

GLI JUBENSHA SHOP IN CINA

In un articolo sul sito del network CGTN, Li Huishan racconta come il larp stia diventando molto popolare in Cina, soprattutto tra i ventenni. Si tratta in particolare di scenari murder mystery (*jubensha* significa letteralmente “omicidio con canovaccio”) per pochi giocatori (5-8) della durata di circa quattro-sette ore che vengono organizzati all’interno di locali scenografati un po’ come avviene per le escape room, ma che a differenza di queste ultime prevedono costumi, l’interpretazione di un personaggio e l’interazione con personaggi non giocanti.

In un altro articolo Yang Meng ipotizza che tutto sia cominciato nel 2013 con *Death wears white* [Montiage, 2001], il murder mystery freeform in scatola commercializzato da Asmodee. Da allora il fenomeno degli *jubensha shop* è cresciuto tanto che nel 2022, secondo Chinanews, se ne contano circa 30.000 con un fatturato di 23,89 miliardi di yuan (circa 3,76 miliardi di dollari). Secondo iiMedia Research in Cina si tratta della terza attività offline del tempo libero per importanza dopo la palestra e il cinema.

L’intervento del governo cinese non si è fatto attendere e per prima la città di Shanghai ha regolamentato i contenuti dei larp prevedendo che entro trenta giorni dalla data di primo utilizzo di uno scenario questo, dopo un “auto-esame”, debba essere registrato presso il locale ufficio per la cultura e il turismo perché possa essere verificato che il contenuto sia conforme alle direttive statali.