive a tempo, a cui i gruppi devono far fronte per non uscire danneggiati. Quando i gruppi crimine dominano oltre il 70% del territorio, proteste, manifestazioni anti-racket, raccolte di fondi e fenomeni di attivismo sociale tenderanno di indebolire i gruppi presenti sul territorio. Per i rivali non c'è momento migliore di attaccare.

### **Ranking**

Una classifica interna stabilisce i gruppi e gli utenti più forti. A questi verranno riconosciuti bonus speciali spendibili durante il gioco e trofei permanenti.

### **Credito e ricariche**

Come per i giochi già attivi sul mercato, sarà possibile acquistare punti e ricariche attraverso credito reale.

### **Social +**

E se il gioco uscisse fuori dalla rete?

Eventi e concorsi annuali daranno la possibilità agli utenti di incontrarsi al di fuori del gioco e di ottenere gadgets e riconoscimenti.

### **Serious Game**

Mafia Connection non è solo un Social Game allargato. Oltre alla simulazione, il gioco prevede contenuti culturali specifici che gli utenti potranno fruire, scaricare e collezionare durante il gioco.

Tra questi: articoli, interviste ad autorità, esperti e scrittori, statistiche sull'impatto del fenomeno sulla società e sull'economia, dossier, files audio e video, recensioni di libri tematici, trailers di film e documentari.

Tutti questi contenuti racconteranno la storia e le dinamiche della Mafia.

Quella vera.



## I principali concorrenti sul mercato

### Zynga: Mafia Wars



Con un totale di **23 applicazioni web e 230 milioni di utenti attivi** mensilmente, Zynga è il leader mondiale dei providers di social games. Digital Sky Technologies (DST), gruppo leader mondiale per gli investimenti sul web, ha recentemente acquistato titoli della compagnia per un valore di 180 milioni di dollari, sul totale complessivo stimato di circa un miliardo di dollari. Mafia Wars è il prodotto di punta con quasi 26 milioni di utenti attivi mensilmente. (Fonte: <http://www.zynga.com/news/> )

Il gameplay è basato su tre risorse fondamentali: salute, energia e stamina. Come nei giochi di ruolo classici, queste risorse servono per completare diverse missioni che permettono al giocatore di accumulare denaro e punti esperienza per aumentare di livello. Una volta esaurite vengono ricaricate gradualmente con il passare del tempo, altrimenti possono essere acquistate tramite credito. L'interazione è rappresentata da un semplicissimo click del mouse.

### Playdom: Mobster 2



Pubblicato in una seconda edizione che presenta una grafica migliorata e un gameplay allargato e più intuitivo, **Mobster è il gioco più popolare su My Space**. La Playdom, azienda sviluppatrice di **6 diversi prodotti social**, conta **circa 20 milioni di utenti attivi al mese** e il suo valore è stato recentemente stimato sui 260 milioni di dollari. (Fonte: <http://www.playdom.com/news.php> )

Mentre per il gioco di Zynga l'utente utilizza come avatar la propria immagine di profilo come sul social network che ospita l'applicazione, per quello di Playdom si tratta di un avatar grafico stilizzato. Unica aggiunta significativa è la presenza di una mappa interattiva che consente di scegliere il territorio su cui esercitare la propria attività da gangster.

### Psycho Monkey LLC: Mob Wars



Due fratelli sviluppatori dal divano di casa, un sito web in costruzione che spiega come il nome della compagnia sia ironico: Mob Wars conta circa **un milione e mezzo di utenti attivi**. Con altri due giochi simili prodotti e un abbondante riaggiustamento della medesima grafica, l'unica differenza tra Mob Wars e i precedenti illustri è nella pagina di tutorial iniziale, capace di spiegare tutto il gioco in pochissime righe ben organizzate.

Seguono diversi altri prodotti, nella maggior parte dei casi realizzati da sviluppatori indipendenti, che non si avvicinano al mezzo milione di utenti.

## Il caso “Paga il pizzo” Gioco bandito da Facebook

Una recente notizia del TG5 (26 Novembre 2009) ci informa che un gioco simile è appena stato bandito. Proprio nei giorni in cui le maggiori perplessità relative al presente progetto Mafia Connection stavano dissolvendosi, e il documento prendeva vita su carta, per la E-Ludo suona un campanello d'allarme. Opinione pubblica e media contrari a questo tipo di giochi; sembrano infatti istigare gli utenti a linguaggi e pratiche tipiche della criminalità organizzata.

Di che si tratta? Il nostro progetto è finito prima della consegna? Vediamo un po'...

Il gioco in questione promette bene fin dal titolo: “Paga il pizzo”. Le meccaniche di gioco simulano le reali pratiche di estorsione ai danni non di cose e persone ma dei profili degli iscritti sui social networks. Tra gli amministratori compare un criminale ricercato da anni dalla polizia italiana che ha ottenuto cittadinanza in un paese latino-americano, dove risiede e da dove cura il suo profilo sui social network, con tanto di foto e informazioni personali come un qualunque cittadino incensurato. (Fonte: TG5).

Il giocattolo si è rotto: *Paga il pizzo* era nient'altro che un'applicazione per diventare camorristi virtuali.

Di seguito un articolo pubblicato online da *IlSole24 Ore*.

*“Vengono richiesti 'nome di battaglia' e 'anni di reclusione', si può scegliere un 'clan' o rimanere un 'cane sciolto'. Si tratta, naturalmente, di un'applicazione non sviluppata dal social network Napoli, 29 novembre 2009 - Conta più di 6.500 utenti attivi mensilmente l'applicazione su Facebook che propone il gioco di ruolo 'Paga il pizzo'. "Lavora con noi, entra nella camorra": è questo l'invito rivolto all'ingresso della pagina. La notizia è apparsa oggi sul quotidiano 'Il Roma'.*

*Il primo passo, nel gioco, avviene proprio cliccando sull'applicazione 'entra nella camorra', si "minacciano" automaticamente, tutti i propri amici sul social network. Seconda possibilità è 'Fai una estorsione': applicazioni comunque non sviluppate da Facebook, come sottolinea lo stesso social network. Se si sceglie la pista della 'affiliazione' virtuale, vengono richiesti il 'nome di battaglia', gli 'anni di reclusione'; si deve scegliere inoltre un clan o decidere di rimanere un 'cane sciolto'.*

*Vengono richieste anche le esperienze del proprio curriculum criminale: "La camorra è sempre alla ricerca di nuovi talenti nel campo dell'estorsione, delle rapine e degli omicidi. Se pensi che il tuo profilo possa fare al caso nostro proponici il tuo curriculum".*

*Si può optare, dunque, fra diverse 'competenze' e figure del crimine: riciclaggio, strozzino, pusher, piazza di fumo, magliaro, ricottaro, truffe, gioco delle tre carte, rapina, rubato autoradio, rubato caramelle ad un bambino, autista transalp, capa di legno, sicario, boss di quartiere, palo, picchiare prostitute, cantare il mio clan.*

*Citando Cutolo, Totò Riina e Di Lauro, nella presentazione si legge inoltre: "Teniamo a precisare che perseguiamo i nostri obiettivi con tutte le nostre forze e tutti i nostri mezzi a disposizione, per questo ove mai fosse necessario non ci poniamo problemi ad uccidere uomini di qualunque età o classe sociale. La nostra politica è quella di risparmiare donne e bambini, non sempre ci riusciamo ma in fondo si sa...nessuno è perfetto!".*

Fonte: [http://quotidianonet.ilssole24ore.com/cronaca/2009/11/29/265921-paga\\_pizzo\\_gioco\\_facebook.shtml](http://quotidianonet.ilssole24ore.com/cronaca/2009/11/29/265921-paga_pizzo_gioco_facebook.shtml)

Campanello d'allarme?

No. Il caso conferma due importanti punti fermi della nostra ricerca:

1. **La simulazione funziona al punto da essere temuta**
2. **C'è bisogno di educare l'opinione pubblica a una reazione generale contro questa piaga sociale**

Giocare alla Mafia non è bello, né serve a nessuno. Purtroppo i media, facendo leva sull'ignoranza generale e sull'effetto virale dei social network, si dilettono in questi esperimenti propagandistici; per fortuna qualcuno prende le giuste contromisure.

### **La “Reason Why” di Mafia C.**

Ovvero sul perché Mafia C. sarà un prodotto radicalmente diverso da quelli attualmente presenti sul mercato. La critica che ci verrà posta in futuro sarà certamente **“Giocare a fare il mafioso è diseducativo”**. Non lo crediamo. Avremmo potuto acquisire maggiore credito verso l'opinione pubblica e verso la stampa facendo giocare gli utenti solo dalla parte dei “buoni” ovvero lo Stato e la Società Civile, relegando il sistema Mafioso agli Npc (Non Playable Character) guidati dalla I.A. del computer. Ma crediamo sia riduttivo, **crediamo sia sbagliato. Giocare significa conoscere**, capire, esperire, vivere, fare proprio un sistema e le sue regole. Per far tutto questo bisogna giocare, entrarci dentro, “sporcarsi le mani” come diceva un saggio, tempo fa.

**La differenza** fra “MafiaC.” e gli altri prodotti che scimmiettano il mondo mafioso è **il focus**. Il nostro focus è centrato sulla verosimiglianza del sistema, sulla **raccolta di dati reali**, sulle meccaniche di gioco quanto più vicine possibile alla realtà, perché vogliamo educare alla legalità, vogliamo mostrare quanto le azioni dei singoli contano nel sistema olistico del tutto. Quanto ognuno di noi può e deve fare la differenza. Per far questo ci vorremmo avvalere di un **comitato scientifico di prim'ordine** che ci aiuti a descrivere ed implementare al meglio il mondo dello Stato e dell'Anti-stato. Giornalisti, Magistrati, Politici, e rappresentanti di spicco della cultura Antimafia e delle Associazioni ONG che hanno fatto la storia del nostro paese lottando contro una piaga che sembra inestinguibile. **Le Università ci daranno un sostegno preziosissimo**: forniranno dati e statistiche sulla relazione tra i movimenti criminali e la società civile, tra la società civile e lo Stato e della storia del rapporto di opposizione ma a volte anche di appoggio e collusione tra Mafia e Stato. Noi ricambieremo fornendo, previo consenso dei player, i dati dei player, il loro utilizzo dell'applicazione, la loro frequenza di gioco ed il loro comportamento all'interno del gioco. Un'infinità di potenziali studi potranno essere condotti utilizzando questo frame work digitale, a partire dalla connotazione geografica dei partecipanti per finire con la verifica delle conoscenze che i player hanno acquisito nel gioco.

## Piattaforme

- Social Network

“MafiaC.” Sarà distribuito tramite i maggiori Social Network esistenti (Facebook, My space, Netlog, ecc...) perché crediamo che **la componente *Social* sia la colonna portante del progetto**, la sua anima, il luogo da cui inizia, nella realtà, ed il luogo in cui avrà una sua fine, simulata, nei network digitali.

## Comitato scientifico

- **D.A.P.S.I.** Dipartimento Analisi Processi Sociali e Istituzionali, Facoltà di Scienze Politiche, Università di Catania
- **D.I.C.U.T.** Dipartimento Cultura Uomo e Territorio Facoltà di Lingue, Università di Catania
- **Dipartimento di Sociologia** “Gino Germani”, Università Federico II di Napoli
- **Don Luigi Ciotti** dell’Associazione “**Libera**”
- Associazione “**Addiopizzo**”
- **Bruno Piazzese** Presidente nazionale delle associazioni antiracket
- **Roberto Saviano** autore del libro inchiesta sulle mafie “Gomorra”
- **Rita Borsellino** Europarlamentare del Pd sorella del Giudice ucciso dalla Mafia
- **Riccardo Orioles** Giornalista de “I Siciliani”
- **Tano Grasso** il primo commissario "ordinario" previsto dalla legge antiracket
- **Rosario Crocetta** Europarlamentare ex sindaco di Gela
- **Roberto Scarpinato** Magistrato Procuratore aggiunto alla procura Antimafia di Palermo
- **Giancarlo Caselli** Magistrato rappresentante italiano a Bruxelles nell'organizzazione comunitaria Eurojust contro la criminalità organizzata.

## Chi Siamo

### La società



Lo scopo ultimo della **E-Ludo** consiste nel far conoscere il **gioco** ed il **videogioco** come **fenomeni culturali**. Il nome “E-Ludo” sta per *Electronic Ludo*, ma anche per *Extra Ludo*: molti giochi non vengono ritenuti tali perché generalmente considerati attività serie. Il gioco viene ghetizzato come una pratica che non reca in sé alcuna utilità.

In realtà è proprio nel sottile limine tra ciò che è riconosciuto come “gioco” e ciò che viene considerato “vita reale” che noi della E-Ludo intravediamo la reale **potenzialità del gioco**, l’enorme potenza delle **leve motivazionali** che reca con sé, la grandezza e l’importanza degli obiettivi che può aiutarci a raggiungere.

**Quando il gioco**, antico fenomeno culturale inscritto già nei nostri geni, **si fonde ai nuovi media** – potente forma di comunicazione pervasiva che sta già cambiando il mondo in cui ci troviamo immersi - **nasce il Videogioco**. Oggetto mediale complesso, stratificato, frutto della tecnica quanto dell’arte, figlio sia della scienza che della narrativa.

Noi della E-Ludo crediamo che attualmente il mondo stia vivendo **gli albori di una nuova era**, un tempo in cui il gioco, il videogioco ed i nuovi media plasmeranno buona parte del nostro agire umano. Noi vogliamo fortemente essere **protagonisti e pionieri** di quest’epoca, plasmandola quanto più possibile.

A tal fine la E-Ludo si propone di creare **progetti di sperimentazione nel campo della Ludologia**, creare videogiochi e giochi “utili” e rendere giocosi – e video giocosi – gli atti più importanti della nostra esistenza. Vogliamo creare nuovi media, forme di comunicazione meticchie e prodotti “bastardi” che sappiano entrare nella vita di ognuno tramite i social network, i cellulari, il pc, le console, il mondo reale.

Vogliamo studiare, creare, analizzare, mettere a frutto tutte le nuove forme sociali, comunicative, mediali, rituali, organizzative che il mondo dei nuovi media ed il mondo del video ludico stanno creando con inesauribile creatività.

Vogliamo creare **occasioni d’incontro** e condivisione, **eventi di qualità** che diano **spazio alla formazione** e al sapere: seminari, convegni, contest, jam, in cui il gioco - elettronico e non - sia al centro della scena.



## Membri del Team

**Salvatore Mica**, 28 anni. Fondatore, Managing director e *Cultural designer* di E-Ludo Interactive. Corteggia i nuovi media da una vita. Finalmente è riuscito a strappargli un appuntamento alla E-Ludo Interactive. Da bambino studiava psicologia, letteratura e programmava l'Olivetti Pc1 di casa sua. Una volta cresciuto ha frequentato un anno di informatica per poi laurearsi Magna cum laude in Scienze della comunicazione – indirizzo Editing. Giornalista freelance per moltissimi giornali online, la tesi in nuovi media ed interfacce lo porta a fare esperienza nel mondo del game development dove cura le Pr, il product management, lo scheduling, le risorse umane, il level design, lo scripting. Propone alla facoltà di Lingue il medialab *Videogame & software house: dalla texture al testo* dove insegna per quattro edizioni consecutive. Tiene una giornata di seminario sui Nuovi Media all'interno del Master di II livello in Fisiopatologia e Psicopatologia dei Nuovi Media all'Università di Palermo nel 2007. Organizza e coordina il convegno *New media & Videogames* per l'Università di Catania dove intervengono eminenti professionalità del mondo industriale ed accademico. Fonda la E-Ludo Interactive, dopo aver partecipato all'IVDC del 2009, organizza con l'appoggio determinante dei suoi collaboratori la *Global Game Jam* all'interno della facoltà di Ingegneria dell'Università di Catania, prima Ggj in Italia, unica nel Sud Italia.

Per il progetto M.c. si occuperà del design digitale e delle relazioni con il comitato scientifico

**Salvatore Fallica**, 24 anni. Producer, Concept writer, Game Designer, Pr Europa. Educazione classica, passioni post-moderne. Dal Greco antico agli 8bit, dal Latino al web 2.0. Siciliano di nascita con il viaggio nel sangue e una languida nostalgia per la propria terra. Appassionato lettore, promettente scrittore, cultore dei new media particolarmente attratto dal videogioco e dalle sue prospettive sociali e culturali. Laureato in Scienze della Comunicazione – Editing, presso l'Università degli Studi di Catania nel 2007. Ha lavorato per oltre un anno presso diverse emittenti radiofoniche siciliane in qualità di conduttore e ideatore di format radiofonici. Appena conseguito il Master in *Western Literature* presso la Katholieke Universiteit Leuven, in Belgio. Attualmente lavora per HP Enterprise Services a Malines, Belgio.

Per il progetto M.c. si occuperà del producing

**Giovanni Famà**, 24 anni. Game Designer, Level Designer, Pr. Appassionato di videogiochi. Ha partecipato in veste di PR alla Game connection di Lione nel 2007, ad ottobre del 2009 era presente alla seconda edizione della IVDC a Milano con la neoformata E-Ludo interactive di cui è cofondatore, con la stessa società ha organizzato la Global Game Jam a Catania nel Gennaio del 2010. Desidera che il videogioco sia riconosciuto come una delle più recenti forme d'arte cui l'uomo abbia dato vita e vorrebbe che esso consegnasse al giocatore dei contenuti. Più precisamente un'educazione. A ciò che è bello, alla musica, all'arte, alla vita.

Per il progetto M.c. si occuperà del level designer delle Pr e del Q/A

**Giuseppe Navarria**, 23 anni. Programmatore, Grafico, Game Designer. Ha lavorato nella game industry per anni in varie aziende italiane per poi fondare Moonloop, una delle più promettenti realtà di game development nel nostro paese. Esperto in programmazione e grafica 3D combina approfondite conoscenze tecniche all'estro di un artista. Attualmente è direttore tecnico della E-Ludo Interactive, di cui è tra i membri fondatori.

Per il progetto M.c. si occuperà della programmazione, del design e del Q/A

**Federico "Werto" Castronuovo**, 23 anni. Musicista, Programmatore, Web Designer e Grafico. Appassionato di videogiochi dalla tenera infanzia, nell'1990 Cupido confuse un Commodore64 per la possibile fidanzatina di costui in tenera età. Da allora la passione per la musica e l'informatica hanno camminato di pari passo durante la sua crescita. Laureato in "Alta formazione artistica e musicale" classe di pianoforte al conservatorio di Catania, ha studiato informatica, costantemente in ricerca di nuove forme musicali ed espressive continua, saldatore e stagno in mano, a far sparire ferri da stiro e radio di casa dei suoi genitori. Ha partecipato alla realizzazione di due cortometraggi e delle colonne sonore di 6 prodotti di Game Development.

Per il progetto M.c. si occuperà del sound editing

**Rosario Milone**, 19 anni. Giovanissimo esperto in programmazione 3D e Web-oriented. Lavora nel campo dei videogames da due anni ed è co-fondatore di Moonloop, dove oltre ai titoli in produzione si occupa della creazione degli strumenti di sviluppo su PC\Mac e console. Junior programmer alla E-Ludo Interactive. Gamer e appassionato cultore dei nuovi media ha fatto della sua passione uno stile di vita.

Per il progetto M.c. si occuperà di coadiuvare la costruzione del codice informatico

**Gaetano Guarnaccia**, 42 anni. Grafico, Disegnatore 2d/3d, Texture Artist, Coreografo, Scenografo. Grafico pubblicitario professionista per venti anni consecutivi, visual merchandiser, coreografo, scenografo, ideatore e disegnatore per l'industria dei tappeti persiani, fumettista, disegnatore in un'industria di uova di cioccolato. Padroneggia a livello professionale tutte le tecniche pittoriche artigianali: acquerello, tempera, colori per la ceramica, colori per la stoffa, aerografo, carboncino, gessetti, pastelli di cera, colori per il vetro, smalti, colori per il legno, body paint, colori per murales.

Per il progetto M.c. si occuperà della grafica