

A cura di
Claudia Cangini & Michele Gelli

Giocare con le Emozioni

InterNosCon2011

Giocare con le Emozioni

- A Cura di: Claudia Cangini, Michele Gelli
- Traduzioni: Marco Costantini (*Innamorarzi ancora, Le fredde ossa*)
- Revisione Testi: Claudia Cangini, Lavinia Fantini, Michele Gelli,
Mauro Ghibaudò, Moreno Roncucci, Luca Veluttini
- Grafica e Impaginazione: Claudia Cangini
- Immagine di Copertina: Leon Bakst (*Two Boetian Girls*, costumi per il balletto
Narcisse)
- Finito di Stampare: Aprile 2011 presso DigitalPrint, Rimini
- Copyright: Rispettivi Autori, InterNosCon 2011.
Tutti i diritti riservati.
- Distribuzione: Narrattiva
- Una Pubblicazione: **InterNosCon2011**
WWW.INTERNOSCON.IT

Contenuti

Introduzione

- 5 **Once more with feeling**
di Claudia Cangini

Giocare con le emozioni

- 7 **I freddi dadi**
di Jesse Burneko
- 13 **Mettiti un'emozione nella tua simulazione-Dare profondità agli eventi di role-play simulation per le situazioni di rischio ambientale e sanitario utilizzando tecniche di coinvolgimento emotivo sviluppato nell'ambito dei role-playing games**
di Andrea Castellani
- 29 **Il piacere delle lacrime**
di Ezio Melega
- 37 **Innamorarsi ancora**
di Emily Care Boss
- 41 **Inemici del gioco appassionato: pigrizia, tradizionalismo, pregiudizio, vergogna, e ancora pigrizia**
di Mattia Bulgarelli
- 53 **Role Playing & Role Playing Game: ruoli ed emozioni**
di Filippo Porcelli
- 59 **110%: tecniche che colpiscono al cuore**
di Matteo Suppo
- 65 **Undragoin Vietnam-Unapproccio storico al gioco. Interferenze emotive tra mondi reali e immaginari nel gioco di ruolo**
Andrea Giovannucci
- 75 **Dire di sì... Ma anche no**
di Mauro Ghibaudo
- 81 **Che genere di emozione?**
di Lorenzo Trenti
- 87 **Autori**
- 101 **I Realizzatori di InterNosCon 2011**

Introduzione

Once more with feeling

di Claudia Cangini

È con sincero piacere¹ che mi ritrovo anche quest'anno a scrivere l'introduzione per il secondo volume dell'INC Book intitolato "Giocare con le emozioni".

Il nostro Call for Papers di quest'anno recitava:

L'INC Book 2011: Giocare con le emozioni

Dopo l'esperienza interessante e prolifica dell'anno scorso, anche per l'edizione 2011 InterNosCon vuole lasciare una traccia concreta delle riflessioni degli appassionati di giochi. Coerentemente con la tematica "dionisiaca" della InterNosCon di quest'anno, vorremmo dare vita a un volume che raccolga interventi sul tema dell'emotività e delle emozioni nel gioco.

Dateci il vostro punto di vista: se pensate l'emozione nel gioco sia una cosa auspicabile o da evitare, in che modo la si ottiene, quali fattori la favoriscono o ostacolano e in generale qualsiasi vostra riflessione o esperienza su questo argomento. Se avete già scritto testi per articoli, post su qualche forum o sul vostro blog che, rielaborati, sono adatti al volume di quest'anno, anche questi sono i benvenuti.

L'unico criterio da tenere presente nel proporre i vostri elaborati è che, come sempre, l'INC Book è pensato per promuovere la diffusione del gioco.

E le risposte all'appello non sono mancate. Sono arrivati diversi articoli dall'Italia e dall'estero e ognuno portava una riflessione interessante. Alcuni nascevano da sperimentazioni ed esperienze personali, altri analizzavano aspetti del gioco in una prospettiva più storica. C'erano pezzi dal sapore estremamente personale ed emotivo, altri invece più strutturati ed accademici. Tutti però erano degni di nota e confido che, leggendoli, nella mente di molti germogliano ulteriori idee per il futuro.

Vi lascio quindi volentieri alla lettura, ma non prima di avere espresso i miei

Ringraziamenti

Per primi, naturalmente, a tutti coloro che hanno contribuito a questo volume inviandoci un articolo nonché ai volenterosi traduttori e revisori. E naturalmente grazie ai preziosi partecipanti alla InterNosCon che contribuiscono a realizzare questo libro e quindi a diffondere questo splendido media.

¹ Visto che oltretutto mi offre una sponda perfetta per citare nel titolo una delle mie passioni più geek. Si può chiedere di più a un'introduzione?

Giocare con le Emozioni

I freddi dadi

di Jesse Burneko

Un'idea ripetuta spesso nell'ambiente del gioco di ruolo è che a volte occorre ignorare le regole di un gioco perché le regole non possono sapere cosa sia "meglio" per la storia. Il problema di questa idea è che fondamentalmente "meglio" è un giudizio di valore e quindi bisogna chiedersi: chi decide cosa sia "meglio" per la storia e quale metro viene usato per esprimere questo giudizio?

Spesso "meglio per la storia" diventa un modo per dire "non infrangere le aspettative pregresse su cosa è accettabile". Fondamentalmente qualcuno deve essere incaricato di agire come un comitato di censura per il gruppo, e spesso questa persona è il GM.

Nel gioco fondato su un forte interesse del gruppo al tema del gioco questa non sembra essere, a prima vista, una cattiva idea. Dopotutto, se le regole possono far accadere accidentalmente la morte di una persona amata in un gioco di supereroi stile "fumetti anni 50" o se l'abuso di una regola può condurre un personaggio a dominare un Grande Antico in un gioco che sia un tributo a Lovecraft, avere qualcuno che elimini queste situazioni ai limiti sembra essere una "toppa" naturale al problema.

Tuttavia, un effetto collaterale insito nell'affidare questo genere di autorità ad un solo individuo è che lo stesso individuo diventa di conseguenza responsabile della soddisfazione emotiva di chiunque sia al tavolo.

Consideriamo per un istante un giocatore che faccia compiere un'azione al proprio personaggio e che chiaramente dimostri un alto grado di investimento emotivo riguardo un particolare esito di quell'azione. Nel contesto sociale sopra descritto, il GM è posto nella posizione estremamente scomoda di dover soddisfare le esigenze emotive e creative del giocatore. La situazione peggiora un bel po' se due giocatori stanno facendo compiere ai propri personaggi azioni opposte l'un l'altro, dimostrando lo stesso grado di investimento emotivo nell'uscirne vittoriosi.

Se il GM detiene il potere di influenzare la situazione a favore di un particolare giocatore e non lo fa, ha fallito nel proteggere la "storia" di quel giocatore e di conseguenza nel soddisfare le esigenze emotive e creative di quel giocatore. Se usa il suo potere per influenzare la situazione in favore di un particolare giocatore troppo spesso allora viene a trovarsi accusato di fare favoritismi.

Questa posizione privilegiata di fornitore creativo ed emotivo è una posizione svantaggiosa su tutti i fronti per il GM e contribuisce, a lungo termine, direttamente allo stress del GM e provoca i casi di "esaurimento del GM".

Queste circostanze sono alla base di molta retorica riguardo la necessità di "fidarsi" del fatto che "Il GM sia imparziale", indicando con questo un GM che

riesca a destreggiarsi nel soddisfare le necessità emotive dei propri giocatori nella maniera più equa che sia umanamente possibile, mentre contemporaneamente appiana qualsiasi tensione o momento difficile a livello sociale.

L'unico contesto creativo in cui questo sia sostenibile è uno in cui il coinvolgimento emotivo sia molto basso. Un esempio possono essere molte avventure "vecchia maniera" centrate sul "gruppo di avventurieri". Nessuno si arrabbierà troppo se il GM prendesse una cattiva decisione sul fatto che quella particolare parete rocciosa sia o meno scalabile. Generalmente ci sono altre opzioni a portata di mano e gli esiti raramente provocano forti emozioni sul piano personale.

Tuttavia, questo contesto sociale rende quasi impossibile il portare in gioco contenuti emotivamente carichi come sessualità, religione, politica, famiglia, identità culturale e situazioni in cui la violenza sia trattata realisticamente e non come un cartone animato. Un giocatore semplicemente non ha fondamenta abbastanza solide su cui offrire materiale così personale visto che i suoi contributi sono soggetti all'approvazione del GM. Allo stesso modo nessun GM vorrebbe che un giocatore introducesse tale materiale, per evitare di dover mediare lo stress a livello sociale che tale contenuto potrebbe provocare.

Ironicamente, la soluzione al problema è proprio ciò che molti giocatori asseriscono essere la rovina del gioco "basato sulla storia": procedure di gioco chiare e meccaniche non negoziabili. Proprio il fatto che le regole del gioco non possano avere riguardi nei confronti dei giocatori è la ragione per cui dovremmo fare affidamento su di esse nel gioco emotivamente teso. Procedure e meccaniche non negoziabili creano una base di gioco che favorisce la prevedibilità sul modo in cui saranno trattati i contributi creativi e un'equa distribuzione della responsabilità emotiva.

Quando le procedure e le meccaniche di gioco non sono negoziabili, agiscono come un contratto fra i giocatori. Si noti che ciò è ovvio quando si parla di ogni altro tipo di gioco, a parte il GDR. Se una persona chiede ad un'altra di giocare a Scacchi è immediatamente chiaro per la seconda persona a cosa gli sia stato chiesto di partecipare. Senza alcuna ulteriore informazione egli sa di quale attività si tratti, del perché stia partecipando e che tipo di comportamento ci si aspetti da lui. Quando sceglie di contribuire al gioco sa immediatamente il modo in cui quel contributo sarà trattato senza dover sperare in un'altra persona.

In un GDR con procedure e meccaniche non negoziabili, quando un giocatore sta valutando se introdurre o meno materiale emotivamente rischioso sa in anticipo come esso sarà trattato. Non deve fare un salto nel buio in gioco e sperare che il GM o qualcun altro maneggi il suo materiale in maniera imparziale. Non c'è rischio che il suo contributo causi maggior danno emotivo rispetto a quello che lui intendeva causare perché le conseguenze delle sue azioni sono trattate in maniera inaspettate e non c'è rischio che il suo investimento emotivo venga reso marginale perché una persona decide di sorvolare su quel contenuto.

Illustrerò questo in pratica con eventi tratti da una recente partita che ho giocato a *Il Gusto del Delitto*. Era una partita ad una convention e conoscevo tutti i giocatori tranne una. La giocatrice che non conoscevo rivelò che il suo personaggio era stato in passato una prostituta e io chiesi una scena in cui il mio personaggio, in preda ai fumi dell'alcool, lanciasse denaro al suo personaggio ed esigesse da lei le vecchie prestazioni. Ero un po' nervoso nel far questo poiché non avevo assolutamente idea di dove fossero le barriere emotive di questa donna.

Tuttavia, le meccaniche e le procedure de *Il Gusto del Delitto* sono di una chiarezza cristallina. Quando cerchi di influenzare il comportamento di un altro personaggio tiri i dadi. Addirittura lo indichi fisicamente per distinguere chiaramente un autentico tentativo di influenzarlo da altre minacce ignorabili. Se vinci il tiro di dadi dovrai decidere se il tuo tentativo di influenza avrà successo o meno.

Solitamente non sono un grande amante delle meccaniche non vincolanti ma in questo particolare contesto fu altamente vantaggioso perché sapevo che avrei potuto introdurre la scena e se avessi vinto ai dadi avrei potuto semplicemente scegliere di far fallire il mio personaggio se fosse stato chiaro che avessi superato un certo limite. Poiché conoscevo il modo in cui la scena sarebbe stata trattata meccanicamente, ho potuto prendere una decisione razionale sul mio contenuto emotivamente provocatorio in un contesto sociale incerto. Ciò non sarebbe stato possibile in un ambiente meno chiaro dal punto di vista delle procedure e probabilmente non avrei affatto introdotto la scena.

Quando è chiaro che ognuno comprende le ramificazioni procedurali dei propri contributi prima di compierli, la responsabilità per l'effettivo disagio emotivo diventa molto più equamente distribuita. Se Joe introduce contenuti che mettono Bob a disagio, ma che rientrano nell'ambito del gioco, allora uno dei due, Bob o Joe, in quel preciso momento deve discutere del contributo O Bob ha bisogno di considerare se giocare con Joe sia proprio il modo in cui vuole passare il suo tempo.

In situazioni più oscure dal punto di vista procedurale Bob potrebbe essere tentato di rivolgersi al GM per smorzare la tensione. Una tipica tecnica da GM in queste circostanze è di permettere a Joe di portare avanti la sua azione, ma di favorire decisioni sulle meccaniche che renderanno marginale l'impatto di quelle azioni. Si suppone che ciò soddisfi teoricamente entrambi i giocatori: Joe ha avuto modo di tentare la sua azione e Bob non ha dovuto affrontarne le spiacevoli conseguenze perché il GM le ha nascoste sotto il tappeto per lui. In realtà ciò non soddisfa nessuno. Il contributo di Joe è stato indebolito e Bob è stato ancora sulle spine per la possibilità che quelle azioni avrebbero potuto avere un impatto in gioco in una maniera che lo avesse messo ancora a disagio. Per tutto il tempo il povero GM è dovuto apparire come "imparziale".

Ahimè, la chiarezza nelle procedure non è necessariamente sufficiente per trattare contenuti emotivi particolarmente carichi. Permettetemi di continuare il mio esempio precedente in cui il mio personaggio tentava di pagare il personaggio di un altro giocatore in cambio di sesso. In *Il Gusto del Delitto* ciascuno al tavolo

tira i dadi insieme agli altri due giocatori che partecipano alla scena. Se un altro giocatore vince il tiro, allora sarà quel giocatore a decidere l'esito del tentativo di influenza. Nel nostro caso il tiro fu vinto da un altro giocatore.

Pensavo che stesse per morire dall'agitazione. Si trovava preso in mezzo tra il dover indebolire il mio contributo e il forzare una giocatrice che non conosceva molto bene in una situazione potenzialmente spiacevole. Le meccaniche del gioco mettevano quel giocatore nella stessa seccante situazione sociale con cui la maggior parte dei GM deve fare i conti che ho descritto prima. Almeno le procedure di gioco avevano reso la situazione chiara piuttosto che passivamente offuscata. Inoltre, poiché avevo dato inizio a quella situazione accettando in partenza la possibilità che il mio tentativo di influenza fallisse, sono stato in grado di allentare la tensione comunicando questo fatto al giocatore. Tuttavia, in gruppi socialmente meno rispettosi o fra due giocatori con maggior investimento emotivo nell'esito della situazione, non ci sarebbe stato un così facile sollievo per la sua angoscia.

Altre meccaniche non molto adatte a giochi con poste emozionali alte sono quelle in cui il GM fissa il "livello di difficoltà" da superare con i tiri dei dadi. Nel caso in cui non siano coinvolti nella situazione personaggi del GM, il GM si trova in una situazione simile a quella descritta sopra. Egli deve scegliere un numero che sembri "imparziale" a tutte le parti coinvolte e quell'atto di giudizio è una situazione svantaggiosa per tutti quando le tensioni emotive sono abbastanza alte. Nel caso in cui i personaggi del GM siano coinvolti il GM è bloccato in un conflitto d'interesse. Egli deve "imparzialmente" decidere un numero bersaglio nel mezzo di qualcosa in cui teoricamente sia emotivamente coinvolto. Questo è il motivo per cui ho trovato che i giochi che usano tiri contrapposti, tiri contro un numero fisso o in cui solo una parte effettivamente tira sono più adatti per giocare con poste più coinvolgenti a livello emozionale.

Il punto è che il momento in cui la tensione emotiva è più alta è precisamente il momento in cui vuoi che il più freddo, il più insensibile componente del gioco risolva quella tensione: il dado. I dadi non fanno favoritismi. I dadi non possono portare rancore o essere socialmente feriti. Ai dadi non interessa il tuo benessere emotivo. Il gruppo ha concordato di attenersi a queste meccaniche, di rimandare a loro questi punti di conflitto. Ora è tempo di dar seguito a quel contratto. Se la stabilità sociale deve essere mantenuta insieme ai contenuti emotivamente provocatori, sono i freddi dadi che devono essere l'arbitro del fato, non il giudizio umano su cosa sia "meglio" – qualunque cosa significhi.

Giocare con le Emozioni

Metti un'emozione nella tua simulazione

Dare profondità agli eventi di role-play simulation per le situazioni di rischio ambientale e sanitario utilizzando tecniche di coinvolgimento emotivo sviluppate nell'ambito dei role-playing games

di Andrea Castellani

Inquadramento generale

A volte il *role-playing* in senso lato, nato dagli studi dello psichiatra Jacob L. Moreno e in particolare dal *teatro della spontaneità* da lui creato a Vienna nel 1921 (Moreno 1923)¹, viene confuso con i *role-playing games*, sviluppatisi all'interno del contesto culturale che si è venuto a creare a partire dalla pubblicazione di *Dungeons & Dragons* (Gygax e Arneson 1974) e che per decenni ha avuto scarsissimi rapporti con le forme di role-playing più antiche: in effetti la denominazione "role-playing games" emergerà solo qualche tempo dopo la pubblicazione di *Dungeons & Dragons*, e non sarà mai particolarmente amata dai creatori di questa forma ludica proprio a causa delle connessioni con il teatro e con la psicoterapia evocate dal termine "role-playing", come riferisce David Wesely (2006), l'autore del wargame *Braunstein* (1967), precursore di *Dungeons & Dragons* e primo gioco a contenere una componente di role-playing.

La confusione tra il role-playing in senso lato e i role-playing games ha spesso, anche se non esclusivamente, motivazioni linguistiche: in molte lingue, tra cui l'italiano, i vocaboli "play" e "game" hanno un solo corrispettivo ("gioco"), e questo può creare equivoci quando, per evitare di usare i termini originali inglesi, vengono forgiate traduzioni di questi termini. L'espressione italiana "gioco di ruolo", che a seconda del contesto può riferirsi a pratiche diffuse in contesti culturali storicamente ben separati (tra le quali il role-playing psicoterapeutico e i role-playing games sono solo gli esempi più noti), è un esempio eminente di queste traduzioni potenzialmente ingannevoli.

È necessario fare questa premessa perché in questo articolo si parla diffusamente delle pratiche di role-playing note come *role-play simulation*, che, nonostante siano talvolta presentate in Italia come "giochi di ruolo", si inquadrano in una tradizione ben distinta da quella a cui appartengono i role-playing games cui sono abituati i lettori di questo volume. Va detto però che, come vedremo più avanti, con il progredire delle conoscenze nei rispettivi campi, e soprattutto con l'incrocio di saperi reso possibile dallo sviluppo di Internet, si va sempre di più verso un

1 Inizialmente il role-playing sviluppato da Moreno non aveva scopi prettamente terapeutici, anche se più avanti lo stesso Moreno applicherà alla psicoterapia di gruppo alcuni metodi da lui sviluppati per il teatro della spontaneità, inventando così lo psicodramma (Moreno 1939). Va sottolineato che oggi esistono parecchie forme di role-playing con scopi diversi da quelli psicoterapeutici: oltre ai role-playing games e alla role-play simulation, cui è dedicato questo articolo, giova ricordare certe forme di rievocazione storica, il role-playing sessuale e sado-maso, il bibliodramma e la magia del caos (Harviainen 2011).

proficuo scambio di conoscenze e di tecniche tra queste diverse tradizioni. In fin dei conti queste due pratiche, così come qualunque altra pratica di role-playing (compreso, in un certo senso, quello psicoterapeutico), hanno in comune qualcosa di tanto notevole da diventare inevitabilmente il fulcro dell'attività stessa: la temporanea assunzione di un'identità diversa dalla propria usuale, col risultato, pressoché esclusivo di questi mezzi espressivi, di confrontarsi col mondo da un punto di vista completamente diverso dal solito. Perciò non deve stupire che le stesse tecniche e le stesse riflessioni teoriche possano essere utili anche in contesti culturali tradizionalmente tra loro estranei.

Questo articolo vuole per l'appunto far compiere un passo in avanti nella direzione dell'interscambio di conoscenze tra la tradizione della role-play simulation e quella dei role-playing games, concentrandosi in particolare su ciò che i role-playing games possono insegnare alla role-play simulation per quanto riguarda la trasposizione, all'interno del mondo secondario, dei risvolti emotivi della situazione più o meno reale che si cerca di simulare.

La role-play simulation tradizionale

Nelle pratiche tradizionali di role-play simulation, tipicamente gli organizzatori (o facilitatori) inaugurano l'evento illustrando ai partecipanti una particolare situazione o ambientazione, di solito molto dinamica a causa di un conflitto o di una controversia; poi a ciascun partecipante viene assegnato un ruolo, che di solito è una persona fisica, ma in certi casi può essere anche un'intera categoria (per esempio "i commercianti") o un'organizzazione (per esempio un'azienda, uno stato o un'associazione); nel corso dell'evento vero e proprio si lascia che questi elementi (ossia la situazione e i ruoli) interagiscano tra loro, secondo regole e meccaniche di gioco che possono essere più o meno stringenti a seconda dei casi; e infine si svolge una fase fondamentale di valutazione dell'evento, necessaria per mettere nella giusta prospettiva ciò che si è sperimentato.

Una delle più popolari applicazioni della role-play simulation, nonché quella su cui mi concentrerò in questo articolo, è la simulazione di situazioni di rischio ambientale e sanitario, che è ormai piuttosto diffusa sia come training aziendale che come pratica di sensibilizzazione sulla popolazione.

Per quanto riguarda la sensibilizzazione sulla popolazione, queste pratiche sono spesso finalizzate a coinvolgere la popolazione nei processi decisionali riguardo a crisi o controversie che possono riguardarla direttamente dal punto di vista del rischio ambientale o sanitario (per esempio la costruzione di una centrale nucleare sul territorio del proprio comune, oppure le misure da prendere in seguito alla diffusione di un'epidemia); ma possono anche essere finalizzate semplicemente a rendere nota l'esistenza di tali conflitti o situazioni di crisi, di cui la popolazione potrebbe essere più o meno ignara o a cui potrebbe non dedicare

l'attenzione che essi meritano; o ancora, nel caso in cui il dibattito sulla questione sia già avviato e si sia creata una spaccatura tra schieramenti contrapposti, queste pratiche possono servire per spingere i partecipanti a confrontarsi anche con le ragioni della "parte avversa" mettendosi letteralmente nei suoi panni, con l'obiettivo di favorire il dialogo e la ricerca di una soluzione di compromesso.

Per quanto riguarda invece le simulazioni destinate ai dipendenti di aziende o di organizzazioni che si occupano direttamente o indirettamente di gestione del rischio, nella maggior parte dei casi esse rispettano uno schema abbastanza fisso: ogni partecipante assume un ruolo (che nel caso del training aziendale è spesso lo stesso ruolo rivestito in azienda dal partecipante) e il gruppo viene posto di fronte a una situazione di rischio ambientale o sanitario, che può evolvere in diversi modi e sfociare o meno in crisi a seconda delle decisioni che vengono prese dai partecipanti. Alcune agenzie specializzate propongono pacchetti con simulazioni di questo tipo anche piuttosto avanzate, per esempio con DVD contenenti finti telegiornali oppure dati e grafici relativi alla situazione simulata, talora proposte in tempo reale dai responsabili dell'evento: per esempio può capitare di ricevere una telefonata nel corso della quale viene richiesto al partecipante alla simulazione di visionare subito un determinato aggiornamento della situazione e di reagire immediatamente alla novità.

Un'importante differenza tra questo tipo di simulazioni e i role-playing games è che nelle prime, anche nei casi in cui i partecipanti rivestono un ruolo diverso da quello che hanno nella loro vita reale, non c'è quasi mai l'assunzione di un'identità alternativa: in altre parole, i partecipanti interpretano una versione "virtuale" di sé stessi, magari in una situazione insolita e con un incarico, una storia personale o un gruppo di appartenenza differenti da quelli usuali, ma comunque mantenendo sempre la propria identità primaria. In alcune tradizioni di studio relative ai role-playing games si direbbe che in queste pratiche non è prevista una vera immedesimazione nel personaggio (nel senso usato da Castellani 2009), poiché manca quasi del tutto l'elemento di identificazione con una personalità diversa dalla propria usuale.

Va inoltre sottolineato che nella maggior parte dei casi la simulazione viene svolta in maniera unicamente discorsiva, senza mai alzarsi da un tavolo, consentendo ai partecipanti delle simulazioni a scopo di sensibilizzazione di esaminare i pro e i contro di ogni opzione in modo razionale anziché emotivo, e ai partecipanti delle simulazioni per le aziende di ottimizzare le loro reazioni senza lo stress di una situazione di crisi reale: è infatti riconosciuto da diversi studiosi di role-playing games che compiere le azioni del proprio personaggio anziché semplicemente descriverle favorisca la propria identificazione nel personaggio e l'empatia con le emozioni da esso provate (Säilä 2004), cosa che non può mancare di avere importanti conseguenze sulla condotta del partecipante nel corso della simulazione.

Si potrebbe dire dunque che negli eventi di role-play simulation tradizionali la realtà primaria non viene mai realmente abbandonata: nel corso della simulazione si ha la sensazione di partecipare a un gioco da tavolo particolarmente elaborato, ma non si prova una particolare pressione e non emergono le complesse dinamiche sociali proprie di un role-playing game “moderno” che cerchi di riprodurre nel gioco gli stessi fenomeni e comportamenti che si possono riscontrare nella vita reale. Fanno eccezione alcuni progetti che si propongono di portare queste simulazioni a un nuovo livello tramite l'impiego di alcune tecniche elaborate allo scopo dalle correnti di studio dei role-playing games più moderne, in particolare da quelle che si concentrano soprattutto sull'aspetto psicologico ed emotivo degli eventi di role-playing.

Le esperienze di Balzac e Giuliano

Un pioniere in questo settore è l'americano Stephen R. Balzac, secondo cui il più grande problema degli esercizi di preparazione ai disastri è che “lasciano fuori il disastro”: ossia, concentrandosi sugli aspetti logistici e sulla pianificazione, trascurano l'elemento psicologico di una situazione di crisi, che invece è essenziale. Balzac, che oltre a essere consulente aziendale è anche designer di giochi di ruolo, concentra invece la sua attività proprio su questo aspetto: per esempio ha creato uno scenario destinato alle aziende che simula una pandemia di influenza, in cui i partecipanti possono toccare con mano cosa succede ai loro piani, perfettamente congegnati a mente fredda, quando si cerca di applicarli nell'ambiente caotico che si può creare nel momento in cui scoppia un'emergenza sanitaria (Balzac 2008).

Secondo Balzac, la maggior parte degli esercizi di role-play simulation attualmente in uso si focalizza su un numero molto limitato di aspetti, e questo fa sì che i partecipanti possano ottimizzare il loro comportamento, in modo simile a quanto accade nei role-playing games tradizionali con il fenomeno del *min-maxing*: come ben sa chi ha fatto questo tipo di giochi, che secondo la definizione di Gelli (2010) sono caratterizzati dall'avere come sistema di gioco un “motore fisico” finalizzato a simulare meccanicamente ciò che accade nel mondo secondario, il min-maxing diventa impossibile solo quando entra in gioco un numero di fattori così alto che la mente umana non riesce più a gestirlo (sfortunatamente, quando questo accade anche il motore fisico diventa ingestibile e il sistema di gioco diventa inutilizzabile, a meno di modificarlo e snaturarlo). Ma, purtroppo per chi si occupa di gestione del rischio, nella vita reale non è possibile fare min-maxing: i fattori che entrano in gioco sono così tanti e così complessi che stabilire a tavolino una strategia ottimale per le situazioni di crisi è un compito pressoché impossibile. Di fatto, durante una situazione di crisi emergono così tanti comportamenti e fenomeni più o meno imprevedibili che l'arte del “professionista del rischio” è proprio quella di saper riconoscere il momento in cui bisogna accantonare i piani congegnati preventivamente, e di saper reagire in maniera elastica e creativa all'evoluzione della situazione.

Per questo il designer di simulazioni delle situazioni di rischio deve fornire a chi partecipa ai suoi eventi una profondità (in termini di numero di variabili) molto maggiore di quella oggi comunemente diffusa in questo tipo di pratiche, se vuole che dal suo scenario emergano comportamenti naturali e si mettano davvero alla prova le capacità dei partecipanti. E parlando di aspetti imprevedibili, il primo posto spetta senz'altro all'emotività: non solo quella della popolazione coinvolta nella situazione di crisi o di rischio (pensiamo alla differenza, a livello di coinvolgimento emotivo, tra una partecipante che calcola razionalmente le possibilità che i propri figli virtuali contraggano una malattia mortale a causa della vicinanza alla loro scuola di un altrettanto virtuale deposito di scorie tossiche, e una madre che si trova realmente in una situazione simile); ma anche, nelle simulazioni dirette alle aziende, l'emotività degli operatori stessi che dovrebbero gestire la situazione. A che serve fare una simulazione di una situazione di crisi se poi, nel momento in cui la crisi avviene realmente, gli operatori si comportano in maniera completamente diversa rispetto alla simulazione, a causa della loro emotività e dello stress del momento?

Come nel caso di Balzac, viene da un background misto, che comprende cioè sia i role-playing games sia la role-play simulation, anche il sociologo e autore di role-playing games Luca Giuliano, che a metà degli anni Novanta comincia a sperimentare con il suo team alcune simulazioni a scopo di ricerca sulle dinamiche della conversazione (argomento difficile da studiare in situazioni naturali), a partire dal classico *Hostage Crisis* (Kennedy e Keys 1988), che ricrea una situazione in cui terroristi islamici tengono in ostaggio cittadini americani, per arrivare allo scenario creato dai ricercatori stessi *Pantanella Shish Mahal* (Aiello e Giuliano 1996), in cui in vista di un grande evento sportivo un'amministrazione comunale vuole spostare in periferia alcuni insediamenti di immigrati.

Giuliano si rende conto immediatamente che queste simulazioni possono essere molto utili non solo a fini di ricerca sociologica, ma anche per la didattica e per la sensibilizzazione della popolazione sulle questioni politiche e sociali più controverse (Giuliano 1997). Questo vale anche per le controversie di carattere ambientale, come dimostra *Fenice*, di Guido Borelli e Luca Giuliano (2002), uno scenario che si inserisce in questa linea di sviluppo e che mette in scena il contrasto tra una multinazionale che vuole costruire un grande impianto per il riciclaggio dei rottami e la popolazione locale che si oppone al progetto. Anche in questo caso l'incontro tra la tradizione della role-play simulation e quella dei role-playing games si dimostra fruttifero, creando uno scenario particolarmente coinvolgente da consigliare a chiunque volesse simulare una situazione di conflitto derivante dalla cosiddetta sindrome *Nimby* (acronimo di "not in my backyard", ossia "non nel mio giardino"), in cui cioè una comunità locale si oppone alla costruzione di una grande opera dai notevoli costi ambientali nelle vicinanze delle proprie abitazioni (Sturloni 2006, Piccioni 2007).

Ispirandomi ai progetti di Balzac e di Giuliano, nel 2009 ho pensato di sviluppare un progetto di role-play simulation che utilizzi in maniera massiccia alcune delle innovazioni legate alla scena europea di *live action role-playing* (o *larp*) sperimentale. L'idea di base che ha guidato il mio lavoro è questa: se vogliamo che chi interpreta la madre che ha figli che vanno a scuola vicino a un deposito di scorie tossiche si comporti come nella realtà, bisogna che chi la interpreta viva anche i risvolti emotivi della situazione, provando effettivamente qualcosa, almeno per la limitata durata dell'evento, nei confronti dei propri figli virtuali. Gli organizzatori di *larp* sperimentale conoscono diverse tecniche che possono portare a questo risultato, anche se in genere le hanno sviluppate con finalità che potremmo definire artistiche anziché pratiche (solitamente per consentire ai partecipanti di vivere esperienze "virtuali" emotivamente intense).

In precedenza avevo già sviluppato eventi "ibridi" simili, però focalizzati su tematiche diverse dalla comunicazione del rischio (in particolare sul dialogo interetnico e sull'interculturalità): per questo motivo il progetto qui presentato è ancora molto sperimentale, e la sua struttura sarà senz'altro profondamente alterata qualora in futuro volessi sviluppare altri eventi di questo tipo.

Il mio progetto: Incubo di un mattino di mezza estate

In occasione della pandemia di nuova influenza A(H1N1) del 2009, l'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) aveva posto l'accento sulla necessità di una comunicazione diretta e sincera, che abbattesse le barriere tra gli addetti ai lavori e il pubblico. Per citare il direttore generale dell'OMS, Margaret Chan: "Siamo tutti insieme sulla stessa barca e dobbiamo uscirne tutti insieme".

Il progetto, da me realizzato nei dintorni di Trieste il 21 giugno 2009, pochi giorni dopo la dichiarazione dello stato di pandemia, si proponeva di illustrare al pubblico i benefici di una comunicazione che seguisse la linea dell'OMS (indispensabile in una situazione in cui, secondo le previsioni più autorevoli, gli antivirali sarebbero serviti a poco e il vaccino non sarebbe stato ottenuto in tempo utile) e i rischi connessi alle pratiche di "non-comunicazione" tradizionali. Si trattava di un progetto utilizzabile sia per la formazione degli addetti ai lavori sia per la sensibilizzazione della popolazione (anche nell'ambito della stessa sessione), nell'ottica di una comunicazione basata sul dialogo tra le diverse parti in causa con l'obiettivo di pervenire a una situazione di consenso diffuso.

Inoltre, come obiettivo secondario il progetto si proponeva di comunicare ai partecipanti in modo interattivo (e solo apparentemente caotico, come vedremo più avanti) alcune informazioni di base sulla natura della nuova influenza A(H1N1) e sulla prevenzione della sua diffusione.

Publicizzazione dell'evento

Nei giorni successivi alla dichiarazione della pandemia da parte dell'OMS (11 giugno 2009) ho fatto circolare un comunicato stampa tra i media locali di Trieste e dintorni, tra i giornalisti specializzati in giochi, sul social network Facebook e nella locale comunità di giocatori di larp. Il comunicato conteneva tra l'altro questa presentazione:

All'alba del solstizio d'estate del 2009, agricoltori e allevatori di una piccola comunità rurale dell'Arizona si svegliano pronti a cominciare una nuova giornata di lavoro. Ma scopriranno presto che questa non potrà essere una giornata come tutte le altre.

Incubo di un mattino di mezza estate è un evento ideato e organizzato da Andrea Castellani, che si propone di affrontare da una prospettiva originale e coinvolgente la comunicazione sull'attuale pandemia influenzale, la cosiddetta nuova influenza. I partecipanti all'evento si caleranno nei panni dei lavoratori dell'azienda agricola in cui si svolge la nostra storia, e vivranno insieme i fatidici momenti successivi al riscontro di un caso di nuova influenza all'interno della loro piccola comunità. Particolare enfasi verrà data alle componenti emotive di una situazione di emergenza sanitaria, attraverso l'utilizzo di particolari tecniche di immedesimazione nel personaggio e di immersione nell'atmosfera, sviluppate dall'ideatore dell'evento.

Nei giorni successivi ho ricevuto prenotazioni da parte di 9 persone. Di queste, si sono poi presentate all'evento 7 persone, più naturalmente il sottoscritto.

Preparazione dell'evento

Una volta giunto alla location stabilita per l'evento, a ciascun partecipante è stato consegnato un prontuario del gioco. Ho assegnato a ciascuno dei presenti (incluso me stesso) un personaggio (definito solo dal nome e da una qualifica, per esempio "Chris Aldridge, il marcantonio" oppure "Daisy Brennan, la veterinaria"), e ho pregato ciascun partecipante di scegliere tre attributi che definissero in breve il proprio personaggio e che corrispondessero il meno possibile alla propria personalità reale (per esempio "silenziosa, innocente e sincera", oppure "pratico, generoso e alcolista"); gli attributi sono stati poi comunicati agli altri partecipanti, in maniera che tutti potessero avere un quadro complessivo delle personalità dei ruoli in gioco. Due personaggi sono stati cancellati, a causa della mancata partecipazione, comunicatami all'ultimo momento, di due dei partecipanti previsti. Io mi sono assegnato il personaggio del marcantonio, mentre quello della veterinaria è stato assegnato a una studentessa per l'appunto di veterinaria cui nei giorni precedenti avevo inviato alcuni file provenienti da siti web dell'OMS e governativi, spiegandole che il suo personaggio li aveva scaricati da Internet e lasciandola libera di farci quello che preferiva. La partecipante è arrivata sul posto con i file stampati.

Successivamente, a ciascun partecipante è stata consegnata la scheda del proprio personaggio, dove sono stati riportati i tre attributi scelti dal giocatore. Tenendo conto anche di questi attributi ciascun partecipante ha risposto, mentalmente o per iscritto, a un questionario sul proprio personaggio, che costituiva il resto della scheda ed era modellato sui temi dell'evento. Questionari di questo tipo sono utilizzati in diversi eventi di live action role-playing di scuola immedesimazionista in Finlandia (Pohjola 2005), Irlanda (Huggins 2002), Italia (Castellani 2009) e altri paesi, e traggono probabilmente la loro origine da analoghi questionari utilizzati nel gioco *Amber Diceless Roleplaying Game*, di Erick Wujcik (1991); in particolare il questionario da me stilato per questo evento comprendeva una quarantina di domande, che andavano da "Dove vivi?" a "Come ti rapporti con chi ha opinioni diverse dalle tue?", da "Hai paura delle malattie?" a "Ti fidi degli altri?". In questa fase, oltre a rispondere al questionario, i partecipanti si sono scambiati le informazioni da loro create che ritenevano necessario comunicare, allo scopo di costruire una fiction il più possibile coerente e condivisa.

Inoltre, è stato sempre in questa fase che i partecipanti hanno accettato e confermato la mia idea secondo cui alcuni personaggi (il marcantonio, l'ispanico, la donna incinta, l'allevatore di maiali e il cowboy) sarebbero stati lavoratori dell'azienda agricola in cui si svolge l'evento, mentre altri (la veterinaria, lo sceriffo e il sindaco) sarebbero arrivati sul posto a evento già iniziato. Colgo l'occasione per far notare che non ho scelto le qualifiche dei personaggi (donna incinta, cowboy ecc.) a caso, bensì con lo scopo di creare i cosiddetti *trigger* per lo sviluppo degli eventi: per esempio, l'allevatore di maiali è stato da me creato per il noto collegamento tra A(H1N1) e influenza suina, l'ispanico per la provenienza centroamericana dell'epidemia, e così via.



I partecipanti rispondono al questionario



Il cowboy e l'allevatore di maiali discutono la situazione

Completate le risposte, sono stati fatti alcuni semplici esercizi finalizzati a entrare nel ruolo, mutuati dal teatro ma molto diffusi nella scena larp sperimentale: la cosiddetta *zattera*, in cui tutti i partecipanti testano contemporaneamente camminata e atteggiamenti dei propri personaggi aggirandosi in silenzio nell'ambito di un piccolo spazio stabilito (solitamente la zattera ha anche lo scopo di insegnare a gestire lo spazio sul palco, un aspetto in questo caso tralasciato non esistendo palco), e il *saluto*, in cui i personaggi che si incrociano mentre fanno la zattera si scambiano un gesto di saluto (un cenno, un abbraccio o altro) in modo da stabilire attraverso i loro diversi modi di salutarsi una prima rudimentale rete di relazioni sociali e affettive.

Infine sono stati fatti tre giri dell'esercizio fondamentale del metodo Meisner (la ripetizione), cambiando le coppie a ogni giro (Meisner e Longwell 1987). Il metodo Meisner è utilizzato nel training teatrale di scuola stanislavskiana; la ripetizione consiste in due partecipanti in piedi uno di fronte all'altro che ripetono la stessa frase (un'osservazione riguardante uno dei due), rimbalsandosela con diverse inflessioni finché a uno dei due partecipanti non viene spontaneo cambiare frase ("Stai sorridendo", "Sto sorridendo", "Ma stai sorridendo!", "Sì, sto sorridendo...", "Stai sorridendo", "Sembri stanco", "Sembro stanco!" e così via). È un esercizio che trova la sua massima utilità a lungo termine, diventando di volta in volta sempre più complesso con l'aggiunta di nuovi elementi di ambientazione; in una situazione una tantum come questa serve invece più che altro a far prendere confidenza ai partecipanti con i propri personaggi (ripetere la frase detta dall'altro permette di

concentrarsi sull'espressività, sul tono di voce, sulla mimica, anziché sul contenuto di ciò che si dice) e con il rapporto che questi hanno con gli altri personaggi: ai partecipanti infatti era stato richiesto di compiere l'esercizio già "in personaggio", cioè se durante la preparazione era stato stabilito che tra due personaggi ci dovesse essere una certa ruggine, gli scambi dovevano essere impostati su intonazioni e mimica che trasmettessero ostilità.

La fase di preparazione ha occupato circa un'ora, approssimativamente dalle 16 alle 17.



Il cowboy osserva con inquietudine gli animali da cortile

L'evento vero e proprio

Verso le 17 è iniziato l'evento vero e proprio: i partecipanti sono stati fatti interagire (in personaggio) nell'ambiente di gioco, che comprendeva un edificio con una cucina e una stanza con molti letti a castello (che rappresentava il dormitorio dei lavoranti) nonché l'area esterna circostante l'edificio. Era possibile uscire dal proprio personaggio solo per chiedermi chiarimenti e per situazioni di emergenza, entrambe situazioni codificate con gesti prestabiliti e *safe-words*.

La situazione di partenza era il risveglio dei lavoranti, che si accorgono che il proprietario del ranch (Bob) non è ancora tornato da Phoenix, dov'era andato per controlli medici (nei giorni precedenti presentava alcuni sintomi influenzali). Dopo qualche minuto si presenta al ranch lo sceriffo, accompagnato dal sindaco e

dalla veterinaria, che comunica ai lavoranti che Bob è stato ricoverato a Phoenix perché è stato trovato infetto dal virus dell'influenza A(H1N1). Da questo momento in poi i personaggi hanno interagito in totale libertà, ottenendo ben presto una situazione di relativo caos.

È interessante notare che la veterinaria è stata estremamente parca di informazioni, temendo di diffondere il panico (ha mostrato i documenti scaricati da Internet solo allo sceriffo e solo di sfuggita), creando di fatto barriere fra tre gruppi di personaggi: i lavoranti, le autorità (sceriffo e sindaco) e il cosiddetto "esperto" (la veterinaria). La cosa ha naturalmente creato tensioni tra i tre gruppi; altre tensioni si sono poi create all'interno del gruppo più vasto, quello dei lavoranti. Va detto che questi eventi non sono stati in alcun modo predeterminati: se la veterinaria avesse seguito una linea diversa o se più avanti non fosse stata in grado di porsi in una posizione di potere, la situazione avrebbe potuto prendere una piega completamente diversa.

Dopo circa un'ora di gioco, ho simulato dei conati di vomito: infatti, come avevo deciso progettando il gioco, il mio personaggio (uno dei lavoranti) accusava sintomi influenzali, ma non ne aveva parlato con nessuno. Questo trigger è servito a introdurre la malattia come una cosa reale, sotto gli occhi di tutti: non più "Bob è a Phoenix con un'influenza che non si capisce bene cosa sia", ma "C'è qui uno di noi che sta male sotto i nostri occhi".

È stato proprio questo episodio a trasformare l'evento da una simulazione ancora essenzialmente tradizionale, in cui la razionalità dei personaggi riusciva a tenere sotto controllo le loro emozioni, a un vero evento di live action role-playing dominato dall'emotività. Dopo i conati di vomito del mio personaggio, infatti, si è sviluppata una situazione di relativo panico: la maggior parte dei personaggi ha indossato le mascherine (precedentemente rifiutate) che la veterinaria aveva portato con sé, e la veterinaria si è autoimposta in una posizione di potere (ha chiuso il mio personaggio nell'edificio impedendo agli altri di vedermi, rispondendo evasivamente alle domande e mettendosi



Lo sceriffo poco dopo i conati di vomito del marcantonio

di guardia davanti alla porta) che ha finito con il creare ulteriori tensioni, soprattutto tra le autorità e la veterinaria.

Durante il gioco si è assistito anche ad alcuni esempi da manuale di creazione drammaturgica spontanea da parte degli interpreti. Per esempio si è creata dal nulla una sottotrama che riguardava un campo con l'erba piegata in maniera stravagante, che ha rischiato di deviare l'evento su temi fantascientifici: trama però subito accantonata grazie alla fase di preparazione iniziale, in cui era stato spiegato apertamente ai partecipanti che l'evento doveva mantenere un carattere realistico. A questo proposito, non nego che l'approccio fondamentalmente pessimistico alla situazione da parte di quasi tutti i personaggi possa essere stato causato dal titolo dell'evento, che non portava certo a pensare a una situazione allegra: resta da verificare se un titolo più neutrale sarebbe servito a introdurre una certa misura di ottimismo o meno.

Verso le 19, dopo circa due ore di gioco, ho dichiarato concluso l'evento, proprio mentre alcuni lavoranti si stavano mettendo d'accordo per sottrarre alla veterinaria con la forza le stampe che questa teneva gelosamente custodite.

Dopo l'evento

Dalle 19 alle 20 circa si è svolta la fase di valutazione dell'evento, in cui i partecipanti si sono scambiati le loro impressioni, i famosi fogli della veterinaria sono



La veterinaria impedisce al sindaco e ai lavoranti di vedere il marcantonio

finalmente venuti alla luce, e io ho tirato le somme del progetto riassumendone gli scopi e illustrando l'alternativa proposta dall'OMS al caos e al panico sperimentati nel corso dell'evento. È risultato anche che l'evento è stato molto più utile di quanto mi aspettassi dal punto di vista della divulgazione vera e propria sulla nuova influenza: buona parte dei partecipanti aveva riportato di saperne poco o nulla prima dell'evento, mentre alla fine almeno le informazioni di base erano state efficientemente comunicate. Questo dato, se confermato, contrasterebbe con le asserzioni, peraltro raramente suffragate da dati reali, di chi sostiene che i role-playing games non siano un buono strumento didattico e divulgativo perché trasmettono un'informazione caotica: che l'informazione recepita sia caotica è vero, ma d'altronde il nostro cervello è programmato per trarre quotidianamente conclusioni il più possibile chiare e sicure da una messe di informazioni caotiche. In effetti esistono già diversi studi che evidenziano come i partecipanti a un evento di role-playing educativo si dicano spesso certi di non avere imparato nulla a livello di dati e nozioni, quando invece le verifiche oggettive sulla loro preparazione prima e dopo l'evento dicono esattamente il contrario (Hyltoft 2010).



Momenti di tensione tra lo sceriffo e la veterinaria

In ogni caso lo scopo primario di questo esperimento non era verificare le potenzialità didattiche o divulgative dei role-playing games, ma provare a gettare un ponte tra la loro pratica e quella della role-play simulation, in particolare nel settore del rischio ambientale e sanitario, per verificare se impostare un evento di role-play simulation con le metodiche tipiche del live action role-playing aiutasse effettivamente la simulazione a diventare più complessa, più realistica e in definitiva più utile, anche e soprattutto grazie alla maggiore profondità conseguita affiancando l'aspetto emotivo al normale aspetto razionale. E anche da questo punto di vista l'evento si può definire un successo: i partecipanti mi hanno infatti unanimemente incoraggiato a proseguire la sperimentazione, suggerendomi di organizzare un evento simile in grande scala, per un numero maggiore di persone (cosa che indubbiamente renderebbe la situazione ancora più complessa e

quindi più interessante dal punto di vista della riproduzione di una situazione reale), e addirittura di osare di più dal punto di vista dell'immedesimazione nel personaggio, utilizzando tecniche più estreme.

In effetti in questo esperimento ho preferito non utilizzare tecniche troppo potenti per l'immedesimazione nei personaggi, poiché l'esperienza insegna che in passato eventi ad altissima immedesimazione hanno generato rischi psicologici non indifferenti, a causa del forte stress emotivo a cui si può essere sottoposti; inoltre durante questo evento si è verificato un incidente (a un certo punto la porta del dormitorio è stata accidentalmente chiusa dall'esterno rendendo impossibile accedervi) che ha indubbiamente distratto diversi giocatori dalla concentrazione e dall'immedesimazione mantenute fino a quel momento.

Naturalmente tutte queste considerazioni non impediscono che si possa organizzare in futuro un grande evento di role-play simulation altamente immedesimativo, purché siano rispettate certe condizioni a tutela della sicurezza dei partecipanti e l'evento sia organizzato in collaborazione con un team in grado di gestire una situazione molto più complessa e rischiosa dal punto di vista psicologico.

Ringraziamenti

Questo articolo rielabora e integra una parte della mia tesi di master biennale in Comunicazione della Scienza, dal titolo *Implicazioni scientifiche e tecnologiche nella pratica dei giochi di ruolo*, che ho recentemente discusso presso la Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati (SISSA) di Trieste. Colgo pertanto l'occasione per ringraziare il caro prof. Luca Giuliano, il più straordinario relatore che si possa immaginare.

Non posso fare a meno di ringraziare anche J. Tuomas Harviainen, sempre disponibile a venire in mio soccorso con la sua cultura enciclopedica nel campo dei role-playing games.

Bibliografia

- Castellani A. (2009), *The Vademecum of the Karstic Style, in Larp, the Universe and Everything*, a cura di M. Holter, E. Fatland e E. Tømte, Knutepunkt.
- Gelli M. (2010), *I dadi non hanno senso estetico, in Riflessioni appassionate. Pensieri e teorie per giocare col cuore*, a cura di C. Cangini e M. Gelli, InterNosCon.
- Giuliano L. (1997), *Using Simulations to Fight Prejudice: Two Thought-provoking Examples, International Review of Sociology*, VII, 2, pp. 221-227.
- Harviainen J.T. (2011), *The Larping that is not Larp, in Think Larp. Academic Writings from KP2011*, a cura di T.D. Henriksen et al., Rollespilsakademiet.
- Huggins N. (2002), *Plotless Gaming, Time In*, rivista in rete all'indirizzo <http://www.lrp-index.org.uk/zine> (oggi non più attivo) [trad. it. *Giocare senza trama, in Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium, 2010].

- Hyltoft M. (2010), *Four reasons why Edu-larp works*, in *LARP: Einblicke*, a cura di K. Dombrowski, Zauberfeder.
- Meisner S. e Longwell D. (1987), *Sanford Meisner on Acting*, Turtleback Books [trad. it. *Sulla recitazione*, Dino Audino Editore, 2007].
- Moreno J.L. (1923), *Das Stegreiftheater*, Kiepenheuer Verlag [trad. it. *Il teatro della spontaneità*, Di Renzo Editore, 2007].
- Moreno J.L. (1939), *Psychodramatic shock therapy: A sociometric approach to the problem of mental disorders*, *Sociometry*, 2(1), pp. 1-30.
- Piccioni S. (a cura di) (2007), *Anche nel mio giardino. Atti del convegno*, Arpa Umbria.
- Pohjola M. (2005), *School of Flour. Developing methodology through eight experimental larps*, in *Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt 2005*, a cura di P. Bockman e R. Hutchison, Knutepunkt.
- Säilä T. (2004), *On the Importance of Body Language in Live-Action Role-play*, in *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Ropecon ry.
- Sturloni G. (2006), *Le mele di Chernobyl sono buone. Mezzo secolo di rischio tecnologico*, Sironi Editore.

Sitografia

- Balzac S.R., <http://www.7stepsahead.com> [informazioni inserite nel 2008].
- Wesely D., <http://www.aceum.com/forum/about3888.html> [messaggio inserito il 14 settembre 2006].

Ludografia

- Aiello A. e Giuliano L. (1996), *Pantanella Shish Mahal*.
- Borelli G. e Giuliano L. (2002), *Fenice*.
- Castellani A. (2009), *Incubo di un mattino di mezza estate*, evento svoltosi a Trieste il 21 giugno 2009.
- Gygax G. e Arneson D. (1974), *Dungeons & Dragons*, TSR.
- Kennedy M. e Keys M. (1988), *Hostage Crisis*, The Myrin Institute.
- Wesely D. (1967), *Braunstein*.
- Wujcik E. (1991), *Amber Diceless Roleplaying Game*, Phage Press.

Giocare con le Emozioni

Il piacere delle lacrime

di Ezio Melega

*Sai cosa succede alle storie che non disturbano? La gente le dimentica.
Cpt. T. Brakko*

Buongiorno.

Vorrei presentarmi. Io sono Ezio, un trent'enne qualunque, con un lavoro, una fidanzata e degli amici. A volte esco con loro per quattro chiacchiere e una birra (ma non quanto vorrei) e spesso gioco di ruolo con alcuni di essi. Mi piacerebbe parlarvi di come, a volte, mi sia capitato di provare emozioni normalmente considerate "negative" (rabbia, oppressione, disperazione, tristezza...) mentre giocavo di ruolo e di come, abbracciarle e, a volte, cercarle abbia migliorato sensibilmente il divertimento che traggo dalle mie partite.

Non esporrò grandi tesi o idee rivoluzionarie, non abbiate timore. Mi sforzerò piuttosto di parlarvi con semplicità e sincerità di quello che ho vissuto, provando a spiegarvi perché ora do il benvenuto a sensazioni che, normalmente, sarebbero antitetiche al concetto di gioco.

Vorrei iniziare la nostra chiacchierata raccontandovi una storia. È piuttosto cruda e parla di guerra e sesso, vi avverto.

È la storia di Danuta Borowicz, detta Zeta. Zeta era una ragazzina di 17 anni, coinvolta nella sanguinosa e tragica rivolta di Varsavia nel 1944. Era poco più di una ragazzina, però ha combattuto a fianco degli adulti. Mentre faceva da palo per proteggere la sua squadra di partigiani, tutti ragazzini come lei, è stata catturata e stuprata da alcuni soldati tedeschi.

La cosa peggiore è che conosciamo qualcosa del suo privato: sappiamo, per esempio, che Zeta stava iniziando una relazione romantica con un suo compagno di squadra, Janusz "Elf" Macieck e che quel tragico evento ha distrutto totalmente la timida storia che stava nascendo tra i due ragazzi. Vedete, Zeta non aveva mai fatto sesso in vita sua, e lo stupro l'ha segnata più di tutto quanto ha visto durante i terribili mesi della Rivolta.

Ovviamente Zeta e Elf non sono mai esistiti, anche se avrebbero potuto.

Sono personaggi del gioco *Gray Ranks*, di Jason Morningstar, giocati rispettivamente da me e dalla mia amica Katia.

Gray Ranks è un gioco molto intenso e coinvolgente. Ti prende. Inizia piano, ciascun giocatore col proprio ragazzino coinvolto in quella che dovrebbe essere una rapida rivolta, non più di un paio di settimane e, lentamente e deliberatamente, ti trascina in basso, ti obbliga a conoscere e a dare tridimensionalità a quei nomi su una scheda. Quando la Rivolta si fa difficile e disperata tu ormai ci sei dentro e senti sulla tua pelle l'ansia, la disperazione e la paura dei protagonisti di quella tragica pagina di Storia.

Quando giocai Zeta successe proprio quello. Arrivammo, ad una scena, a raccontare dello stupro, e fu dura. Vi assicuro che fu dura.

A quel punto tutti al tavolo eravamo immedesimati nei nostri personaggi e io sentii distintamente la paura, la vergogna e il dolore di Danuta.

Cercai di uscirne.

Chiamai una scena di flashback in cui erano presenti lei e Janusz, alticcii per aver diviso una bottiglia di vodka fortunatamente recuperata: “Vi prego, ragazzi, ditemi che almeno non era la sua prima volta”.

Giocammo la scena.

Risultò che quella sera, bloccati dall'inesperienza e dall'immaturità, Janusz e Danuta non combinarono nulla.

La prima esperienza sessuale di Danuta era stata uno stupro di gruppo eseguito dalla Wehrmacht.

Mi gelai.

Sentii la bocca dello stomaco chiudersi e le lacrime affiorare.

La mia mente voleva andarsene, voleva che non fosse mai successo, voleva che alla povera Danuta (e a Janusz) fosse risparmiato almeno questo, ma non poteva. Nello spazio dell'immaginazione condivisa dai giocatori quegli eventi erano ormai successi e non avremmo potuto negarli senza smettere di giocare.

Mi ribellavo a qualcosa contro cui non potevo fare nulla.

Era solo immaginazione, ma vi assicuro che fu brutta.

Quel pomeriggio stetti male, seriamente male, per un gioco.

Ricordo che quella volta mi chiesi seriamente chi me lo faceva fare di rimanere lì seduto. Avevo avuto una settimana pesante, volevo rilassarmi, volevo divertirmi, volevo stare bene, non subire quel genere di shock emotivo.

Chi me lo faceva fare?

Perché ho rinunciato al disimpegno e alla leggerezza tipicamente associati al momento del gioco?

Ho capito solo dopo che quello è stato l'esatto momento in cui Danuta e la sua storia sono diventate significative per me, a livello personale e intimo; significative di per se stesse, non come parte di un hobby più generico. In quel momento Danuta si è elevata al di sopra del minestrone di tutti i personaggi che avevo interpretato nel corso degli anni per diventare qualcosa di unico, un ricordo con una propria personalità. Non era “un personaggio”, era “Danuta, quella povera figlia”.

Fin qui, in realtà, niente di nuovo sotto il sole, niente che giustificherebbe la scrittura di questo articolo: una storia che da emozioni è più piacevole e concreta di una che non ne da.

Scontato.

Quello che è strano è la natura di queste emozioni: dolore, rabbia, odio. Tutte emozioni negative che, sul momento, non è stato piacevole provare e, se mi fossi fermato a quel livello, mi avrebbero rovinato il pomeriggio.

Qualcosa, però, non mi ha fatto fermare lì. Ho elaborato queste sensazioni, le ho analizzate e fatte mie, mi sono preso 10 minuti di pausa per ricompormi, e alla fine ho scoperto che mi stavo divertendo.

Ero emotivamente provato ma mi stavo divertendo. Volevo ricominciare a giocare, arrivare in fondo alla storia.

Non tanto per dare a Danuta una possibilità di rivalsa, sapevo che non ce ne sarebbero state, quanto per continuare a dare tridimensionalità alla vicenda.

Niente di tutto questo mi era mai successo provando sensazioni positive: gioia e allegria si comportano in maniera opposta; sono piacevoli sul momento, ma non mi hanno mai lasciato un segno perpetuo. Forse nessun gioco è ancora riuscito a veicolarmi vera gioia, profonda e inarrestabile, come invece è stata la tristezza di *Gray Ranks*.

Sono andato avanti su questa strada. Ho cercato di nuovo, coscientemente, questo tipo di sensazioni e ogni volta che le ho provate ho sentito un senso di appagamento unico e inimitabile, sensazioni non replicabili usando giochi più leggeri, intesi per avere un momento di svago e divagazione.

Le emozioni che di solito sono considerate negative hanno un modo tutto loro di penetrare le mie difese e toccarmi nel più profondo dell'animo.

Non potevo rimanere indifferente di fronte alla sorte di Danuta e agli altri ragazzi della nostra squadra di Ranghi Grigi. Il solo pensare di dire quelle cose mi disturbava e mi obbligava a rifletterci, a prendere seriamente quello che stavo per fare, considerandolo e valutandolo da tutti i punti di vista.

Anche solo l'istintiva necessità di razionalizzare la tragedia a cui stavo assistendo mi trascinava nella vicenda, le dava spessore e importanza.

Sul momento è stato terribile e sgradevole, poi ho ingoiato il rospo e sono andato avanti, ho bevuto la medicina amara fino in fondo e quello che ne è uscito è stato grande.

Mi sono sentito costretto a condividere la sofferenza di un'altra persona, e questo mi ha fatto crescere.

Ora sarò melodrammatico e, forse, un pelino assurdo: sono contento di aver accompagnato Danuta fino alla fine. Ormai era abbastanza viva nella mia immaginazione che mi è sembrato solo giusto che qualcuno, io, condividesse il suo dolore.

Condividere il dolore, ecco la chiave. Condividere la gioia e la felicità è semplice, viene naturale e istintivo. Condividere il dolore non così tanto, bisogna fare uno sforzo cosciente e in questo caso il "gioco", la narrazione, può diventare uno strumento estremamente proficuo per indurci a farlo e per costringerti, attraverso la condivisione e la comprensione del disagio altrui, a crescere personalmente e socialmente.

Lacrime, sì, ma benvenute e utili.

Fin'ora ho parlato dei personaggi di *Gray Ranks* come se fossero persone reali. In un certo senso lo sono ma, in un senso ancora più preciso, parlando di loro parlo dei giocatori che li guidavano.

Come ho detto poco fa una parte importante nello sfruttare le emozioni negative è la condivisione.

Le persone con cui ho giocato a *Gray Ranks* sono miei amici, non semplici conoscenti con cui mi incontro ogni tanto per tirare qualche dado. Mi fido di loro abbastanza da essere onesto e aperto nei miei sentimenti. Una di loro è addirittura la mia fidanzata.

Con loro, cioè con Lavinia, Luca e Katia, ho giocato anche una bella partita a *La Mia Vita col Padrone*, di P. Czege.

Anche *La Mia Vita col Padrone*, come *Gray Ranks*, è un gioco che vuole essere emotivamente pesante. Parla di storie di rivalsa e riscossa di mostruosi Servi verso il loro Padrone ancora più mostruoso e inumano. Quasimodo e Frollo, per capirci.

Il gioco induce a vivere molto profondamente il disagio del proprio personaggio soggetto agli ordini inumani del Padrone.

È un gioco che ho giocato abbastanza, ma quando l'ho giocato con quei tre si sono raggiunti punti di orrore piuttosto disturbanti. Devo ammetterlo: alla fine della prima sessione stavo già spingendo sulle meccaniche del gioco per portare a conclusione la partita e nell'ultima sessione ci siamo tutti rilassati un po', abbassando i toni e giocando in maniera più leggera: non ce la facevamo più a reggere l'intensità delle due sessioni precedenti.

Nel corso della partita ci sono state scene in cui, come richiesto dal gioco, raccontammo qualcosa che, per noi, era orrifico, disgustoso, terribile.

Fummo bravi.

Fummo troppo bravi.

Io parlai di un bambino picchiato dalla madre, Katia parlò di infanticidi, Lavinia di bambini venduti al Padrone.

Provammo, tutti, un senso di disgusto, una forte repulsione. In particolare posso dirvi che io, in un certo momento, mi sentivo come se mi stessi osservando dall'esterno. Ascoltavo la mia voce che descriveva una madre che picchiava il figlio e pensavo: "No, basta... che schifo, fermati..." senza riuscire a farlo. Sul momento fu una sensazione decisamente sgradevole e repulsiva.

Di nuovo, la accettai. Non me ne ritirai, tenni la mano sul fuoco, bevvi fino in fondo quella bevanda vomitevole, turandomi il naso e fidandomi dei miei amici.

In quei momenti ciascuno di noi era a disagio, ciascuno di noi stava male, anche Luca, che aveva la parte del Padrone. Stavamo parlando delle nostre paure più recondite, delle nostre sensazioni più nascoste.

Solitamente tendiamo a mostrare all'esterno ciò che di abbiamo di positivo o, almeno, un aspetto di noi che desideriamo rendere pubblico. L'orrore e le altre sensazioni negative sono spesso escluse da questa facciata, non è semplice parlare a qualcuno dei propri timori profondi, per esempio.

Quella volta, giocando a *La Mia Vita col Padrone* successe invece proprio quello.

Ciascuno di noi si è fidato degli altri e si è gettato, senza reti di sicurezza. Ha deciso di condividere con gli altri una parte profonda della propria anima. Ha deciso, in particolare, di mostrare agli altri una propria vulnerabilità che, di sicuro, non mostra abitualmente.

In quel momento un legame già presente si è rafforzato. Non sarebbe stato possibile arrivare a questo risultato se non ci fossimo fidati già gli uni degli altri, ma questo iniziale slancio di fiducia è stato amplificato enormemente dal condividere un momento di disagio emotivo piuttosto intenso.

Alla fine la partita a *La Mia Vita col Padrone* è stata un'esperienza estremamente positiva. I momenti sgradevoli al suo interno hanno portato qualcosa di prezioso: condivisione.

Con la leggerezza e il disimpegno questo non mi era mai accaduto, così come non mi è ancora accaduto con emozioni più positive.

Credo che sia un po' come quel vecchio trucco da seminario per manager: metti un gruppo di persone in una situazione di crisi in cui sono costrette a sorreggersi l'un l'altra o a cadere assieme e vedrai nascere i legami del gruppo.

Per anni ho cercato amicizia e comprensione profonda tra le persone con cui giocavo e raramente l'ho trovata. Era strano: mi trovavo ogni settimana per giocare con le stesse persone, eppure la creazione di un legame non era per nulla scontata.

Ora inizio a capire perché. La nostra ricerca e il nostro gioco si limitava al passare il tempo, al disimpegno e allo scherzo.

Per quanto queste cose siano importanti non è possibile creare legami duraturi basandosi solo su questi, e io ho sempre cercato legami duraturi fra le persone con cui giocavo.

Accettare di affrontare, nello spazio settimanale dedicato al gioco emozioni forti e sbilancianti ha portato invece alla creazione di questo tipo di legami. Offrendo il mio disagio agli altri ho potuto constatare come questi fossero pronti a sostenermi. Non l'avrei mai saputo se non avessi abbracciato il torcibudella emotivo che il gioco mi offriva, se mi fossi mantenuto sul sicuro e luminoso sentiero della leggerezza e del disimpegno.

Mi sono lasciato cadere all'indietro e dietro c'era qualcuno pronto ad afferrarmi. L'iniziale senso di paura e vertigine è stato sostituito da una calda sensazione di fiducia e amicizia, venendone ampiamente ripagato.

Credo comunque che sia importante, a questo punto, specificare bene una **cosa**: quelle che fin qui ho chiamato emozioni negative non sono valori assoluti, da ricercare aprioristicamente nel proprio gioco. Sono strumenti da usare per determinati fini, non un fine esse stesse. Il disagio non deve essere fine a sé stesso, quella è la strada del masochista o del narcisista, che porta solo a chiudersi in sé stessi e a una distorta "vanità del dolore".

Diventa quindi importante sapersi liberare di queste sensazioni al momento giusto, una volta che hanno esaurito il loro scopo: una volta accompagnata Danuta alla

sua (tragica) fine l'ho salutata e ho accettato la soddisfazione che mi dava aver contribuito ad una storia così intensa; una volta chiuso *La Mia Vita col Padrone* mi sono goduto fino in fondo il senso di cameratismo che quei tre sabati ci avevano dato.

Un gioco esemplare in questo tipo di meccanismo è sicuramente *La Mia Vita col Padrone*, che fa della morte del Padrone per mano dei personaggi un momento di catarsi che diventa la pietra di volta che sorregge l'intero gioco, ma ho trovato una soddisfazione altrettanto grande giocando *Annalise*, di N. D. Paoletta.

Annalise parla di vampiri, in senso lato. Parla di una forza mostruosa che si imprime sulla vita dei personaggi, distruggendola poco a poco. Il gioco può essere ambientato ovunque, dal classico castello nei Carpazi allo spazio profondo.

Dato quanto vi ho raccontato fin qui di come giochiamo io, Luca, Lavinia e Katia vi sarà facile capire la ragione dell'ambientazione che scegliemmo: Auschwitz, Inverno 1944. Il Vampiro, alla fine, risultò essere "La Soluzione Finale", che lentamente faceva brandelli dell'umanità di coloro che ne venivano coinvolti, carnefici compresi.

Anche se *Annalise* è il gioco che amo meno tra quelli che ho citato fin qui la partita fu parecchio intensa, un reale susseguirsi di efferatezze.

Davvero, quella volta esplorammo veramente a fondo le bassezze possibili all'animo umano, fin dove ci si può spingere per perseguire i propri desideri egoisti o evitare di affrontare le conseguenze delle proprie azioni.

Io giocavo il Caporale Hans Beker, un giovane SS idealista che, nonostante tutto, aveva ancora un cuore e una coscienza e che venne etichettato immediatamente come "quello tenero, da rompere".

Il suo "cuore" venne decisamente corrotto e ne emerse un personaggio che, pur di non ammettere la propria pochezza, era disposto a sacrificare ogni cosa: amici, ideali, onestà.

Alla fine della partita Hans si ritrovò sul banco degli imputati a Norimberga, condannato a morte per i suoi crimini (nel frattempo era diventato direttore del Campo) e le sue ultime parole, trascinato fuori dall'aula, furono un vigliacco: "... ma io ho solo eseguito degli ordini..."

È importante notare che l'epilogo è stato narrato completamente da me, senza input da parte degli altri o dalle meccaniche del gioco. Con Hans ho fatto il contrario di quello che feci con Danuta: invece di accompagnarlo per mano nel suo ultimo viaggio l'ho abbandonato a se stesso, rimanendomi su una metaforica poltrona a guardare il karma fare il suo corso.

È successo qualcosa di simile anche ne *La Mia Vita col Padrone*, in cui Lavinia e Katia, alla fine, hanno fatto morire i loro Servitori per ottenerne la redenzione.

In quei momenti tutto il disagio provato e auto-inflitto nel corso della partita è stato incanalato e sfogato in un'unica ondata di liberazione.

Magari può sembrare contro-intuitivo, il procurarsi emozioni sgradevoli solo perché liberandocene proveremo sollievo, ma se ci pensate bene è esattamente quello che facciamo andando a vedere un film drammatico. È strano, dato che

prima non provavamo nessuna di quelle sensazioni di cui ora ci sentiamo liberi: Logicamente dovremmo tornare al punto di partenza, eppure finiamo per stare meglio di quando abbiamo iniziato.

La mente umana funziona in modo strano.

Imparare a non rifiutare a priori il tipo di emozioni di cui parlo in questo articolo mi ha dato davvero tanto, in termini di gioco e di crescita personale. Le storie che ho iniziato a raccontare con i miei amici sono diventate più profonde e più concrete, lasciano il segno nella memoria, non vanno perse come bagatelle. Il rapporto con le persone che ho attorno si è fatto più profondo e fiducioso e la soddisfazione che traggio dalle mie partite è stata esponenziale. Ora, attraverso il mio media preferito, posso godere di un'ulteriore segmento della sfera umana che prima, giocando per la leggerezza e il disimpegno, mi perdevo.

Mi rimane ancora una forte curiosità, però. In linea teorica le emozioni "positive" sono altrettanto forti di quelle "negative". Di sicuro possono essere altrettanto sbilanciati: una forte gioia, un amore o un sentimento d'amicizia lasciano il segno tanto quanto un dolore o un odio.

Come ho detto prima non sono ancora riuscito a trovare un gioco che spinga realmente su quelle sensazioni ma spero che esista da qualche parte e, un giorno, spero di poterlo giocare.

Non vedo l'ora di poter analizzare veramente a fondo anche quell'aspetto della condizione umana, non vedo l'ora che un gioco lasci un'impronta bruciante di gioia nella mia memoria.

Una cosa è certa: non tornerò più a giocare lievemente, senza permettere al gioco di disturbarmi e scuotermi.

Voglio impegnarmi, voglio affrontare a viso aperto quello che le storie portano con loro.

Voglio continuare ad emozionarmi.

Per approfondire:

- Burneko, Jesse, *Gioca con Passione - i rischi sociali della creazione di storie*, in *Riflessioni Appassionate - pensieri e teorie per giocare col cuore*, a cura di Claudia Cangini e Michele Gelli, pp. 9-14

Giocare con le Emozioni

Innamorarsi ancora

di Emily Care Boss

Anche se è solo il mio personaggio ad innamorarsi, ciò non significa che non coinvolga anche me. Il mio cuore, i miei pensieri, la mia energia, le mie emozioni. I giochi di ruolo ci lasciano superare il confine fra me e non me, giocando con le emozioni fuori dalla scatola delle nostre stesse vite. Se ti desidero nella vita vera, farò un incantesimo su di te per far sì che mi ami in un gioco. Al contrario, tu puoi non sapere che ti ammiro e quando fai lo stesso incantesimo su di me –eccomi qui, a sentire che anche tu vuoi che ti ami. Cioè, non tu, quest'altro tu. Questo tu di fantasia da cui devo distinguerti. Che il mio corpo, già attirato verso qualcosa di forse proibito, ha improvvisamente avuto licenza di prendere. Per un tempo limitato.

Naturalmente giocare un gioco al tavolo ci libera da alcuni degli aspetti peggiori di questa confusione. Il personaggio è lì, sulla scheda che ho di fronte a me. Posso tenere questi dadi tra te e me, per marcare una linea netta fra realtà e finzione. Di fatto, marchiamo queste linee nella finzione stessa: ritirandoci in mondi di gioco dove le emozioni sono off-limits. Le emozioni romantiche, almeno. Bravate, coraggio, vendetta, paura: tutte loro sono vive e vegete nell'esperienza di molti giocatori. Ma provare attrazione per qualcun altro? Vedere la loro bellezza? Provare passione? Troppo pericoloso!

Perlomeno è questa la verità nella maggior parte dei miei gruppi di gioco. E posso capirne il perché. Qui ci sono pericoli. Ragazzini adolescenti che prendono al volo l'opportunità di stuprare e derubare un compagno che sta interpretando un personaggio femminile. Succede davvero. Si spera ora meno che in passato. C'è anche il rischio di provare emozioni troppi forti e troppo vivide. Ho avuto un giocatore che mi disse che avrebbe preferito giocare una partita a *Cani nella Vigna* ambientata a Fort Lemon con demoni, cannibalismo e mutilazioni della peggior specie, piuttosto che fare una partita al mio gioco *Breaking the Ice*, dove si interpretano due persona ai loro primi tre appuntamenti. Come dicono i jeep, era davvero troppo vicino a casa.

Nel giocare con l'amore nei gdr si delinea l'onnipresente pericolo dell'imbarazzo. Cosa accade se l'altra persona non sta avendo la stessa esperienza di gioco? Penseranno che provo quel sentimento davvero? E se fosse così? Se agiamo in gioco assecondando le nostre vere emozioni, rischiamo di esporci e forse di imporci sulla volontà di qualcun altro. Un gioco non è il luogo in cui le persone possano reciprocamente mettere in atto le proprie proiezioni e aspettative. La maggior parte di noi quando partecipa ad un gioco sta sottoscrivendo di impegnarsi unicamente

sul piano della finzione. Ma non tutti! Lo sconfinamento¹ dei miei veri sentimenti per te è valuta romantica. Valuta usata ogni giorno dalle persone per trovare un amore, un compagno. Un gioco di ruolo è un'esperienza sociale, sia esso live, da tavolo o on-line. E come tutte le interazioni sociali è un potenziale luogo per formare relazioni.

Breaking the Ice è stato scritto per aiutare le persone ad iniziare ad immergersi in queste acque profonde. Nel gioco, fai uno scambio con l'altro giocatore: ciascuno di voi interpreta un personaggio simile all'altro in qualche cosa, in qualcosa in cui i due giocatori differiscono. Così, se tu sei un uomo e io una donna, quando giochiamo tu avresti un personaggio femminile sperimentando amore e romanticismo con il mio personaggio maschile. E dato che ci siamo solo noi due a giocare, possiamo inciampare insieme sulle nostre supposizioni. Addentrandoci in punta di piedi in ben radicate differenze culturali. Mettendo in scena le cose amorosamente gentili che le persone cercano di fare l'un l'altra quando cominciano a frequentarsi. Mettendo in scena le ridicole, stupide, sfortunate cose che possono andare storte ad un appuntamento. Lasciandoti provare la fragilità emotiva e la goffaggine attraverso le quali queste persone passerebbero, così come l'attrazione e l'interesse che si possono accumulare.

Come si può notare, può essere un modo fantastico per flirtare. Poter chiedere a qualcun altro cosa gli piacerebbe veder fare ad un potenziale partner, vedendo come le cose vadano male **ma senza** essere quello che sbaglia. Ascoltando l'altra persona, incoraggiandola, spendere una concentrata quantità di tempo insieme da soli... è una ricetta per innamorarsi, se c'è l'attrazione. Una coppia cominciò il gioco da amici, ma nel tempo che ci misero a finirlo si ritrovarono coinvolti sentimentalmente. Ho danzato al loro matrimonio lo scorso ottobre!

Ma è anche un campo minato per le persone che hanno già una relazione. Stai chiedendo al tuo partner di tornare ad un momento della vostra relazione precedente ai momenti più difficili. Quando eri preso dal desiderio per questa persona. Quando il tuo obiettivo era adularla e riempirla di complimenti e fare tutto ciò che potevi per farla sentire a proprio agio. Un lusso che spesso perdiamo di vista nel mezzo del nostro lavorare giorno per giorno per costruirci una vita, per tirare su i ragazzi, per adempiere agli obblighi familiari, per occuparci di questioni di salute. Tornare indietro in quel luogo di romanticismo può essere doloroso, specialmente se ti senti in contrasto col tuo partner. "Se riesci a pensare a tutte queste cose carine da fare per un fottuto *personaggio*, perché non puoi farle una volta ogni tanto per me?. Sì, l'amore può essere più pericoloso del cannibalismo.

1 In originale "Bleed", termine tecnico Jeepform che indica lo sconfinamento delle emozioni e dell'identità del giocatore nel personaggio, e viceversa, riducendone la separazione. Uno degli obiettivi dichiarati di molti scenari Jeepform

Un altro rischio è il dopo-sbornia emotivo. Sei stato innamorato ultimamente? Per essere una cosa che colpisce il cuore, ha un deciso effetto stupefacente sulla mente. Una scarica di grandi emozioni che ti fanno sentire come se potessi fare qualsiasi cosa. E tutto ciò perché qualcuno che ammiri potrebbe ammirare te? È folle. Quando cessa, è come disintossicarsi dall'eroina. Letteralmente. La ricerca ha dimostrato che l'organismo rilascia potenti sostanze chimiche che inducono al piacere come ossitocina, vasopressina e oppioidi naturali – sì, come l'eroina!- nel corpo quando una persona prova l' "innamoramento"². Queste sono normali funzioni fisiologiche cui il corpo è affetto. Sviluppate, probabilmente, in centinaia di migliaia, se non milioni, di anni di evoluzione per indurci ad essere "dipendenti", come se fosse una droga, di un altro essere umano. Ed è con questa roba che stiamo giocando.

Dovrei parlare. Tre giochi che ho scritto sono direttamente incentrati sulle storie d'amore. Ma, sorprendentemente, il gioco che sembra essere più efficace nel far cadere le persone l'una fra le braccia dell'altra rompendo le barriere è *Under my Skin*, un gioco in cui si interpretano persone indotte in tentazione, al tradimento, o al mettere alla prova i confini delle loro relazioni con i propri compagni e amati immaginari. Interpretare il marito, la moglie, o il partner di qualcuno e in più doversi innamorare, nella fiction, di qualcun altro, che magari è off-limits è una esaltante miscela di connessioni emotive. Non ho mai visto stringere tanti legami nella vita vera come in questo gioco. Non so cosa questo ci dica riguardo al genere umano. Potrebbe darsi che far vivere alle persone una situazione in cui gli sia chiesto di mettere in scena la danza dell'amore, apra davvero quelle porte. In maniere inaspettate.

Nonostante tutto ciò, il gioco che mi ha dato la migliore occasione d'amore non aveva storie romantiche. È stato il primo gioco che ho giocato con il mio attuale fidanzato: un playtest di *Misspent Youth* ad una convention nello stato dove vivo, il Massachusetts. Mentre stavo interpretando un'adolescente che si ribellava ad un futuro oppressivo attraverso droghe e modifiche corporee, là, dall'altra parte del tavolo, si trovava un uomo che si stava innamorando di me. Ne avevo idea? No. Assolutamente no. I giochi mascherano le nostre vere emozioni anche mentre ci conducono su sentieri che non avremmo pensato di percorrere.

Quindi procedi con cautela quando metti il tuo personaggio sul sentiero di Cupido. Non sai cosa accadrà quando la freccia trapasserà la tua pelle immaginaria. Ma poi non vorresti saperlo?

2. *I Get a Kick Out of You*, *The Economist*. 12 February 2004. Ref 28 February 2011. <http://www.economist.com/node/2424049>

Giocare con le Emozioni

I nemici del gioco appassionato: pigritia, tradizionalismo, pregiudizio, vergogna, e ancora pigritia

di Mattia Bulgarelli

In questo articolo, per prima cosa tratterò una distinzione tra “giocatori con esperienza” e “giocatori senza esperienza” e distinguerò tre grandi famiglie di design per i giochi di ruolo.

Fatto ciò, analizzerò come i giocatori “con esperienza” siano un gruppo con caratteristiche ben definite, auto-selezionatosi nel tempo, e perché le loro esperienze è un ostacolo nell’approcciare giochi di design moderno. La natura di questo ostacolo è essenzialmente emotiva, laddove una reazione logica sarebbe d’aiuto.

Infine, analizzerò alcuni motivi per cui un giocatore, con o senza esperienza, potrebbe essere tentato di “tirarsi indietro” di fronte ad un gioco emotivamente coinvolgente.

Perché due tipi di giocatori?

Sono sinceramente convinto che sia necessario tracciare una distinzione tra giocatori con e senza esperienze precedenti di gioco di ruolo (GdR da qui in poi nel testo), alla luce delle numerose testimonianze su come ci siano delle “reazioni tipiche” riconoscibili nelle due categorie.

Sui giocatori “nuovi” non c’è molto da dire in partenza: sono persone comuni, senza esperienze legate al mondo ludico se non una qualche rara partita a *Risiko* o *Monopoli*.

Sono le persone che talvolta vengono chiamate “babbani”, con terminologia derivata dalla serie di libri Harry Potter, in cui gli abitanti del mondo magico, pieno di abitudini bizzarre, indicano così i normali umani senza poteri.

Secondo alcuni la definizione è offensiva e sottintende un “orgoglio di giocatore”, un’appartenenza ad una casta superiore (e vedremo dopo da dove deriva). Secondo altri (tra cui il sottoscritto), è solo un riconoscere che queste persone non hanno mai assaggiato qualcosa che, nella metafora, è bello, quasi magico, per quanto strano rispetto alle loro esperienze.

I giocatori che hanno esperienze precedenti hanno reazioni che dipendono molto dal tipo di giochi a cui sono abituati.

A questo punto, è necessario (e si vedrà dopo perché è necessario) distinguere quali sono i tipi di giochi che generano aspettative diverse.

Il design crea il gioco, il gioco crea il giocatore.

Esistono, secondo una mia analisi in prospettiva storica, tre grandi correnti di design.

Sono perfettamente consapevole del fatto che non c'è un confine cronologico netto, a livello di giochi prodotti nel corso degli anni, e che molti giochi che escono ancora oggi sono figli di filosofie di design che hanno già mostrato di non risolvere o addirittura generare problemi di gestione del gioco, perciò questa classificazione è da prendere con le dovute cautele.

Il design dei primordi, figlio del wargame, vedeva i regolamenti come dei metodi per aggiudicare la probabilità di riuscita in un'azione da parte dei personaggi. In breve, rispondevano a domande tipo: che probabilità ho di colpire quel mostro? Quanto male posso sperare di fargli? Quanto lontano può saltare il mio personaggio? Eccetera.

La volontà di creare mondi di gioco sempre più interattivi genera la necessità di aggiudicare situazioni sempre più complesse. La risposta, secondo questa filosofia, è creare regole nuove per ogni situazione, fino a dei livelli di complicazione notevoli (si vedano Rolemaster o GURPS) che, comunque, generano la necessità di un arbitro finale per stabilire gli inevitabili casi dubbi.

Storicamente, la figura del GM, già responsabile della preparazione e della gestione di un'avventura, ha incorporato anche questa responsabilità.

Una seconda filosofia di design, figlia della precedente e solo apparentemente in contrasto con essa, consiste principalmente nel rinunciare ad ogni pretesa di design vero e proprio e di affidarsi al giudizio di un "giocatore speciale" per valutare la probabilità di riuscita dei protagonisti, dandogli il potere non solo di fissare tutti i parametri del mondo di gioco, ma anche, spesso, la facoltà esplicita di cambiare le carte in tavola.

Si accetta, a questo punto, che un mondo di gioco non sarà mai e poi mai regolabile "oggettivamente" da regole probabilistiche. Si era già osservato come una bella storia, spesso, prevedesse colpi di scena improbabili.

Di nuovo, si accetta di dare tutto il potere ad un singolo giocatore, non più, però, con il compito di dare risposte quanto più oggettive possibili, ma con quello di dare risposte interessanti o *belle*.

Alcuni manuali suggeriscono addirittura di applicare questo potere di nascosto dagli altri giocatori, trasformando il GM in un black box in cui i giocatori immet-

1 Questo meccanismo che ho appena riassunto è analizzato in dettaglio da Michele Gelli, nel suo articolo *I Dadi Non Hanno Senso Estetico*, contenuto in *Riflessioni Appassionate* (INCbook 2010), scaricabile qui: http://www.internoscon.it/pdf/INC_Book_2010.pdf

tono degli input e ottengono dei risultati, all'oscuro dei metodi utilizzati: dadi lanciati dietro uno schermo (il cui risultato, cioè, non viene mai rivelato) o decisioni arbitrarie (i cui motivi non vengono rivelati).

A questa categoria di design appartengono i principali giochi della White Wolf (*Vampiri, Werewolf, Mage...*) e moltissimi giochi "light", in cui in poche pagine si fornisce un sistema completo, consci che il sistema di gioco, tolti gli orpelli, si riduce a linee-guida per un GM dotato di ogni autorità.

Una terza filosofia deriva dalle scuole di pensiero che hanno deciso di adottare l'osservazione del caso pratico come elemento fondante del design e tecniche innovative, talvolta al punto di essere l'esatto contrario della prassi stabilita dai giochi precedenti.

Non più una persona sola a stabilire le probabilità di riuscita di un personaggio, ma regolamenti in cui tutti i giocatori siano chiamati, in tempi e modi profondamente diversi tra di loro, a contribuire al gioco.

Questo contributo può essere un momento di accordo, un momento di conflitto, una decisione univoca da parte di qualcuno, una decisione casuale con o senza la possibilità di qualcuno di alterare la probabilità. Questi modi di contribuire possono essere anche diversi, in diverse fasi del gioco.

Le forme in cui i GdR più recenti si sono espressi e moltiplicati li rende tanto vari quanto difficili da classificare.

La selezione darwiniana del giocatore "esperto".

Ci sono due paradossi creati rispettivamente dalle prime due filosofie di design:

1. regolamenti puntati ad essere simulazioni "oggettive" che finiscono in mano all'arbitrio di un solo giocatore. Questi regolamenti sono intrinsecamente incompleti, e lasciano al GM il compito di dirimere i casi dubbi.
2. regolamenti tesi a riportare nel gioco il "fattore umano", accettando che la simulazione "oggettiva" è una strada fallimentare, ma che ricadono nell'errore di dare tutto l'arbitrio ad un solo giocatore. Questi regolamenti sono dichiaratamente, a volte orgogliosamente incompleti, all'insegna del "ma tanto ci pensa il GM".

La vecchia filosofia del puntare ad una simulazione quanto più definita possibile del "mondo di gioco", in termini di regole, formule matematiche, probabilità ha compiuto un lavoro di selezione tra i giocatori.

Solo giocatori con una ottima capacità di astrazione logica potevano macinare le decine (centinaia) di pagine di formule richieste dalle varie edizioni di *D&D*, da *Rolemaster*, o dai loro cugini. Da qui, una prima selezione, all'interno dell'hobby,

verso persone inclini a considerarsi intellettualmente superiori alla media, spesso anche a ragione, perlomeno nell'area logico-matematica.

La seconda filosofia porta invece a selezionare giocatori disposti, più o meno inconsciamente, ad accettare che il loro contributo creativo al gioco venisse vagliato da una persona, e sempre quella, per tutta l'avventura o addirittura per un'intera serie di avventure.

I giocatori più attivi, se GM, sono inclini al cosiddetto "GM burnout", ovvero l'esaurimento della spinta creativa, logorati dalla necessità di dover guidare il gruppo in nuove avventure ogni partita, studiare le regole, aggiudicare i casi dubbi ma, soprattutto, dalla necessità di scrivere loro stessi l'avventura, già sapendo come inizia, in quali modi può svolgersi, e come finisce.

Se non-GM, il giocatore di lungo corso s'è ormai abituato ad essere passivo, a giocare in modo cauto, sapendo che nel migliore dei casi il suo contributo sarà accettato o cassato per confronto con le idee preesistenti del GM, e nel peggiore tutto ciò che dirà potrà essere usato contro di lui.

Quindi, la terza generazione di GdR ha affrontato e risolto i "problemi tipici del GdR" con soluzioni all'esatto opposto di ciò che le due precedenti generazioni avevano fatto: distribuire le autorità anziché accentrarle.

Fatti i giochi, però, restano da fare i giocatori, e questo è doppiamente valido se si esaminano i forum online, dove si trovano, di solito, una selezione di giocatori di lungo corso, ormai già selezionati e immuni ai difetti dei GdR delle vecchie generazioni... Al punto di non vederli.

Cambiare gioco vuol dire cambiare mentalità. Ed è più difficile che cambiare cellulare.

In questo caso, per "cambiare gioco" intendo "passare da un gioco basato su una filosofia di design ad uno basato su un'altra filosofia".

L'autostima del giocatore, se legata al suo definirsi giocatore, è un primo fattore chiave: se "io giocatore" ho legato lo status delle mie relazioni nel gruppo al fatto che occupo una nicchia ben definita, scavata in anni di convivenza ludica, difficilmente vorrò metterla a rischio affrontando un gioco nuovo, che mi richieda di ridefinire il mio ruolo nel gruppo.

Se, per esempio, il mio ruolo nel gruppo è quello di essere "il GM" e ciò è riconosciuto a livello sociale, extra-gioco, cosa mai mi potrà convincere ad affrontare un gioco in cui la figura del GM nemmeno esiste? Soltanto la voglia di liberarsi di quell' "investitura". Ma un giocatore che si trova *bene* o *abbastanza bene* nel suo ruolo di GM non rischierà mai il suo ruolo sociale per un salto nel buio. E

se non si fosse trovato almeno abbastanza bene, avrebbe già smesso di giocare, nell'ignoranza delle più recenti innovazioni.

Questo problema va in coppia con un altro: il ragionare in termini di "il GdR" (singolare) invece di "i GdR" (plurale).

Come se i GdR, tutti quanti, costituissero un blocco di ghisa, identico a se stesso ovunque lo si voglia mettere in pratica, da prendere per buono o lasciare, come se non potessero esistere giochi diversi, che possono piacere di più o di meno. Questa mentalità è figlia, in effetti, di 20 o forse 30 anni di giochi basati, alla fine dei conti, sulla stessa struttura: un GM che organizza ed il gruppo che viene guidato nell'avventura.

Un giocatore sarà in grado di affrontare un gioco di nuova generazione solo in proporzione a quanto avrà conservato una mentalità aperta a nuove forme ludiche. Una lunga esperienza con GdR precedenti tenderà a imprimere a fuoco alcune aspettative e alcune procedure come parte integrante del concetto di GdR: che ci sia un GM, che sia lui a guidare la storia, che i giocatori debbano seguirla e perfino che sia lui a fare le regole e non il regolamento concordato! Ricetta infallibile per far fallire un gioco moderno, basato sulla distribuzione di autorità e su regole inusuali ed originali.

Prendendo giocatori di lunga data e facendo loro provare giochi moderni, le reazioni sono le più disparate.

Nel migliore dei casi, ci sarà una sensazione di spaesamento. Ricordo bene un giocatore che, dopo una dimostrazione di *Cani Nella Vigna*, mi chiese chi fosse il vero "cattivo" dell'avventura, e quando gli risposi che non ce n'era uno, essendo un gioco basato su situazioni moralmente difficili da aggiudicare, il suo sguardo fu di stupore e, credo, di interesse per la novità.

Altri reagiscono con aria di sufficienza, come se "il GdR" (blocco di ghisa, ricordate?) ormai non avesse più segreti, e si rifiutano di provare, oppure manifestano una disincantata aria di sufficienza.

Altri ancora sovrascrivono con le loro abitudini le regole del gioco che provano, arrivando poi a concludere che il gioco sia "difettato" perché non segue la tradizione oppure che non funziona... dopo averne loro stessi modificato il funzionamento!²

2. Per un esempio meno estremo di quanto possa sembrare, ecco una cronaca di prima mano su come alcuni giocatori, dotati di una ferrea convinzione su quale sia il "giusto" modo di fare GdR, riescano ad ignorare le regole esplicite di Polaris, un gioco estremamente diverso da tutto ciò che avevano conosciuto fino ad allora: <http://www.gentechegioca.it/smf/index.php/topic,1979.0.html>

Esistono numerosi casi di giocatori che hanno superato lo spaesamento iniziale e che hanno abbracciato giochi moderni. Anzi, gran parte dei primi pionieri dei giochi di terza generazione sono giocatori con esperienza.

La probabilità di fare il “salto di qualità” e di accettare nuove filosofie sottostanti i giochi sembra essere legata in modo diretto all’esperienza con altri tipi di giochi diversi dal GdR, all’aver toccato con mano i problemi dei GdR di vecchia concezione, e al non avere una lunga esperienza di gioco pregresso che crea i preconcetti su come “deve” essere un GdR.

Il problema del “non c’è problema”: l’isteria della Rete e l’asimmetria del problema.

Come accennava Michele Gelli in chiusura del suo articolo³ sull’INCbook 2010, la reazione dei forum di GdR italiani è stata (ed è ancora), col senno di poi, apparentemente incredibile.

L’introduzione in Italia di giochi che affrontavano e finalmente risolvevano molti problemi del GdR, da decenni insoluti e considerati insolubili, non è stata quella che ci si poteva attendere.

Chi ha esperienza con GdR delle prime due generazioni ha sicuramente familiarità⁴ con i problemi legati:

- al tempo di preparazione della giocata per il GM e dei PG per i giocatori;
- alla possibilità di “rovinare la giocata” per cattivo bilanciamento dei personaggi e al c.d. min-maxing;
- alla difficoltà dell’avventura e, correlato, il *Killer-Master*;
- al c.d. *Powerplay*;
- al c.d. *Railroading*;
- alla poca partecipazione dei giocatori;
- alla difficoltà ad avere un GM per il carico di lavoro richiestogli;
- all’impossibilità di mettere in scena certi generi con le loro caratteristiche;
- alla paura che lo scambio di informazioni (c.d. *metaplay*) tra giocatori rovini il gioco;
- al costo dei manuali troppo alto;
- al rapporto tra pagine stampate e materiale utile al gioco, troppo alto.

Ora questi problemi sono storia passata, per chi ha un minimo di cultura nella terza generazione di GdR, e ci si sarebbe potuti aspettare un accoglimento a braccia aperte delle soluzioni a problemi che chiunque ha sentito sulla sua pelle.

3. Cfr. nota 1

4. Sulla concretezza di questo tipo di problemi, un’ampia documentazione si trova qui: <http://www.gentechgioca.it/smf/?topic=1914.0>

Le community online italiane hanno invece eretto un muro: su alcuni forum sono state create sezioni ad hoc per tenere le novità (e, quindi, le soluzioni!) lontane dal cuore del forum. Per il newsgroup IHGG le discussioni su come funzionano i giochi di nuova generazione sono state l'ultimo chiodo nella bara, infitto da pochi ma accaniti troll che si sono spinti fino a pseudo-recensioni contenenti gravi, e soprattutto intenzionali, inesattezze.

Il negazionismo è stato all'ordine del giorno: i problemi decennali di cui sopra venivano, da alcuni alfieri dei "bei tempi andati", descritti come minori se non inesistenti. I giochi di nuova generazione attaccati frontalmente e descritti come "un nuovo modo di giocare", quando, come dicevo, sono profondamente diversi tra di loro al punto di essere difficilissimi da classificare tra di loro.

In effetti, non ci si poteva aspettare molto da un ambiente carico di quel malsano "orgoglio di giocatore" e pieno di sopravvissuti a regolamenti pessimi che loro stessi hanno fatto funzionare con gravi sforzi. Ad un veterano del Vietnam non puoi raccontare "guarda che se stavi a casa stavi più comodo": la sua fatica inutile è la ricompensa di se stessa.

I non-giocatori: il problema della reputazione.

Un primo problema, nell'approcciare nuovi potenziali giocatori, è costituito dall'eredità dei GdR del tempo che fu in termini di reputazione.

Nominare i GdR all' "uomo della strada" porterà, nel migliore dei casi, a facce stupite. Talvolta l'interlocutore ricondurrà ai giochi di miniature o al molto più famoso *Magic* quello che stiamo tentando di spiegargli. Talvolta gli si formerà l'immagine mentale di una cosa strana, esoterica, per gruppi composti da nerd che non hanno visto la luce del sole negli ultimi anni. Più raramente, qualcuno conserverà vaghi ricordi delle campagne diffamatorie che hanno colpito l'hobby nell'estate del 1996⁶ e, meno intense, in tempi successivi.

Capirete che non si tratta in nessun caso di un gran punto di partenza, se l'idea che si vuol far passare all'interlocutore è di venire a fare qualcosa di divertente.

La confusione è ancora più grande se poi ci si mettono di mezzo i videogiochi, che col GdR hanno una complessa parentela⁷.

5. La stessa ludoteca di cui faccio parte è presentata, nell'anno 2011, nei volantini del circolo che ci ospita, come un gruppo che pratica "Magic ed altri giochi di ruolo", anche se la nostra attività principale sono... giochi da tavolo!

6. Cfr.: <http://www.gdr2.org/>

7. Si veda il mio articolo *Figli di un D&D minore*, contenuto in *Riflessioni Appassionate* (INCbook 2010). Cfr anche nota 1

Perfino chi ha una cultura specifica in campo ludico può avere l'immagine mentale del tomo di regole di centinaia di pagine, di regole numerosissime e complicate, adatte a quel tipo di pubblico che abbiamo descritto.

Il termine GdR stesso è una “parolaccia”, conteso tra chi quell'immagine nefasta la vuole distruggere e chi la vuole “salvare” dall'innovazione, sempre in nome di quella “cultura dell'elite” che difende le vecchie filosofie di design.

Il problema della vergogna: tu sarai giudicato.

Una volta aggirato in qualche modo l'ostacolo della “parolaccia” GdR, arriviamo ad un secondo problema: far passare il concetto di un gioco in cui si mette in scena la propria creatività.

Qui si va a toccare una corda molto, molto delicata: quella dell'accettazione sociale. Qualunque sia il metodo con cui si presenta il GdR ad una persona, prima o poi deve saltare fuori il cuore stesso del gioco, ovvero la gestione di uno o più personaggi in un'ambientazione costruita nell'immaginazione dei giocatori.

Giocare ad un gioco di ruolo, al pari di qualsiasi altra attività creativa, ci espone.

Ogni persona che si cimenti in un atto creativo espone qualcosa di sé, intenzionalmente o meno: gli psicologi fanno scrivere o disegnare le persone per capirle; gli artisti lo fanno con l'intenzione, precisa e consapevole, di comunicare ciò che pensano e provano; al contrario, la burocrazia ha inventato, col preciso scopo di spersonalizzarsi, una quantità di termini asettici al punto di diventare, talvolta, una mostruosa parodia di se stessa.

Quando l'atto creativo avviene in gruppo, il contributo personale diventa molto più esplicito: bisogna rendere gli altri partecipi di ciò che si vuole dire, e questi altri co-autori devono essere coinvolti quanto o più di un osservatore esterno. Per esempio, lo sceneggiatore di fumetti deve considerare il disegnatore suo complice ancora più di quanto lo debba essere il lettore; lo sceneggiatore di una serie TV deve fare lo stesso con registi ed attori.

Tornando al GdR, una parte importante della questione è stata analizzata da Jesse Burneko⁸: chi gioca ad un GdR in modo attivo si espone al giudizio degli altri, che valuteranno il suo contributo in termini di “mi piace / non mi piace”, e non ci sono “spettatori”, sono tutti co-autori!

Il fenomeno del giocatore-pagliaccio nasce come difesa spontanea dall'impegno emotivo.

8 Si veda *Gioca con passione - I rischi sociali della creazione di storie*, contenuto in *Riflessioni Appassionate* (INCbook 2010). Cfr anche nota 1

Parlo di quel giocatore che non affronta le premesse del gioco, ma cerca sempre di svicolare, di “mandare in vacca” il gioco, sospendendolo con battute e comportamenti che generano distrazione e, quindi, distruzione della partita.

Per poter creare qualcosa, sia pure di effimero come una breve storia di un paio d'ore, è necessario avere una volontà di collaborare e di contribuire.

Tanto il non-giocatore quanto il giocatore con esperienza possono essere spiazzati dalla necessità di intervenire, di dire la propria, di partecipare.

La differenza tra muovere una pedina su un tabellone e muovere un personaggio dotato di un'identità a dei desideri, per quanto fittizi e sotto il controllo del giocatore, è una differenza talmente forte da essere apparentemente insormontabile per alcuni. Inclusi, ripeto, anche giocatori con esperienza, che magari finora s'erano rifugiati in uno stile di gioco passivo o prettamente tattico⁹.

Per quanto un investimento emotivo su un personaggio sia possibile, a determinate condizioni, in qualsiasi GdR di qualsiasi generazione, alcuni giochi di terza generazione facilitano o richiedono questo tipo di comportamento. Là dove un giocatore-pagliaccio può essere messo a bada con un gioco emotivamente distaccato dove possibile, dove ciò non è possibile il pagliaccio diventa un ostacolo insormontabile, con il vantaggio però che è evidente da subito chi sta “remando contro”.

Il problema del gusto, ovvero: esiste “il vero gusto del gelato”?

Anche accettato il concetto di avere uno o più personaggi e decisioni da prendere, anche accettato il fatto che gli altri giocatori prenderanno quello che dico e lo giudicheranno nella loro testa e nel loro cuore, resta un altro concetto fondamentale: a che cosa voglio giocare?

In passato i generi rappresentati nel GdR erano pochi, o forse fondamentalmente uno solo: la storia avventurosa per un piccolo gruppo compatto di eroi. Che si trattasse di una storia fantasy, nello spazio, o in altra ambientazione, lo schema di fondo era sempre quello.

La seconda generazione di giochi ha aperto la strada a storie più complicate, che però necessitavano dell'impegno personale del GM per coordinarle, ed era necessario scegliere: o si riduceva al minimo l'apporto creativo dei giocatori, che

9 Ho una testimone oculare che mi parlava di un giocatore che aveva addirittura tenuto il suo personaggio di *AD&D* senza nome per mesi interi. L'idea che mi sono fatto è che dare un nome ad un personaggio significa contribuire, seppure in minima parte, a renderlo “personaggio” anziché “pedina”, e tanto basta per tirarsi indietro. In un altro caso, ho visto io stesso giocatori di lunga data bloccarsi alla richiesta di prendere decisioni “personali” per il personaggio invece di decisioni “tattiche”.

avrebbero rischiato di far deviare la storia precotta dai suoi binari, o il GM doveva fare lo sforzo extra di improvvisare ai cambiamenti introdotti dal giocatore (riscrivendo la storia oppure riportandola allo svolgimento originario in modo più o meno palese).

La terza generazione ha aperto numerose nuove possibilità di generi che possono essere messi in scena in una partita.

Come in ogni *medium* narrativo, è lecito aspettarsi che ci siano generi che piacciono ed altri che non piacciono. Sembra una cosa scontata, banale.

Perché non lo è? Ancora una volta, nei giocatori con esperienza, l'eredità del blocco di ghisa fa sì che ci sia un'aspettativa su come i GdR "dovrebbero essere". Il giocatore abituato a vedere definito il GdR in un certo modo reagirà male a vedere i giochi della generazione successiva infrangerne i canoni. È una persona che ha assaggiato solo il gelato alla panna in vita sua, ed il "vero gelato" sarà solo ed esclusivamente quello alla panna. E forse, sentendo un sapore diverso, la prima reazione sarà "fa schifo perché è diverso".

Ho un'età sufficiente da ricordare le infinite polemiche tra i giocatori portabandiera della prima generazione e della seconda generazione, verso la metà degli anni '90. Fanti delle regole contro paladini dell'interpretazione del personaggio. Polemiche inutili e basate su aria fritta esattamente come quelle tra i sostenitori del "vecchio" contro il "nuovo", con la differenza, però, che ora i sostenitori dell'innovazione fanno di non essere arrivati ad una conclusione, ma di essere arrivati ad alcune conclusioni, che saranno fonte di ulteriori innovazioni.

Il passaggio, nel design quanto nel gioco praticato, è simile a quello da una credenza superstiziosa e dogmatica ad un metodo scientifico, di prova-ed-errore, e non è simmetrico come si potrebbe pensare in un primo momento.

La grande varietà di generi oggi disponibili nel GdR, inoltre, porta anche i giocatori con esperienza più volenterosi e meglio disposti ad auto-ingannarsi, a credere che un genere nuovo (o un singolo gioco "nuovo"!) sia rappresentativo dell'intera gamma delle innovazioni possibili. Dopo anni di gelato alla panna, assaggia quello alla fragola e pensa di avere una panoramica completa su tutti i gusti disponibili oggi. Non si tratta di ristrettezza di vedute, sia chiaro, ma solo e semplicemente di esperienza personale!

Col giocatore senza esperienza di GdR in assoluto, si corre un rischio simile: il primo assaggio (panna o fragola che sia) rischia di diventare, nella sua mente, rappresentativo di tutti i GdR possibili.

Un metodo che deriva dall'esperienza di molti giocatori e che può evitare questo problema è quello chiamato "dei manuali sul tavolo": mostrare un'ampia

varietà di manuali ai giocatori che vogliono iniziare una partita, e lasciare che siano essi a rendersi conto della varietà dell'offerta disponibile e a scegliere che cosa provare. Questo metodo ha anche un valore aggiunto: i giocatori, avendo scelto essi stessi cosa giocare, affronteranno il gioco con maggiore entusiasmo rispetto ad una proposta esterna già confezionata, saranno responsabilizzati e partecipi della scelta.

Conclusioni: siate curiosi.

Davvero, non ho altro da aggiungere.

Il GdR è un hobby basato sulla creatività. Esploratelo, incrociatelo con altre esperienze, provate cose nuove e diverse.

Il singolo GdR può piacere o non piacere, ma raramente sentirete una persona dire “non mi piacciono i film” o “non mi piacciono i libri”, perché nella sua testa e nel suo cuore c'è la certezza che ce ne sono a sufficienza per poterne trovare uno adatto ai suoi gusti.

Giocare con le Emozioni

Role Playing & Role Playing Game: ruoli ed emozioni

di Filippo Porcelli

L'essere umano è, da sempre, portato a ricreare eventi esistenti solo nell'immaginazione; basti pensare alle prime forme di teatro, nate nella Grecia antica, in cui gli attori interpretavano ruoli ben distanti dalla realtà. E ancora come, sin dall'infanzia, gli individui sono portati a rappresentare eventi di simulazione che differiscono dalla vita quotidiana; ne sono un esempio i bambini che, "facendo finta che", vivono situazioni immaginarie, tratte dalla propria fantasia o dalla letteratura.

L'uomo, l'essere sociale per eccellenza, non poteva non interessarsi a questi processi e al concetto di ruolo, in essi trattato.

Quest'articolo mira a rilevare come Role Playing e Role Playing Game (d'ora in poi RP e RPG) siano attività che favoriscono l'insorgere di stati d'animo ed emozioni di diverso genere, e come, attraverso l'esperienza, si possa arrivare a una reazione ottimale, all'interno di una società come la nostra.

Ma cosa sono il RP e il RPG?

Il RP è una tecnica che nasce, nei primi anni '30, per mano dello psicologo Jacob Moreno.

Ciò che caratterizza il RP è il far emergere stati d'animo, tramite la recitazione, e di "viverli" senza che vengano falsati dall'intellettualizzazione, cioè senza che una rete di sicurezza freni quelli che possono risultare più "stressanti", come emozioni negative, quali rabbia, ansia e tristezza.

Il RPG nasce decine di anni dopo, con finalità e intenti differenti; infatti, se la prima attività ha uno scopo terapeutico, la seconda si caratterizza, chiaramente, come attività ludica, ma non per questo i meccanismi insiti nell'attività stessa risultano meno interessanti.

Possiamo, indubbiamente, porre le due attività una di fianco all'altra, in quanto ambedue permettono di esperire la vita quotidiana e non, senza la minaccia e l'ansia presenti nella realtà.

Ma analizziamo nel dettaglio le due attività e i concetti insiti in RP e RPG e cioè i concetti di ruolo, gestione dei conflitti e ascolto attivo.

Iniziamo con il definire meglio il concetto di ruolo; nella vita quotidiana, il ruolo definisce vari aspetti dell'individuo: il ruolo di figlio, il ruolo di padre, il ruolo di marito sono tutti ruoli significativi per una persona.

Possiamo, quindi, dire che tutta la vita di un soggetto sia "sottomessa" ai ruoli, acquisiti e non, e alle loro funzioni. Infatti, il sé nasce dai ruoli e, quindi, il comportamento viene a modificarsi in relazione a questi stessi ruoli, durante la nostra vita.

Il ruolo può far riferimento anche ad aspetti fantastici, distanti dalla vita di tutti i giorni, ma non per questo meno sentiti. Ne sono esempi numerosi esperimenti

di psicologia in cui, assegnato un ruolo a degli studenti, questi si comportavano come il loro ruolo prescriveva, senza badare alle conseguenze.

Ci si può riferire, a riguardo, al RP formativo, le cui finalità sono far acquisire a un soggetto conoscenze, inerenti una professione, che potrebbero essere molto distanti dalla sua quotidianità.

Giocare un ruolo può essere considerato un metodo per imparare a sostenere dei ruoli con maggiore adeguatezza; il gioco di ruolo si connota pertanto come uno spazio di apprendimento, la cui finalità è migliorarsi.

Un altro concetto importante è quello inerente la gestione dei conflitti, la quale ci permette di affrontare le attività di RP e RPG e di mediare di fronte a emozioni forti come quelle succitate.

Ultimo, ma non ultimo, l'ascolto attivo: tutti devono, dunque, essere tesi a comprendere ciò che dice l'altro, senza nessun pregiudizio verso le sue opinioni o le sue modalità di pensiero.

Tutti questi processi centrano l'attenzione sulla cooperazione, che si trova alla base delle due attività. Infatti, nonostante i soggetti portino all'interno dell'attività bisogni soggettivi, quali il bisogno di identità, il cui scopo è l'affermazione del proprio Io, o il bisogno di accettazione, il cui scopo è dare un'immagine positiva e coerente di sé, o il bisogno di influenza, in cui il soggetto si immagina come personalità forte, capace di avere ascendente sugli altri individui, ciò che può facilitare le finalità del progetto è una mutua cooperazione.

Approfondite le analogie fra le due attività possiamo a dettagliare le dissonanze. Innanzitutto la prima differenza sta nel genere di emozioni richiamate dalle due attività: quella terapeutica garantisce risultati superiori riferita alle emozioni negative, come disgusto, rabbia, paura e tristezza, in quanto risiedono lì i disturbi analizzati e che necessitano di essere risolti; l'attività ludica invece rende bene, indifferentemente dal genere di emozione richiamata, ma, in percentuale, si sofferma maggiormente sulle emozioni positive (felicità e sorpresa), in quanto meno "disturbanti" di quelle negative. Questa è l'attuazione di un meccanismo di difesa, per evitare l'emergere di disturbi egodistonici.

Ciononostante, se i giocatori si mettessero di più in gioco, vivendo non solo emozioni in grado di renderli contenti dell'esperienza vissuta, un'attività fine a sé stessa, ma anche emozioni capaci di farli vacillare e destabilizzarli, si otterrebbe un'attività costruttiva i cui effetti non si riflettono solo sul qui e ora ma anche nel futuro.

Ma cosa sono le emozioni e come sorgono? Analizzando le emozioni e la loro insorgenza possiamo arrivare a ottenere un quadro chiaro, legato alle sopracitate attività.

L'emozione si presenta come un insieme di sintomi (neuropsicologici, fisiologici ed espressivi) che la caratterizzano, i quali presi singolarmente non definiscono l'emozione stessa.

Per quanto concerne l'espressività, la prima manifestazione di un'emozione è legata all'espressione facciale. Numerosi esperimenti rivelano ciò; infatti, indipendentemente da cultura, tecnologia e coscienza di sé, le emozioni si presentano in tutti gli individui con le stesse caratteristiche (la rabbia, per esempio, si manifesta tramite la dilatazione delle narici, un corruciamento delle sopracciglia e un gesto, istintivo, di mostrare i denti). Si possono rilevare gli stessi dati anche in primati, analizzati in cattività e in natura.

Però, ogni cultura definisce in maniera diversa ogni singola emozione, arricchendola di sfumature uniche e reagendo in maniera diversa di fronte a essa. Questo è il frutto di secoli, in cui lo sviluppo psichico di una cultura si lega all'emozione stessa.

Questo dimostra come le emozioni siano legate sia allo sviluppo genetico, come meccanismo di innesco facile da attivare in qualunque individuo, sia allo sviluppo psichico, legato alla propria cultura e ai propri costumi.

Tutto ciò porta al concetto di emozioni primarie. Ma cosa sono le emozioni primarie?

Le emozioni si dividono in primarie e secondarie. Le emozioni primarie sono felicità, sorpresa, disgusto, rabbia, paura e, infine, tristezza, e sono quelle emozioni innate nell'uomo e, quindi, quelle di più facile attivazione.

Per poter avere un vissuto emozionale, però, vi deve essere un'interazione personale che comporta l'assunzione di un ruolo, senza alcuna remora; infatti, non è agendo in zone sicure che produciamo emozioni, ma mettendo noi stessi in gioco all'interno del gioco stesso, un'attività che ci garantisce già una zona sicura in cui agire.

Riferendoci alla sola attività del RPG, possiamo affermare con certezza che, quando al tavolo vengono soddisfatti i bisogni di fiducia e coesione, cioè quando ci affidiamo ai nostri compagni, abbiamo ampie possibilità di manifestare emozioni negative, senza che esse abbiano anche risvolti negativi, ma, anzi, con effetti terapeutici, quasi al pari del RP.

I giochi di nuova concezione (quelli di stampo forgiata, per intenderci), a mio parere, sviluppano sistemi di regole in grado di facilitare il richiamo di queste emozioni; prime fra tutte la sorpresa, data non solo dal sistema stesso, ma anche dai giocatori, i quali hanno adesso, nelle loro mani, la possibilità di influire loro stessi nella propria sorpresa e non solo subirla passivamente.

Ma il più grande passo in avanti fatto con questi giochi è riferito alle emozioni negative: al contrario dei giochi tradizionali, che puntano solamente su emozioni positive e, quindi, più facili da gestire, questi giochi si pongono differentemente di fronte alle emozioni negative, rendendole argomento centrale e innalzando nei giocatori l'autocoscienza, permettendogli una miglior reazione di fronte a ciò che si è già affrontato, in tutta sicurezza.

Ne sono esempi chiari giochi come *Montsegur 1244*, *Sporchi Segreti*, *Covenant*, *La Mia Vita col Padrone* e altri. I temi di questi giochi sono talmente forti da non permetterci un semplice gioco passivo, in cui viviamo le emozioni che ci vengono presentate da terzi (la figura del Master, nel tradizionale), rendendoci invece attori attivi delle emozioni vissute, che vengono plasmate da noi stessi.

Posso concludere dicendo che il RP e il RPG hanno talmente tanto in comune, che sembra ridicolo definire la prima un'attività terapeutica e sminuire la seconda additandola solamente come un "gioco". Se negli anni a venire il RPG riuscirà a migliorarsi, come è stato fatto negli ultimi anni, potrà diventare più di un semplice passatempo.

Giocare con le Emozioni

110%: tecniche che colpiscono al cuore

di Matteo Suppo

Era una sera discretamente illuminata e non proprio tempestosa, ma non si può avere tutto dalla vita. Avevamo appena finito di giocare a *Misspent Youth*, una partita breve e intensa, purtroppo mai terminata. Eravamo rilassati e contenti, a parlare di giochi: la candela di *Polaris*, il pennarello di *Mispent Youth*, il bastone del padrone, e siamo finiti a parlare in generale di quel “qualcosa in più”, che trasforma i ‘bei’ giochi in giochi ‘fantastici’. Che li porta dal 100% al 110%.

Non si tratta di regole meccaniche, non sono dadi da tirare, non sono modi per decidere cosa succede. Si tratta di simboli. Simboli che scatenano una risposta emotiva.

Facciamo un esempio estremamente esplicativo: *A Flower For Mara* (d’ora in poi chiamato amorevolmente *Flower*). In *Flower* si esplora la vita di una famiglia che ha subito una perdita (Mara, per l’appunto). La maggior parte dei partecipanti interpreta i familiari di Mara alle prese con la vita di tutti i giorni, da affrontare senza di lei; in particolare alcune cene particolarmente significative (il compleanno di Mara, l’anniversario della sua morte). In tutte queste scene uno dei partecipanti impersona il ricordo di Mara. Mara può parlare in qualunque scena, rivolta direttamente a uno dei personaggi (e spesso dice cose parecchio cattive e pesanti). Lui può risponderle solo in determinate scene chiamate Soliloqui che si svolgono metaforicamente davanti alla sua tomba. Una volta che il partecipante si sente pronto (e non è obbligatorio), può richiedere un Soliloquio particolare (il Soliloquio del Fiore) in cui parla soltanto lui e condivide con gli altri partecipanti un suo dolore personale vero e viscerale. Dopo questo Soliloquio particolare Mara non potrà più parlare con lui, a simboleggiare che è riuscito a lasciarsi indietro il suo ricordo e ad andare avanti.

Ora, dove sta questo magico 10%? Nel fiore. Ogni partecipante, durante ogni scena, deve tenere in mano una rosa. Per tutto il tempo. Solo una volta fatto il Soliloquio del fiore potrà appoggiarlo sulla tomba di Mara e separarsene.

Sembra poco, vero? Un fiore, persino finto, che può elevare una esperienza al 110% e anche oltre. Difficile da credere. Il trucco è che quel fiore non è solo un fiore. È un simbolo, il simbolo del legame con Mara, che durante tutto il tempo viene caricato di tutta l’emotività, di tutto il dolore. Diventa l’ancora a cui aggrapparsi per non lasciare andare Mara. Un’ancora sempre più pesante da tenere in mano. Lasciare la rosa sulla tomba è nuovamente un atto simbolico, di liberazione da un peso, e non è certo il peso di quei pochi grammi del fiore finto.

Non c’è niente di cui stupirsi, in fondo. Inventare e adorare simboli è una caratteristica umana da tempo immemorabile. Cosa significa bruciare la bandiera

italiana? Che emozioni suscita? Non è certo solo un pezzo di stoffa. Quando un cristiano prega di fronte a un crocifisso, si rivolge a un pezzo di legno oppure a quello che vi è rappresentato? Ricevere un biglietto a San Valentino con disegnato un cuore cosa significa? È qualcosa di più che un pezzo di carta con dell'inchiostro.

Viviamo di simboli ed emozioni. Basta guardare al marketing, alle pubblicità di profumi, auto, che mirano tutte a suscitare emozioni. Dove il prodotto diventa un po' il simbolo a cui collegarle e quindi lo si compra, nella speranza inconscia di riuscire a provarle nuovamente.

Anche giocando a certi giochi non si può fare a meno di provare delle emozioni. Proprio non si può. Certi giochi producono storie e le storie trasudano rabbia, gioia, tristezza. Evitare di venirne travolto significa non stare giocando, non riuscire a mettersi in gioco. E anche non sapere cosa si sta perdendo, perché le emozioni sono forti ed intense.

Giochi differenti stimolano poi sensazioni differenti perché cambiano le situazioni, cambiano le scelte che si possono fare, i modi in cui effettuarle.

Se avessi spazio infinito potrei cominciare col parlare ad esempio di *Dungeons&Dragons* e dell'Orgoglio che ho provato quando all'ultima stanza di un dungeon ho visto che il combattimento che avevo creato era divertente, interessante ed equilibrato. Citerei anche *Vampiri* e la Frustrazione che ho provato quando mi è stato detto che il mio personaggio non si sarebbe mai comportato in quel modo. Tsk.

Resterei ore a parlare di *Kagematsu*, che mi ha fatto provare Amore, il vero e intenso Amore! Sempre *Kagematsu*, che mi ha sostenuto quando vi ho rinunciato per una causa più grande... inutilmente, ma questa è un'altra storia.

La conversazione si sposterebbe quindi su *Cani nella Vigna*, con il quale ho assistito al suicidio di una persona che volevo salvare. Un'esperienza quasi reale, come il Senso di Colpa che mi ha suscitato. Parlerei approfonditamente de *La mia Vita col Padrone*, e della Rabbia, la Depressione, e le successive Liberazione e Felicità che riesce a portare immancabilmente sempre ad ogni giocata.

Nel mio delirio toccherei anche *Fiasco*, in cui la Disperazione e la Vergogna han portato al mio suicidio, e *Sporchi Segreti*, perché solo lì ho capito cosa si prova a stare in ginocchio nel fango, inerme, con il freddo metallo di una pistola contro una tempia. Ancora non ho trovato una parola per descriverlo.

Ma non ho tutto questo spazio, per cui fidatevi di me e proseguiamo il discorso.

Dunque...

Si potrebbe dedurre, a questo punto, che se i gesti e i simboli portano emozioni ed i giochi VIVONO di emozioni, allora i giochi saranno pieni zeppi di simboli. Infatti è proprio così. Tirare un dado ha una componente emotiva, come anche rivolgersi a un giocatore utilizzando il nome del personaggio, e alcuni giochi utilizzano questi simboli molto più di altri.

Prendiamo *Polaris*, ad esempio. Una tragedia cavalleresca ambientata all'estremo nord, in cui si utilizza una candela. La candela va accesa all'inizio della giocata, recitando una frase rituale, e spenta alla fine, con un'altra frase rituale.

Tanto tempo fa, il popolo periva ai confini del mondo...

...Ma tutto questo succedeva molto tempo fa, ed ormai non esiste più nessuno che lo rammenti.

La candela è un segnale, un delimitatore. Contiene la giocata, simboleggia il fuoco attorno a cui si racconta la storia. A seconda delle persone può essere un simbolo forte oppure no, ma non ho mai incontrato nessuno che non volesse giocare con la candela accesa. Qualcosa vorrà dire...

A volte questo 10% aggiuntivo consiste nella gestualità. Ne *Il gusto del delitto*, ad esempio, un gioco in cui si crea un giallo ambientato nell'Inghilterra degli anni trenta, si utilizzano dei gesti per indicare che si sta Influenzando o Investigando un personaggio. Come mi ha fatto notare qualcuno, quando il tuo personaggio magari è infervorato e si ritrova il dito contro, prima che abbia potuto puntarlo lui, quel dito vorrebbe strapparli via a morsi.

In *Mispent Youth*, invece, i personaggi sono adolescenti guerrieri che si rivoltano contro una Autorità distopica e dispotica. Nella loro battaglia tuttavia si trovano a perdere parte di sé stessi, con le loro qualità che vengono distorte e trasformate avvicinandoli sempre di più proprio a quell'autorità che vorrebbero combattere. Quando uno dei giocatori si ritrova quindi quasi costretto a vendere un suo tratto, il giocatore con il ruolo della Autorità gli cancellerà col pennarello indelebile il tratto sulla scheda, scrivendo sempre col pennarello indelebile il nuovo tratto trasfigurato.

Basta pensarci un attimo per capire le potenzialità emotive di un gesto del genere. Un pennarello indelebile. Quel cambiamento è indelebile. Suggestisce le parole Per Sempre, Mai più ed Eternità. Non vi viene voglia di giocarlo, per vedere cosa si prova a venire messi davanti alla lenta corruzione di voi stessi, sacrificandovi in nome della libertà?

In *Steal Away Jordan*, un gioco che esplora il concetto di schiavitù nella vecchia America, il dado del teschio sta sul tavolo, finché non lo prendi in mano. Può darti

una mano o può ucciderti, e non sei costretto ad usarlo. Ma se lo tocchi lo devi usare. Quindi occhio.

È chiaro come agisce questa semplice regoletta, no? Il dado diventa qualcosa di proibito e pericoloso, da cui devi guardarti bene. Non puoi giocherellarci, non puoi spostarlo. È lì a ricordarti la possibilità di tentare il destino. Sempre.

Il magico 10% può essere anche aggiunto a giochi già esistenti. Ne *La Mia Vita col Padrone*, utilizzando le tecniche descritte in *A Manifesto on Mastery*, si utilizza un bastone (o un altro prop) da prendere in mano quando si è nei panni del Padrone. Questo bastone diventa quindi il simbolo del Padrone, al punto che anche solo prenderlo in mano scatena ansia e agitazione nei giocatori. Mi sono sempre chiesto che effetto farebbe durante la morte del Padrone strappargli via il bastone e spezzarlo in due violentemente...

In conclusione quindi possiamo dire che la ricetta per costruire un 10% è semplice: un simbolo, che scatena una risposta emotiva. Naturalmente il fatto che sia semplice non significa che sia facile. Il gioco deve già funzionare per bene, il simbolo deve integrarsi bene, la risposta che scatena deve essere adeguata, senza cambiare il tipo di gioco che ne viene fuori.

Suppongo sia molto più facile a dirsi che non a farsi.

Giocare con le Emozioni

Un drago in Vietnam

Un approccio storico al gioco. Interferenze emotive tra mondi reali e immaginari nel gioco di ruolo

Andrea Giovannucci

1. Premessa

Due opere in particolare hanno dato avvio alla ricerca nel campo dei giochi, due opere da cui non è possibile prescindere: la prima (in ordine cronologico) è *Homo Ludens* di Johan Huizinga, rettore dell'università di Leida, pubblicata in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1939 e tradotta in Italia nel 1946; la seconda è *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois, pubblicata in Francia nel 1958.

Il testo di Huizinga, assolutamente pioneristico per l'epoca in cui fu redatto, fu considerato da moltissimi una stravaganza, uno scivolone nella carriera accademica di un autorevole professore, rettore dell'università di Leida, costellata di testi importanti come *L'autunno del Medioevo* e *La crisi della civiltà*. Alcuni si spinsero a detrarre *Homo ludens* fino ad affermare che fosse una testimonianza della crisi dello storicismo tedesco, destinato a degenerare nella sociologia.

Huizinga invece nel 1938 scriveva:

“Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco... Nel 1933 dedicai a tale soggetto la mia prolusione come rettore dell'università di Leida, col titolo *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura*. Quando in seguito adattai e rinnovai quel discorso due volte, prima per conferenze a Zurigo e a Vienna, poi per una conferenza a Londra, vi posi per titolo *Das Spiel Element der Kultur, The Play Element of Culture* (l'elemento gioco della cultura). Tutte le volte i miei ospiti mi corressero: *in der Kultur, in Culture*, e ogni volta io cancellai la preposizione “in” e ristabilii il genitivo... La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata [...] Con questi giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo”¹.

Questi sentiti convincimenti di Huizinga furono considerati dalla comunità accademica assolutamente fuori luogo quando non addirittura oltraggiosi. Tuttavia, per quanto ci concerne, dobbiamo qui fare un breve cenno alla definizione di gioco che Huizinga fornisce:

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del

1 s.v. “Huizinga” in: Dossena, G., 1999, Enciclopedia dei giochi., UTET, Torino

giocatore; azione in cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito².

Secondo Roger Caillois invece il gioco è un'attività:

1. **LIBERA**: cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
2. **SEPARATA**: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
3. **INCERTA**: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, essendo obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore una certa libertà nella necessità d'inventare;
4. **IMPRODUTTIVA**: che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; e, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;
5. **REGOLATA**: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
6. **FITIZIA**: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale³.

E, a proposito della natura separata del gioco, Caillois aggiunge:

Colui che gioca a scacchi, a bandiera, a polo, a baccharà, per il fatto stesso di ottemperare alle rispettive regole di quei giochi, si trova a essere separato dalla vita normale, la quale non conosce alcuna attività che quei giochi si sforzerebbero di riprodurre fedelmente⁴.

La definizione di Caillois (nonostante non sia esattamente recente, né la più recente) resta a oggi quella tenuta in maggiore considerazione, come si può notare leggendo sul recentissimo *Dizionario dei Giochi* di Angiolino e Sidoti alla voce "gioco"⁵.

2 Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino p. 34

3 Caillois, R., 1958, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it.: *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, 1981). P. 26

4 Ibid. p. 24

5 S.v "gioco" in: Angiolino, A., Sidoti B., 2010, *Dizionario dei Giochi*, Zanichelli, Bologna

Tra le due definizioni che abbiamo visto, quella di Huizinga e quella di Caillois, ciò che qui interessa notare è che per entrambe il gioco è un'attività separata, o, per dirla con le parole di Huizinga, *situata al di fuori della vita consueta*.

2. La natura separata del gioco

Su questo aspetto di separatezza, cui alludono le definizioni riportate sopra, è necessario insistere. Se accettiamo che il gioco (o meglio il giocare) sia un fatto (o un atto) separato, distinto dal mondo reale, allora nello studiare i giochi e il giocare dobbiamo rinunciare a una visione storica.

Se può essere vero che il gioco abbia una durata limitata nel tempo (e addirittura una durata prevista in anticipo, in alcuni casi), dobbiamo ugualmente constatare che esso è immerso nello scorrere nel tempo e che non è lecito confondere la durata *interna* del gioco (cioè il tempo del suo svolgersi) con quella *esterna* (cioè il tempo storico *entro* cui avviene il gioco).

Se è vero che, come afferma Huizinga, il gioco è *situato al di fuori della vita consueta*, questa affermazione non ci fornisce alcuna informazione circa il *dove* o il *quando* si svolge il gioco. Dobbiamo immaginare un luogo-altro, un mondo-altro relativo all'attività ludica? Un luogo in cui ci rechiamo o veniamo portati ogni volta che giochiamo?

Se il gioco è separato dalla vita "normale" allora deve possedere l'attributo di trasportarci in un mondo distinto, impermeabile al mondo precedente e sconnesso dalla contingenza del mondo reale.

Quando ci troviamo nel mezzo di un gioco (ognuno possiede questa esperienza) noi siamo effettivamente "presi" dal gioco, siamo cioè impegnati nello svolgimento, stiamo ponderando le scelte, interpretando un personaggio, in una parola siamo implicati nel gioco.

In questa circostanza possiamo dimenticare di fare una telefonata a un amico, possiamo dimenticare un impegno che avevamo, ma non abbandoniamo mai definitivamente il mondo "reale". Perfino gli oggetti del gioco appartengono alla sfera della realtà: i dadi, le matite, i fogli, così come il tavolo, l'appartamento, la luce elettrica, la bolletta, etc. Anche l'attore (il giocatore di ruolo) più immedesimato nel proprio personaggio non dimentica il mondo "precedente" in cui è, al contrario ne è conscio.

Ciò naturalmente non vuol dire che non sia possibile astrarsi dal mondo reale, immaginarsi altro profondamente e radicalmente, ma significa invece che ogni universo costruito ha il suo terreno di appoggio sul mondo della realtà, un mondo storicamente dato. Un pensiero creatore che si appoggia sul nulla è materia di teologia.

Il giocatore (e a maggior ragione il giocatore di ruolo) vive un mondo immaginario che è sorretto dalla realtà e dunque pure nello svolgimento stesso del gioco,

nell'atto del giocare, egli non recide mai il cordone con la realtà contingente.

Dunque il gioco e il giocare hanno un rapporto con il mondo, si fondano sul mondo (o viceversa), e tramite questo rapporto le due realtà dialogano.

3. Simulazioni, il drago nell'uovo

La categoria di giochi detti "di simulazione" è sicuramente quella che dialoga con il mondo reale in maniera più dichiarata. Possiamo dire che in questo genere di giochi non solo troviamo dialogicità tra i mondi nell'atto del giocare nel modo visto in precedenza e che attiene a ogni gioco, ma perfino il *concept* stesso del gioco è dichiaratamente ispirato alla realtà. Questi giochi infatti simulano il mondo reale, nascono con questo scopo e dunque hanno come riferimento continuo il dato reale.

Un buon gioco di simulazione (che si tratti di un *board wargame*, di un *tridimensionale*, di un *gioco di ruolo* o di uno per computer poco importa qui) si ritiene riuscito, efficace, se riesce a rappresentare fedelmente il mondo reale (o un particolare aspetto del mondo reale: la guerra, il commercio, etc.).

Quella dei giochi di simulazione è una storia lunga e complessa, non affrontabile in questa sede; possiamo però accennare ad alcuni dei fatti più rilevanti per il tema che si sta trattando, per poi trarre alcune considerazioni.

Nel 1953, Charles S. Roberts (il fondatore della Avalon Hill), padre del moderno *board wargaming*, realizza *Tactics*, il primo *board wargame*, sostituendo i soldatini tridimensionali che venivano usati nei *Kriegsspiele*⁶ (e nei primi *wargame* dedicati al grande pubblico, come *Little Wars* di H. G. Wells) con delle pedine e dei segnalini di cartone (*counters*) su cui venivano indicati i valori e le statistiche delle armate. Il gioco ebbe un enorme successo, e attirò l'attenzione di molti giocatori; sull'onda del suo successo Roberts, nel 1958, fonderà la Avalon Hill, che in seguito sarà una delle case produttrici dei titoli più famosi del genere.

In *Tactics*, due schieramenti si davano battaglia in un Paese immaginario, con gli eserciti e i mezzi tipici della seconda guerra mondiale.

Alla fine degli anni '60 David Wesley, appassionato giocatore di *wargames* associato al club di *wargaming* di Minneapolis-St. Pauls, in seguito ad alcune sue esperienze di gioco giunse alla conclusione che determinate simulazioni

6 Così è descritto il *Kriegspiel* alla omonima voce nel dizionario dei giochi di Angiolino e Sidoti: "[...] una simulazione di ambientazione militare in cui ognuno dei due avversari (singoli giocatori o più spesso squadre) muove le proprie truppe su una mappa non visibile al nemico. [...] Inventore del *Kriegspiel* è considerato il berlinese Von Reisswitz, benchè già alla fine del XVIII secolo altri avessero avuto prima di lui l'idea di trasferire le problematiche militari in un gioco per addestrare gli ufficiali. [...] Von Reisswitz fu invitato nel 1811 a mostrare il proprio *kriegspiel* alla corte di Prussia: la sua ideazione ebbe successo e il principe Guglielmo la fece conoscere in Russia giocandola con il principe Nicola."

particolarmente complesse necessitassero l'attenzione di un arbitro *super partes*, una figura che dall'epoca dei primi *Kriegsspiele* non veniva più utilizzata. Egli provò ad applicare le sue teorie da principio a una partita di un *wargame tridimensionale* ambientato in età napoleonica, successivamente a uno scontro tra fazioni rivali in un immaginario colpo di stato in un inesistente Stato sudamericano (Schick, L., 1991).

4. Il contesto

L'8 luglio 1959, il maggiore Dale Richard Buis e il sergente Chester Melvin O'wand, facenti parte del contingente di circa 700 soldati americani di stanza alla base aerea di Bien Hoa, situata a 20 miglia da Saigon nel Vietnam del Sud, vennero uccisi da un attacco dei Viet Cong. Furono i primi due soldati statunitensi vittime del conflitto che di lì a poco sarebbe esploso con tutta la sua violenza.

Fino alla metà degli anni '60 la partecipazione alla guerra del Vietnam degli Stati Uniti era avvenuta in modo graduale. Nel 1962 il presidente Kennedy aveva inviato in Vietnam un totale di circa 12.000 uomini come consiglieri di guerra, i quali si occupavano per la maggior parte di operazioni anti-guerriglia; la lista dei caduti americani allo stesso anno era di 31 soldati. Contemporaneamente gli Stati Uniti aumentarono le operazioni sotto copertura nel tentativo di sorreggere il governo del Vietnam del Sud, messo in crisi dai continui insuccessi bellici e dall'incapacità della propria classe dirigente.

Nel 1964 l'allora presidente Lyndon B. Johnson (succeduto nel frattempo a John Kennedy) ricevette dal senato i pieni poteri riguardo al conflitto in Vietnam. A partire da questo momento, il numero delle truppe americane che parteciperanno al conflitto e le perdite cresceranno ininterrottamente fino al termine della guerra. Nel 1965 le truppe americane di stanza in Vietnam arrivano a circa 125.000 unità. Nel 1968 le elezioni negli Stati Uniti avvengono in un clima quanto mai teso: una parte dell'opinione pubblica (tra cui molti studenti universitari) si schiera decisamente contro il conflitto in Vietnam; tumulti e proteste si susseguono in tutto il territorio. Mentre i repubblicani vincono le elezioni e Nixon viene eletto nuovo presidente, il contingente statunitense in Vietnam arriva a contare 541.000 unità e i caduti tra le truppe americane sono ormai 33.000. Le atrocità della guerra sollevano l'opinione pubblica: il 15 novembre del 1969 una gigantesca manifestazione pacifista a Washington fa guadagnare ulteriore terreno ai pacifisti.

5. Le origini del Drago

Quando David Wesley nel 1970 dovette abbandonare il tavolo da gioco perché richiamato in servizio effettivo nell'esercito, uno dei giocatori del suo gruppo, Dave Arneson, cominciò a elaborare un nuovo progetto, una campagna di gioco ambientata in una mitica baronia medioevale di nome *Blackmoor* e nei suoi *dungeons*.

A partire dal luglio 1970 Gary Gygax, assicuratore di Chicago e fondatore della *Lake Geneva Tactical Studies Association* (LG TSA), un club di giocatori di *wargames* attivo tra gli anni sessanta e settanta, aveva cominciato a pubblicare una *newsletter*⁷ per gli appassionati che conteneva le regole di simulazione per il combattimento tattico con armi medievali e del primo Rinascimento; un'ambientazione piuttosto originale, dato che i *wargames* pubblicati fino ad allora simulavano in genere battaglie avvenute in tempi più recenti e in modo particolare quelle napoleoniche e quelle relative ai due conflitti mondiali.

Questo regolamento venne pubblicato nel 1971 dalla Guidon Games con il titolo di *Chainmail*; cosa ancora più originale, al suo interno era compresa una sezione chiamata *Fantasy Supplement*, che permetteva ai giocatori di inserire elementi fantasy nelle loro battaglie, come armi magiche, creature fantastiche, etc.

Dall'incontro tra Gary Gygax e Dave Arneson, avvenuto dapprima tramite la *newsletter Domesday Book* e successivamente di persona a Lake Geneva, dove risiedeva Gygax⁸, nascerà il primo gioco di ruolo: *Dungeons & Dragons*. La prima edizione amatoriale di questo fortunatissimo gioco, oggi conosciuta come *Collector's Edition*, sarà edita nel 1974 a cura della *Tactical Studies Rules*, una casa di produzione fondata dallo stesso Gygax e dal suo amico Dan Kaye.

Sulla copertina delle prime stampe, appena sotto il titolo, era presente la dicitura:

Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures

segno che gli stessi autori non compresero a fondo da principio la portata innovativa del loro gioco.

6. Un drago in Vietnam

Quando Gygax pubblicò *Chainmail*, il progenitore di *D&D*, la maggior parte del pubblico di appassionati di *wargames* si trovò spiazzato. Tutta la produzione precedente riguardante i giochi di simulazione bellica aveva infatti ambientazioni ben diverse da quella medievale che veniva proposta. La quasi totalità dei giochi riguardava simulazioni di battaglie napoleoniche o di alcuni episodi della seconda guerra mondiale; ancor più spiazzante risultava il supplemento che prevedeva l'inserimento di caratteri tipici della letteratura fantasy come maghi, elfi, etc.

7 La *Newsletter*, dal titolo *Domesday Book*, era l'organo informativo della *Castle & Crusade Society*. Era una pubblicazione dedicata solo ai pochissimi appassionati del settore che si scambiavano opinioni e informazioni e non raggiunse mai una tiratura superiore alle 80 copie

8 È lo stesso Arneson a parlare del loro primo incontro in una intervista apparsa sulla rivista italiana on-line *DM Magazine* del Gennaio 2004 (Anno 2, Num. 1) e rilasciata a Ciro Alessandro Sacco

Alla pubblicazione di *D&D* tutti questi elementi fantastici vennero ulteriormente accentuati, tanto da costituire il background irrinunciabile del gioco stesso. L'accostamento tra il fantasy e il gioco di ruolo da quel momento in poi risulterà tanto vincente da diventare nell'immaginario collettivo quasi sinonimo di gioco di ruolo.

Negli anni in cui Gygax e Arneson procedevano nello sviluppo rispettivamente di *Chainmail* e *Blackmoor* (1969-70) la guerra in Vietnam stava raggiungendo il suo apice in termini di feriti e opposizione dell'opinione pubblica.

L'impressione vivissima delle atrocità commesse dai soldati americani in Vietnam provocò un'ondata d'indignazione che, se pure non coinvolse mai la maggioranza dell'opinione pubblica statunitense (che rimase sostanzialmente convinta della necessità di quella guerra di "contenimento" in funzione anti-comunista), arrivò a rappresentare una significativa parte della popolazione.

Cosa ancor più preoccupante all'epoca era il fatto che i due schieramenti (pacifisti e interventisti) cominciavano ad arrivare ai ferri corti, e iniziavano a mostrare una lacerazione nel tessuto sociale del gigante statunitense.

I giocatori dell'epoca, tutti coloro che si interessavano di giochi di simulazione di guerra, non potevano ignorare questo aspetto. Qui si marca anche una differenza fondamentale che stampa e informazione spesso, ancora oggi, ignorano: chi gioca alla guerra non è necessariamente un militare o un guerrafondaio, anzi spesso i giocatori hanno visioni critiche maggiormente sviluppate rispetto all'argomento dei propri giochi, proprio per la prossimità che sviluppano con gli stessi e la possibilità di osservarli con occhi esterni.

Arneson in quegli anni era appena uscito dall'università (uno dei luoghi d'elezione della contestazione pacifista) e come lui molti giocatori si trovavano a fare i conti con il rapporto tra l'oggetto simulato e la realtà, specialmente quando, al di là di tattiche, armamenti e truppe in ambito ludico, si doveva fare i conti con tutto quel genere di ricadute che i giochi non rappresentano nella loro tragicità, ma solamente come dato statistico-numerico.

Si pensi ai caduti, ai reduci, alle persone e alle problematiche che dal campo di battaglia facevano ritorno in patria portandosi dietro i traumi e le ferite della guerra. Si può sostenere che nell'ottica di un *wargamer* questi aspetti abbiano influito sulla percezione che il giocatore aveva del proprio gioco.

Un passatempo spensierato poteva in queste circostanze diventare il veicolo di problemi complessi, togliendo al gioco molto della spensieratezza che lo rende desiderabile. Chi si divertirebbe a simulare battaglie avendo perso una persona cara in un conflitto o avendo assistito ai reali effetti di una disastrosa guerra?

Il fantasy di contro offre un terreno perfetto per dileguare le ombre di una simulazione troppo reale: i luoghi rappresentati non appartengono al mondo vero, le varie razze (elfi, nani, orchi) sono perfettamente archetipiche, la dicotomia tra bene e male è netta e non offre possibilità d'interpretazione, tutta l'ambientazione

inoltre allude a un passato mitico, epico, che proprio in quanto distante da noi ci mette al riparo da svolte inattese e brusche.

Non possiamo valutare appieno se Gygax e Arneson avessero operato questa svolta verso il fantasy consciamente o meno, né si può asserire con certezza che esista un rapporto strettamente causale tra la guerra in Vietnam e la scelta di rivolgersi al fantasy. Quello su cui invece si vuole insistere è che lo sguardo storico sul gioco mette lo studioso in condizione di non poter prescindere, nel valutare i fattori che portano alla creazione e alla diffusione di un gioco, dalla temperie culturale, sociale e storica in cui il gioco è implicato, offrendo una prospettiva diversa e, se possibile, più proficua allo studio della materia.

Bibliografia:

- Angiolino, A., Sidoti, B., 2010, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna
- Barone, F., 2005, *Ludosofia, elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali, Roma
- Bateson, G., 1996, *Questo è un gioco. Perché non si può dire a qualcuno «gioca!»*, Cortina, Milano
- Bencivenga, E., 2007, *Giocare per forza: critica della società del divertimento*, Pearson Paravia Bruno Mondadori, Torino
- Braudel, F., 1985, *I giochi dello scambio*, tr. it. Einaudi, Torino
- Caillois, R., 1958, *Les Jeux et les Hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (tr. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, 1981)
- Dal Lago A. Rovatti P.A., 1993, *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Raffaello Cortina Ed., Milano
- De Sanctis Ricciardone, P. 1994, *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli
- Dossena, G., 1999, *Enciclopedia dei giochi*, UTET, Torino
- Fink, E., 1969, *Il gioco come simbolo del mondo*, Lerici, Roma
- Fink, E., 1969, *Oasi della gioia. Idea per una ontologia del giuoco*, Rumma, Salerno
- Giuliano, L. 1991, *In principio era il drago. Guida al gioco di ruolo*, Proxima Ed., Roma
- Giuliano, L., Areni, A., 1992, *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*, Proxima, Roma
- Giuliano, L., 1997, *I padroni della menzogna*, Meltemi, Roma
- Gygax, G., Peren, J., 1971, *Chainmail Rule for Medieval Miniatures*, Guidon Games, Evansvill
- Gygax G., Arneson D., 1974, *Dungeons & Dragons, Rules for fantastic medieval wargame campaign playable with paper and pencil and miniatures figures*, 3 vol., Tactical Studies Rules, Lake Geneva, WI
- Huizinga, J., 1973, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino
- Schick, L., 1991, *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*, Prometheus Books, Buffalo-New York
- Sciarra, E., 2010, *L'arte del gioco*, Mursia, Milano

Giocare con le Emozioni

Dire di sì... Ma anche no

di Mauro Ghibaudò

Nell'improvvisazione, uno dei concetti fondamentali è accettare, quello cui spesso ci si riferisce con "Dire sempre di sì".

Quest'idea, anche visti i punti di contatto tra i due media, è filtrata naturalmente nell'ambito del gioco di ruolo, portando a dubbi sull'effetto che una sua applicazione può portare nel gioco: se dico sempre di sì e tu cerchi di convincermi... sono convinto? Se dichiaro di rapire mia figlia... devo dire di sì? Il dubbio principe, si vede facilmente, ricade nell'ambito della narrazione unilaterale e del conflitto: se dico di sì a quelle cose, accetto la narrazione degli altri e non apro un conflitto. Se accetto passivamente cose contrarie all'interesse del mio personaggio, nego il Giocare con Passione¹, uno stile di gioco che molti amano.

Fondamentalmente, si prende il dire sempre di sì come un invito ad accordarsi, mettendo da parte quello che in *Cani nella Vigna* è chiaramente sintetizzato in: di' di sì o tira i dadi. Questa è un'incomprensione del concetto di accettare. Per risolverla, partiamo dalle origini: l'improvvisazione.

L'improvvisazione è un mondo in cui non esiste l'errore: se una cosa è fatta in scena, quella cosa è successa. Mentre nel gioco di ruolo si può sempre rifare, si può chiarire un punto equivocado, sul palco non esiste lo "Scusate, ci siamo sbagliati"; per citare un caso reale: se io mimo di suonare il piano e tu mi parli come se stessi scrivendo al computer, non possiamo iniziare a discutere cosa sta succedendo in scena. Tutto è – letteralmente – improvvisato.

Uno dei mezzi per costruire la storia è l'accettare le proposte degli altri e costruire su di esse. Una cosa da chiarire immediatamente è cosa significa "accettare" nel mondo dell'improvvisazione: "dire sempre di sì" non significa... dire sempre di sí. Per esempio, che il mio personaggio accetti di essere ucciso non rientra in quel concetto. L'accettare è qualcosa che fanno gli attori, non i personaggi: significa che, se tu stavi interpretando un elettricista e l'altro capisce che sei un idraulico e ti dice: "Finalmente è arrivato! Venga, mi si sta allagando la casa!", non devi dire: "No signora, io sono l'elettricista". Il "sì" serve a impedire che ci si fissi sulla storia che si ha in testa, ignorando gli spunti degli altri per forzare l'improvvisazione in quella direzione.

Inoltre, il concetto completo è "Sì, e..."; per chi ha giocato a *Un Penny per i Miei Pensieri* questo suonerà familiare: non limitarsi ad accettare quanto detto dall'altro, ma costruire su di esso. Prendendo dal mondo dell'improvvisazione: io ti dico: "Tesoro, come va?" pensando che tu sia mia figlia, ma tu capisci di essere

¹ Vedi <http://playpassionately.wordpress.com/> e *Gioca con Passione – I Rischi Sociali della Creazione di Storie*, scaricabile all'indirizzo http://www.internoscon.it/2010/pdf/INC_Book_2010.pdf, entrambi di Jesse Burneko.

la mia compagna e lo rendi chiaro al pubblico (per esempio dicendo: "Ci sposiamo domani, come vuoi che vada? Sono nervosa!"), bene: non sei mia figlia, sei la mia compagna. "Dire di sí" significa che non devo negare il tuo punto. Il punto focale è che "Tesoro, come va?" non comunica chiaramente che sto pensando di parlare a mia figlia; l'altro *in buona fede* interpreta diversamente una cosa che io non avevo trasmesso e comunica *chiaramente* la sua visione, che per questo diventa vera. Però potrei benissimo dire: "[Sì, sei la mia compagna, ma] Cara... non sono certo di volermi sposare", creando un conflitto che spingerà avanti la storia (attenzione: quella frase non nega che lei sia la mia compagna, dichiara solo un dubbio sul volersi sposare).

In tal senso ricordo una partita di *Un Penny per i Miei Pensieri* in cui l'elemento su cui costruire era "Il respiro affannato dopo un momento di piacere"; alla domanda: "Era tua sorella?" ho risposto: "Sì, ed era la nostra prima volta insieme". Sentire quella domanda e dare quella risposta è stato il momento in cui ho iniziato a sentire la storia e i personaggi; plurale, perché ho subito iniziato a preoccuparmi anche della sorella appena creata.

Quella partita purtroppo non è finita, ma ricordo ancora l'enorme potenzialità che aveva la storia di imbarazzo e rifiuto sociale che stava nascendo grazie a quanto costruito dall'insieme di accettazione e aggiunta (smorzato da un: "È stato il giorno in cui hai scoperto di essere stato adottato?", giusto a dimostrare che dire di sì può avere effetti che spaziano in ogni direzione).

Se però un personaggio cerca di uccidere il mio, posso – magari *devo* – oppormi: il dire di sí significa accettare che quel personaggio – che pensavo fosse il fratello che tanto mi amava – ce l'ha con me e cerca di uccidermi; non significa accettare automaticamente di morire. Quello è il momento in cui entrano in scena, nel gioco di ruolo, le meccaniche di risoluzione.

Nel gioco di ruolo, inoltre, si apre un'ulteriore sfumatura: a differenza che nell'improvvisazione ci si può fermare e parlare di quello che sta succedendo, magari riscrivendolo; non per accordarsi, ma per riallineare ciò che i vari giocatori stanno immaginando, in modo da poter riprendere a giocare con un'immagine condivisa coerente.

Chiuse le questioni legate a cos'è il concetto, entriamo maggiormente nell'ambito del gioco di ruolo.

Quanto detto per l'improvvisazione vale anche in questo mondo: l'accettare è qualcosa che fanno i *giocatori*, non i personaggi. Io posso accettare uno spunto ("Sì, Marco ha minacciato la mia donna"), senza per questo farlo accettare al mio PG ("La uccidi? *No you fuckin' don't, you asshole!*").

Un esempio tratto da *In a Wicked Age*: un PNG sta facendo un incantesimo, un PG vuole bloccarlo tramite la magia; il giocatore dichiara che inizia un rituale lì dov'è, nel corridoio. Il master gli dice che non ha i materiali, quindi deve tornare nella sua stanza. In pratica, per la delusione del giocatore, gli ha detto di no.

Dirgli di sì, come poi è successo, non avrebbe significato in alcun modo la riuscita dell'azione: per quella ci sarebbe comunque stato il conflitto; il master poteva quindi dire di sì ("Sì, puoi fare il rituale lì dove sei"), facendo nel contempo dire di no al PNG ("No, non riesci a bloccarmi").

La differenza è che quello che nell'improvvisazione viene fatto dall'accettare, nel gioco di ruolo viene in parte fatto dal sistema, per esempio dalla divisione delle autorità. C'è quindi da chiedersi se sia possibile importare quella tecnica; e, se sì, se sia valida in generale.

Alla prima domanda è facile rispondere: è possibile, ma va adattata. Una delle caratteristiche peculiari del gioco di ruolo è la presenza di un regolamento; mentre nell'improvvisazione chiunque decide liberamente quando accettare, nei singoli giochi di ruolo le regole possono dare (e di solito danno) i mezzi per gestire il flusso di sì e di no, che, accettando o negando i singoli contributi, plasma la storia.

Viene semplice pensare al già citato *Un Penny per i Miei Pensieri*, dove nella prima fase di un turno i giocatori sono obbligati a dire di sì, mentre nella seconda possono definire tutto, tranne le cose rilevanti che riguardano il proprio personaggio (per definire le quali dovranno dire di sì a un giocatore e di no a un altro).

Oppure *Sporchi Segreti*, dove la Giurisdizione dà i mezzi per dire di no agli spunti offerti in ambiti in cui si ha autorità, mentre l'Obiezione a quelli dati grazie alla regola base².

La risposta alla seconda domanda, già data implicitamente in quella alla prima, è che quella tecnica non ha validità generale: in *Il Gusto del Delitto* si è obbligati a dire di sì, e il potere che gli altri hanno sul nostro personaggio è enorme: Penelope mi chiede di sposarla? Allora, da regole, io *non voglio* sposarla (il *giocatore* dice di sì: "Sì, il mio PG non vuole sposarti"; il *personaggio* dice di no: "No, non voglio sposarti").

Un esempio interessante è *Polaris*, gioco in cui il conflitto oscilla tra il sì e il no; il sistema per regolare quell'oscillazione sono le frasi rituali, alcune delle quali sono dei "no" secchi ("Ma ciò non era importante"), mentre altre dei "sì": "Ma solo se" accetta quanto detto dall'altro, imponendo un costo o una condizione aggiuntiva. Ossia: "Sì, e..." (tecnicamente "Sì, ma...", ben diverso dal "Sì, e..." che per esempio si trova in *Un Penny per i Miei Pensieri*; ma entrambi accettano e costruiscono).

Da notare che le frasi di *Polaris* regolano i sì e i no detti *dai giocatori*: il personaggio potrebbe non sapere nemmeno ciò che il giocatore sta accettando o negando.

Un altro aspetto peculiare del gioco di ruolo, sempre legato alla presenza del regolamento, è la risoluzione delle situazioni dubbie, che siano conflitti o azioni.

Se nell'improvvisazione c'è una situazione con esito incerto – mettiamo, un combattimento tra due personaggi – saranno gli attori a deciderne l'esito: potranno

2 La regola più importante di *Sporchi Segreti* è che chiunque può dire qualunque cosa in qualunque momento, salvo che un'altra regola lo vieti esplicitamente.

guardare alla storia (tragica? comica?), al vissuto dei personaggi (addestrati? principianti?), alla loro importanza (uno dei due è emerso chiaramente come protagonista, durante l'improvvisazione?), agli eventi (uno dei due è stato ferito gravemente?), ma alla fine la scelta ricadrà su di loro. Se nessuno dei due farà perdere il proprio personaggio, lo scontro andrà avanti all'infinito (o finché non sarà interrotto altrimenti). Il che non è necessariamente negativo, ma è tutto legato alla scelta dei singoli attori.

Nel gioco di ruolo in simili situazioni entra il regolamento: il gioco libero andrà avanti finché il conflitto non sarà chiaramente definito, poi ci saranno delle meccaniche per stabilire come la divergenza d'intenti si risolverà.

Questa differenza è ciò che permette, nel gioco di ruolo, di fare *character advocacy*³ e quindi di mantenere il Giocare con Passione anche accettando i contributi altrui: non si dovrà mai decidere la morte del proprio personaggio contro i suoi desideri; i giocatori potranno andare avanti a testa bassa perseguendo gli interessi del personaggio, accettando spunti dagli altri, perché sanno che, quando ci sarà una divergenza tra i personaggi, il regolamento metterà la possibilità che falliscano a prescindere da quanto vorranno riuscire.

Pur con tutte le possibilità che dà l'accettare, c'è da tenere sempre presente che significa aprire, in misura più o meno maggiore, il proprio personaggio a contributi altrui; e non necessariamente quello che ne deriva ci piacerà.

Sempre *Un Penny per i Miei Pensieri*, in un'altra partita⁴, una domanda è stata: "Ti ha fatto piacere picchiare tua moglie?". In quel momento, il giocatore non è più riuscito a empatizzare col personaggio, distaccandosene quindi a livello emotivo (ricordiamo che ha dovuto rispondere "Sì, e..."); questo gli ha rovinato la partita e gli annullato la possibilità di Giocare con Passione.

Per contro, posso prendere dalla mia esperienza un esempio di ciò che si può ottenere dicendo di sì, tratto da *Montsegur 1244*: io giocavo Etienne, un giovane Perfetto; un altro dei personaggi principali era India⁵; nella sua prima scena del primo atto, la giocatrice che interpretava India ha iniziato descrivendo tutti e

3 Fare *character advocacy* significa parteggiare per il proprio personaggio, perseguendo i suoi interessi, prendendo le sue parti e difendendolo al tavolo; per esempio, giocare in un simile modo richiede di non spingere per la sconfitta del personaggio, salvo che il personaggio stesso la desideri; vedi nota 1 per approfondimenti.

4 La partita mi è stata riferita privatamente dal giocatore interessato; le opinioni qui riportate sono le sue.

5 Etienne e India sono due personaggi dell'espansione di *Montsegur 1244*, scaricabile dal sito della Thoughtful Games; sono entrambi molto giovani e, nonostante questo, Perfetti. Etienne arriva a Montsegur ad assedio iniziato; il momento dell'arrivo è una delle scelte del giocatore, che può influenzare molto la risposta a una delle domande: Perché non eri a Montsegur, quando l'assedio è iniziato?

quattro i Perfetti che parlavano di quanto stava accadendo. Avrei potuto dire che non c'ero, perché da regole potevo non essere nemmeno a Montsegur; ho detto di sì. Tutta la partita di India è girata attorno al rapporto con Etienne; lo sviluppo del personaggio è stato spinto dai discorsi con Etienne; il coraggio per la scelta finale – abiura – le è stato dato da Etienne. E io, seppur in misura minore, sono stato mosso dalle scelte di India.

Tutta la partita di un personaggio è stata creata da un sì; se avessi detto di no, avrei tranciato tutto quello che è venuto dopo.

L'accettare non nega il Giocare con Passione, né impedisce di fare *character advocacy*, ma se abusato può minare il legame emotivo tra giocatore e personaggio; bisogna quindi, come sempre, avere un occhio di riguardo per far sì che i nostri contributi non rovinino il gioco a nessuno. La cosa da tenere a mente è che, come ogni regola dell'improvvisazione, l'accettare è seguito da un "... ma anche no": questa tecnica serve sia a costruire la storia, sia ad abituarci ad accettare e valutare gli spunti altrui, invece di negarli nell'inseguimento di una storia che ci siamo costruiti in testa; ma, imparato a dire di sì, possiamo reimparare a dire di no. Anche quello, usato bene, può portare a spunti interessanti.

Bibliografia

- *Cani nella Vigna (Dogs in the Vineyard)*, Vincent D. Baker, lumpley games; pubblicato in Italia da Narrattiva.
- *Il Gusto del Delitto (A Taste for Murder)*, Graham Walmsley; pubblicato in Italia da Narrattiva.
- *In a Wicked Age*, Vincent D. Baker, lumpley games.
- *Montsegur 1244*, Frederik J. Jensen, Thoughtful Games; pubblicato in Italia da Narrattiva.
- *Polaris*, Ben Lehman, TAO Games; pubblicato in Italia da Janus Design.
- *Sporchi Segreti (Dirty Secrets)*, Seth Ben-Ezra, Dark Omen Games; pubblicato in Italia da Narrattiva.
- *Un Penny per i Miei Pensieri (A Penny for My Thoughts)*, Paul Tevis, Evil Hat Productions; di prossima pubblicazione da Janus Design.

Un ringraziamento a Raffaele Manzo per i consigli.

Giocare con le Emozioni

Che genere di emozione?

di Lorenzo Trenti

Astronavi nell'iperspazio, draghi fiammeggianti, vampiri nell'oscurità. Oppure: la storia di una coppia in crisi, i rapporti all'interno di una famiglia complicata, un viaggio on the road alla scoperta di se stessi. Cos'è più emozionante? Negli ultimi anni assistiamo a un crescente interesse del mondo ludico verso tematiche slegate da un immaginario di genere. In questo articolo cercheremo di capire alcune componenti di questo processo.

Il metodo è empirico, d'accordo. Ma da qualche parte bisogna pur cominciare. L'ipotesi è che i giochi di ruolo siano sempre stati per la maggior parte legati a un genere di riferimento: fantasy, fantascienza, eccetera. Così sono andato sul sito rpggeek.com, che raccoglie apparentemente tutta la produzione di giochi di ruolo, supplementi, avventure mai apparsa sul pianeta, dai primi giochi degli anni '70 agli scenari gratuiti in formato pdf usciti l'altro ieri. Questa massa di dati è raccolta anche per generi, cosicché è possibile cliccare su una singola categoria e vedere quanti oggetti essa contiene. I numeri della tabellina qui sotto sono espressi in pagine di risultati.

Si tratta di *tag* e non di categorie univoche; in altre parole, un gioco fantasy che tratti di amore fa salire il conteggio sia di fantasy/high fantasy sia di sociale/romance. Inoltre ci sono diverse sottocategorie che raffinano ulteriormente la classificazione (arabian fantasy per storie alla *Mille e una notte*, fantascienza cyberpunk, horror cthuloide per un orrore ispirato alla narrativa di H.P. Lovecraft, ecc.) e complicano quindi l'analisi dei risultati. Comunque, anche facendo queste considerazioni, salta subito all'occhio la netta preponderanza dei giochi di genere rispetto a quelli non di genere. Per questi ultimi possiamo scomodare il termine "mainstream" usato dalla narrativa letteraria per indicare appunto il "non genere".

Ma che cos'è genere e che cosa mainstream? Chiariamo subito una cosa: qualsiasi definizione sarà sempre incompleta. Tra l'altro quando si parla di genere nella narrativa in senso lato (quindi non solo nella letteratura, ma anche nel cinema, nel fumetto, ecc.) si possono intendere cose molto diverse, come la distinzione tra prosa, poesia e teatro, oppure tra epica, tragedia e commedia. Ai fini del presente

articolo mi riferisco al genere come a una connotazione *codificata e riconoscibile* imposta a un'opera di ingegno, sia essa un romanzo, un film o appunto un gioco di ruolo. Da questo punto di vista i generi che ci interessano di più sono in parte quelli che ho riportato sopra: fantasy, horror, fantascienza, ecc. Il "mainstream" sarebbe dunque tutto ciò che non rientra in nessun genere particolare, anche se, come vedremo, questa distinzione è spesso sfuggente.

"Codificata" e "riconoscibile", dunque. Partiamo dal primo aggettivo.

Esiste un codice di riferimento, fluido e in continua ridefinizione, ma non per questo meno usato, che dice per esempio che un giallo è una storia in cui c'è un crimine e c'è un'indagine intorno a questo crimine. Se la maggior parte dei classici gialli inglesi raccontano di un omicidio e di un investigatore geniale chiamato a risolvere il caso, non significa che questa declinazione debba sempre riproporsi allo stesso modo né che tutto quello che presenta queste caratteristiche debba per forza rientrare nel genere. *Dieci piccoli indiani* di Agatha Christie è un giallo anche se ci sono ben dieci omicidi e nessun investigatore. La *Genesi* biblica invece non è un giallo, anche se a un certo punto Caino uccide Abele e subito dopo Dio gli domanda chi sia il colpevole (certo, non è che ci fossero tanti altri indiziati su cui indagare...).

È qui che entra in gioco il secondo aggettivo: "riconoscibile". Un genere è tale se viene riconosciuto. Nessuna opera nasce avulsa da tutte quelle che l'hanno preceduta, ma tutte si inseriscono in un solco già scavato, fatto di aspettative codificate. Se vado a vedere un film di fantascienza mi aspetto che mi venga mostrata l'evoluzione della società a partire da un avanzamento tecnologico; se compro un libro fantasy *non* mi aspetto che il protagonista sia un ragioniere in giacca e cravatta, a meno che il suddetto ragioniere non venga catapultato in un medioevo fantastico, oppure non lavori tutti i giorni al Ministero della Magia.

Se ci sono abbastanza persone che riconoscono un'opera come appartenente a un genere, l'opera appartiene a quel genere. È un criterio estremamente relativistico ma, nella mia esperienza, non ne ho mai trovato uno di più puntuale applicazione.

Ancora di più il genere entra in gioco nel momento in cui l'autore decide cosa scrivere. Se voglio dedicarmi alla scrittura di un romanzo fantasy so (o dovrei sapere) quali sono gli argini dei fantasy che mi hanno preceduto. Potrò aggirarli, scavalcarli, approfondirli... ma non ignorarli. Se voglio scrivere una storia di fantascienza non è che prendo il racconto di una storia d'amore e ci infilo la frase "sai, cara, in realtà io vengo da Saturno" e basta lì. L'intero concepimento dell'opera, il suo impianto e la sua costruzione nasceranno invece dal volersi rifare al genere di riferimento.

Detto questo, come ho sopra ricordato, viene generalmente definito come "mainstream" tutto ciò che non rientra in un genere chiaramente inteso. Nelle librerie sarebbe il maxiscaffale della non meglio specificata "narrativa", quella fuori dal ghetto.

A seconda dei punti di vista, cioè proprio del lato della barricata dal quale ci si pone in una pretesa contrapposizione fra generi e mainstream, si può ritenere che il mainstream sia palloso, o che la narrativa di genere sia popolare e/o commerciale e quindi non abbia da consegnarci granché, a parte un temporaneo svago.

Così si esprime lo scrittore Antonio Moresco nella prefazione a *Controinsurrezioni*, una miniraccolta comprendente un racconto suo e uno di Valerio Evangelisti legati al Risorgimento (un testo pubblicato nel 2007 da Mondadori che varrebbe la pena recuperare, non fosse altro per avere un ulteriore punto di vista nell'anno del 150° dell'unità d'Italia):

“Evangelisti e Moresco pubblicano un libro insieme? Ma com'è possibile?” domanderanno alcuni. “Da dove salta fuori questa strana accoppiata?” E gli uni diranno: “Ma com'è possibile che Evangelisti si metta con quello scrittore così controverso, con un'idea così inattuale della letteratura, che non scrive quello che noi vogliamo e che il Popolo vuole?”. E gli altri diranno: “Ma com'è possibile che Moresco si metta con quello scrittore di genere, per lettori di bocca buona, guardato dall'alto in basso da noi letterati, autore di monnezzoni storici e spaghetti *gothic*?” (...) Così, in due secondi, fuori e contro le piccole gabbie in cui vengono rinchiusi gli scrittori “letterari” e quelli “di genere”, le divisioni e i target su cui continuano a campare - o a morire - in molti, da una parte e dall'altra. Come se non ci fossero differenze in tutti e due i campi tra uno scrittore e l'altro, come se non ci fosse invece bisogno di un movimento che li attraversi entrambi, libero, moltiplicatorio, spiazzante, verticale, profondo. Come se, accanto alla “letteratura di genere”, non venisse tenuto in vita in questi anni anche uno speculare “genere letteratura”, altrettanto inerte e clonato della peggiore letteratura di genere.

Allora, come mai nei giochi di ruolo la maggior parte della produzione è legata a un genere e al genere fantasy in particolare? In fondo non è che l'immaginario dei giocatori sia sempre stato legato a doppio filo al fantastico, anzi. Mi risulta che fra i giochi di strategia e di simulazione precedenti gli anni '70 ce ne fosse una parte cospicua di ambientazione schiettamente storico-militare. Ma, con tutta probabilità, il capostipite *Dungeons&Dragons* ha creato una vera e propria forma mentis molto profonda, una cultura che ha definito in modo spesso univoco quel che si può fare con un gioco di ruolo.

Al tempo stesso, però, gli ultimi anni hanno visto un fiorire crescente di giochi di ruolo che affrontano temi più mondani: ci sono fior di regolamenti nati nel solco delle riflessioni del forum *The Forge* che mettono al centro del gioco proprio la vita di tutti i giorni, come rapporti di coppia, legami famigliari, amicizie... La comunità dei live *jeepform* e in generale alcuni autori della scena nordica dei giochi di ruolo dal vivo seguono un percorso ancora più particolare, di volta in volta o di distacco

volontario dai riferimenti di genere per giocare sul “qui e ora”, o di filiazioni storiche per cui non si può parlare propriamente di gioco di ruolo dal vivo come derivato per vie traverse da *Dungeons&Dragons*.

Insomma, sempre di più abbiamo a che fare con giochi di ruolo che ci chiedono di mettere in campo sentimenti, relazioni e avvenimenti in un mondo che è il nostro, quello in cui viviamo tutti i giorni, e dunque anche in ambito ludico potremmo trovarci di fronte al doppio dissidio ricordato sopra da Moresco. Da una parte il pensiero che un gioco mainstream parli di cose come fare il bucato o accompagnare i figli in piscina tutte attività piuttosto pallose e che lasceremmo volentieri da parte almeno quando giochiamo, visto che forse giochiamo anche per una sana evasione (“divertimento”, etimologicamente, significa proprio avere una diversione, uno scostamento dal tran tran quotidiano). Dall'altra parte la convinzione che il gioco di ruolo non abbia limiti e quindi possa (debba?) osare anche parlare di vita vissuta, del qui e ora e del nostro mondo.

Personalmente ritengo che sia, molto spesso, una questione di aspettative. Se ci si siede al tavolo da gioco con il desiderio di scoprire un nuovo mondo, esplorarne le leggi e i meccanismi che lo governano e immaginare di farne parte, l'idea di restare in questo mondo è deprimente (a meno che non ci sia un gioco che me ne sveli un qualche aspetto comunque esotico o sconosciuto). Se invece c'è l'aspettativa di costruire una storia significativa, in cui prendiamo parte alle vicende di alcuni personaggi nella loro crescita fino all'emergere di un tema, allora quest'ultimo desiderio può essere ugualmente soddisfatto da un gioco mainstream. Il genere, in questo caso, o è funzionale al tema che voglio far emergere - ambiente il gioco in un mondo fantasy con razze diverse come metafora della nostra società multiculturale - oppure è applicaticcio e forse, tutto sommato, inutile.

C'è da dire che preferenze e aspettative non sono mai così nette. Forse il fascino dei giochi di ruolo deriva proprio dalla possibilità di tenere assieme gusti diversi e complementari: si può apprezzare sia la creazione di un mondo fantastico sia una storia con personaggi coinvolgenti. L'uno non esclude l'altro, anche se - almeno in sede di *game design* - è comunque utile capire a cosa si punta.

E poi forse le cose non sono così separate, ma anzi convergono nel momento in cui si cerca un design di gioco coerente, nel quale cioè le regole e la configurazione dell'esperienza di partecipazione al gioco stesso tentano di produrre esattamente il risultato voluto dall'autore. Potremmo quasi dire che *inventano un nuovo genere*.

Una menzione finale per il *New Italian Epic*, un percorso di critica lanciato da Wu Ming 1. Non è questa la sede per riportare nel dettaglio l'intero corpus di osservazioni e soprattutto l'ingente dibattito che ne è seguito, in rete e nelle pagine culturali dei quotidiani (si può trovare tutto a partire dal sito www.wumingfoundation.com). Qui ci basta riassumere che il NIE, come spesso viene abbreviato, è un'*aria di famiglia* che si respira all'interno di una serie di romanzi e “oggetti narrativi non

identificati" pubblicati negli ultimi anni. *Gomorra, Romanzo criminale, Q, Dies irae, Maruzza Musumeci, Sappiano le mie parole di sangue, L'ottava vibrazione, Cristiani di Allah, Noi saremo tutto...* non sono tutti uguali (anzi) ma possiedono spesso caratteristiche comuni, dalla ricerca di un punto di vista "obliquo" all'uso di una scrittura linguisticamente sovversiva. Il punto che ci riguarda più da vicino è quello che riguarda i generi: le opere individuate dal NIE riprendono e rimescolano generi estremamente popolari come il romanzo storico, il giallo, il noir... e non solo non se ne vergognano di fronte alla letteratura più accademica, ma impugnano i generi con la forza di un'arma. La trascendono, la reinterpretano, se ne impossessano non per distaccarsene ma per innalzarla.

Insomma, per farla breve: sembrerebbe che, mentre la cultura letteraria viene presa a spallate dall'uso dei generi, in campo ludico assistiamo al processo opposto, con l'arrivo sempre più cospicuo del mainstream. Saranno destinati a non incontrarsi mai? O forse il punto d'incontro sarà proprio quello di usare i generi alla maniera del NIE, non per se stessi ma come strumento per emozionarci con una storia appassionante?

Mattia Bulgarelli (1979) scopre cos'è un gdr con *D&D* "scatola rossa" nel 1993. I giochi che gli hanno cambiato la vita (ludica) sono stati *GURPS 3^a* ed. nel 1996, *Cani Nella Vigna* e *Avventure in Prima Serata* nel 2007. Lavora in una compagnia di assicurazioni, è Consigliere della ludoteca *La Taverna del Vecchio Veggente* (Legnago - VR: <http://tvv.forumfree.it/>) e Facilitatore di *GenteCheGioca*: www.gentechegioca.it
Tiene un blog in cui pubblica articoli e webcomic scritti da lui: <http://mattiabulgarelli.blogspot.com/>
Ama l'arte, la scienza, provare giochi diversi e Manuela (che sposerà pochi mesi dopo l'uscita di questo libro).

Jesse Burneko lavora come programmatore di video giochi a Los Angeles, in California. Passa di gran lunga troppo tempo a giocare e scrivere di giochi di ruolo. Malgrado non si consideri granchè come game designer, i suoi vari progetti possono essere trovati su: www.bloodthornpress.com. È sempre lieto di ricevere commenti. È anche uno dei conduttori abituali di *Actual People, Actual Play* (apap.libsyn.com), un podcast sugli rpg. Quando non gioca di ruolo lo si può solitamente trovare in uno dei coffee shop dei dintorni intento a leggere un libro, bere "vanilla latte" e mangiare una Caesar salad al pollo di dimensioni mostruose.

Claudia Cangini è da molti anni un'appassionata di gioco di ruolo da tavolo e dal vivo. Da un po' meno anni, invece, è diventata amatrice di improvvisazione teatrale e trova che queste due passioni abbiano molto in comune. È illustratrice, grafica, redattrice ma anche altro all'occorrenza. Collabora con l'editore *Narrattiva* (www.narrattiva.it) per acquisizione licenze, traduzione, editing, progetto editoriale, grafica e illustrazione di giochi. Con Michele Gelli organizza la convention *InterNosCon* (www.internoscon.it) dal 2008 e dal 2010 cura l'*INCbook* ad esso legato. Alcuni suoi lavori sono su www.claudiacangini.com e claudiacangini.deviantart.com. Presso alcuni è famosa (o famigerata?) per il fumetto *Terry's Angels*.

Emily Care Boss, Emily Care Boss è una game designer e scrittrice e vive negli Stati Uniti. Ha pubblicato indipendentemente vari gdr che giocano col cuore della gente e progetta di proseguire su questa strada. Emily coordina la serie di convention *JiffyCon* e cura la rivista *RPG = Role Playing Girl*, rivista sulle donne che giocano ai gdr. Recentemente si è interessata al freeform, al jeepform e al larp, Emily spera di continuare ad imparare tutto ciò che il gioco di ruolo può fare. Per altre informazioni su Emily ed i suoi giochi visitate il sito blackgreengames.com.

Andrea Castellani dal 2002 scrive e organizza eventi di role-playing più o meno dal vivo, spaziando dai murder party ai live da camera, dai jeepform ai live di simulazione di genere, fino ai live a realismo totale. Nel 2002 entra nel *Flying Circus*; dal 2007 frequenta i convegni internazionali sul larp; nel 2009 definisce lo *Stile Carsico*; nel 2010 è uno dei project manager del convegno italiano *Larp Symposium* e cura il libro a esso collegato, *Larp Graffiti*. È autore di circa venti

live e ne ha organizzati, tradotti, adattati o editati decine di altri. Dopo 35 anni passati tra Milano e il Carso triestino, da settembre 2010 abita a Prato, dove lavora nell'editoria scolastica scientifica.

Michele Gelli si è laureato in Informatica all'Università di Bologna con la tesi *Un Nuovo Approccio Basato sulla Grafica Bitmap ai Film Interattivi*, si occupa professionalmente di informatica e comunicazione con oltre 20 anni di esperienza in editoria e licensing. È stato uno dei protagonisti nell'arrivo dei manga in Italia e ha collaborato con tutti i principali editori del settore. È il fondatore e proprietario di *Shadow* (www.studioshadow.it) e *Narrattivoa* (www.narrattivoa.it), un'etichetta che ha già pubblicato 12 giochi di ruolo da tavolo e live in Italia. Ha fondato e tutt'ora organizza *InterNosCon* (www.internoscon.it).

Mauro Ghibaud (Cuneo, 1982) incontra il gioco di ruolo nel 1994, con *La Storia Ancestrale*; continua con giochi tradizionali, passando per live di vario tipo, fino al 2007, anno in cui acquista *Cani nella Vigna*. Inizia nel Maggio dell'anno seguente una serie di città e la sua esperienza con i giochi indie, esperienza che continua tutt'ora.

Nel 2010 inizia un corso d'improvvisazione con *Teatribú*; da esso e dalle discussioni su *Gente che Gioca* nasce l'articolo *Dire di sí... ma anche no*.

Ezio Melega è un ciccone buontempone sui trent'anni di Reggio Emilia. Fa cento lavori e studia mille discipline senza mai decidersi a combinare qualcosa. Per lo più passa il tempo giocando di ruolo. Nel 2008 incontra, nella medesima occasione, *Avventure in Prima Serata* e la donna della sua vita, ed entrambi gli eventi contribuiscono decisamente a cambiare le sue abitudini, ludiche e non. Collabora con Luca Veluttini nell'organizzare *GnoccoCON*, la convention "indie" reggiana, gioca un sacco, con ogni gioco su cui riesce a mettere le mani, ama soprattutto quei giochi che rivoluzionano il paradigma e, in fin dei conti, non si è ancora deciso a combinare qualcosa."

Matteo Suppo vive i suoi primi 26 anni nella tranquilla cittadina di Piossasco, vicino a Torino, interessandosi di un po' tutto: dall'informatica alla filosofia, dagli sport alla scrittura, dal giornalismo all'arte, il tutto passando attraverso il gioco. Comincia a giocare a *Dungeons&Dragons* all'età di 11 anni, da solo, facendo figure barbine coi compagni di classe che si cimentavano invece con la pornografia. Col passare degli anni aumenta la sua esperienza e la sua frustrazione, finché arrivato ai 24 anni si rende conto che c'è un nuovo mondo da esplorare, un nuovo paradigma di gioco, più ampio e soddisfacente. Non tornerà mai più indietro. Attualmente si definisce *NarraNerd*, possiede una collezione di giochi non inviolabile e cerca di presenziare più convention possibile.

Lorenzo Trenti (Castelfranco Emilia, 1977), giornalista pubblicista, lavora nel campo della comunicazione. Tra i fondatori del movimento *Flying*

Circus per il gioco di narrazione e interpretazione (www.flyingcircus.it), è autore di giochi, racconti, manuali per l'animazione e letteratura interattiva. Ha ideato e curato l'antologia *La Legge dei Figli* (Meridiano Zero) con Sabina Marchesi, e il finto manuale di autopsichiatria *Frittology. Friggiti il Cervello e Riscopri un Contatto Positivo con la Realtà* (Perrone) con Chiara Bertazzoni. È autore della raccolta di murder party *Aperitivo con Delitto* (Delos Books).

Partner

Bertinoro

Già il nome riassume le tradizioni, i sapori, i colori di questa terra. Il vino si chiama e be', il bere, e l'oro è il colore del suo vino più famoso, l'Albana, ma è anche il colore dei vigneti in autunno. Ed è un territorio che ha fatto della sua storia millenaria il proprio tesoro più prezioso.

Nel cuore dell'antico borgo medievale, accanto al trecentesco Palazzo Comunale, si trova la **Colonna dell'Ospitalità**. Eretta nel Duecento per volere di due nobili bertinoresi, *Guido del Duca e Arrigo Mainardi*, per pacificare le famiglie di Bertinoro in lite per offrire ospitalità ai viandanti che sostavano nella città, unico mezzo per sapere cosa accadeva nel resto del mondo. Legando il proprio cavallo ad uno dei 12 anelli, incastonati appena al di sopra della base, il pellegrino individuava la famiglia che lo avrebbe ospitato. Ogni anno, la prima domenica di settembre, Bertinoro rievoca l'antico rito dell'Ospitalità con ospiti ufficiali e semplici visitatori: tutti sono invitati a staccare una delle tante buste appese agli anelli per l'occasione e sono così accolti da ristoratori e famiglie bertinoresi per il pranzo.

Sulla sommità del colle la **Rocca**, che fu all'origine della tradizione dell'ospitalità di Bertinoro, poiché nel 995 ospitò il "Placito Generale", un incontro tra i potenti della Romagna per porre rimedio ai conflitti che gravavano sul territorio. Qui nella convivialità e nel dialogo trovarono un accordo.

Oggi è sede di corsi, seminari convegni e, mantenendo il suo legame con la storia, ha accolto al suo interno il **Museo Interreligioso**, un *unicum* assoluto in Italia, dove ammirare sale dedicate ai luoghi, ai gesti e agli oggetti che legano l'uomo e la sua storia ai culti delle tre religioni monoteiste: Cristianesimo, Ebraismo e Islam.

Bertinoro è anche vigneto prelibato di Romagna, offrendo vini eccellenti, fra cui l'**Albana** da assaporare con la tipica ciambella e il **Sangiovese** rosso rubino intenso e dal carattere potente e longevo da accompagnare a formaggio squacquerone, salumi e piadina.

Infine Bertinoro è anche località per un magnifico soggiorno salute e benessere grazie alla rinnovata qualità del centro termale e beauty farm in località **Fratta Terme**, nel cui parco si può ammirare ancora l'antica fonte che risale all'epoca romana, e agli innumerevoli agriturismi immersi nella pace delle verdi colline bertinoresi.



Ufficio informazioni turistiche

Piazza della Libertà, 3
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 469213
Fax +39 (0)543 444588

www.comune.bertinoro.fc.it





Vini di Bertinoro

Bertinoro... Il solo nome evoca le tradizioni, i sapori, i colori di questa terra. Bertinoro è "Città del Vino", i suoi vigneti producono vini bianchi e rossi. È la terra d'incontro d'oro e rubino.

Il vino viene chiamato 'e be' (il bere), e l'oro è il colore del suo vino più tipico l'Albana, ma è anche il colore dei vigneti in autunno. Non solo i vitigni si tingono d'oro in un territorio ricco di storia, arte e cultura.

La leggenda narra che Galla Placidia, figlia dell'imperatore Teodosio, di passaggio in questi luoghi, una volta assaggiato un vino servito in un'umile coppa di terracotta, disse "sei degno di berti in oro". Di qui il nome della città.

Bertinoro, una città che ha fatto del suo passato il proprio bene più prezioso.

Il Consorzio "VINI DI BERTINORO" è un progetto ambizioso che ha da poco visto la luce e punta a promuovere le eccellenze territoriali.

Consorzio "Vini di Bertinoro"

Piazza della Libertà, 1
47032 Bertinoro (FC)

Tel. +39 (0)543 469266
Skype: bertinorowines
info@bertinorowines.it
(Ms Stefania Mazza)
www.bertinorowines.it



Le Aziende

Azienda Agricola Bissoni

via Colecchio, 280
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 460382 - Fax +39 (0)543 461014
www.vinibissoni.com

Campodelsole Srl

Via Cellaimo 850
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 444562 - Fax +39 (0)543 446007
www.campodelsole.it

CELLI Snc

Viale Carducci, 5
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 445183 Fax +39 (0)543 445118
www.celli-vini.com

Fattoria Paradiso

Via Palmeggiana, 285
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 445044 - Fax. +39 (0)543 444224
www.fattoriaparadiso.it

Villa Madonia

Via De' Cappuccini, 130
47032 Bertinoro (FC)
Tel. e Fax +39 (0)543.444361

Tenuta La Viola

Via Colombarone, 888
47032 Bertinoro (FC)
Tel. e Fax +39 (0)543 445496
www.tenutalaviola.it

Tenuta Villa Trentola

Via Molino Bratti, 1305
47032 Capocolle di Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 741389 - Fax +39 (0)543 744536
www.villatrentola.it

Azienda Agricola Uve Delle Mura

via Ca' Gnano 231
47032 Bertinoro (FC)
Tel. +39 (0)543 743700 - Fax +39 (0)547 368231
www.uvedellemura.it





BAR
Birrificio
Anonimo
Romagnolo

Mobile +39 3737063695
Tel. +39 (0)543 722184
Fax. +39 (0)543 751014
info@birrificioanonimo
romagnolo.it
www.birrificioanonimo
romagnolo.it

Birrificio Anonimo Romagnolo

*E' Signor, fat e' Mond.e' va un po' in zir
e cun San Pir e' pasa dó paro'!
e tant ch'j è int una presa, u i fa San Pir:
"La Rumagna t'l'é fata, ee' rumagno'l?
U i vo' dia zenta sora a sti cantir,
ta n'vré zà fé la mama senza e' fio'!?"
"Me a t'e' farò, mo l'ha dal brot manir,
e a j ho fed ch'u n'gni azuwa gnianca al sco'!"
E' dasé 'd chilz par tera cun un pè
e e' fase salte' fura ilè d'impet
e' viglacaz de' rumagnòl spudé.
In mangh 'd camisa, svidure' int e' pét,
un capalcìn rude' coma un fator
"A so iqua me, ciò, boia de' S...!"*

Aldo Spallicci

Con questa visione del mondo deve aver intrapreso la sua avventura Gaetano Pasqui, birraio in Forlì agli inizi degli anni 40 del 1800. Agronomo rinomato a livello internazionale impiantò un birrificio che ebbe un discreto successo, ma, ancora più importante, avviò una selezione di luppolo autoctono, primo in Italia. Anche per la birra si può parlare di "terroir", territorio. Sì, la birra si può produrre ovunque e lontano dalle coltivazioni di orzo, ma l'orzo coltivato in Germania sarà diverso dalle coltivazioni anglosassoni: porta con sé il gene della sua terra. Anche i Luppoli e le acque danno il loro inconfondibile contributo al flavoir della birra. La birra italiana non ha tradizioni antiche come il vino ma stiamo assistendo ad un "Rinascimento birraio italiano".

Non abbiamo stili propri e grazie a ciò siamo liberi da preconcetti. Liberi di inventare nuove ricette e nuovi gusti. La birra artigianale italiana si sta affermando in Europa e nel mondo e noi pensiamo che si possa parlare di "gusto territoriale". La cucina regionale e la cultura vitivinicola, così legate alla terra e alle sue qualità, uniche e particolari, sono nella nostra birra; le acque dell'Appennino Tosco-Romagnolo, così pulite e fresche; il coriandolo della pianura, che risente della salsedine marina; il miele, delle api "montanare" delle colline verdi e rigogliose. Sono il nostro "terroir". Per questo il birrificio di Manuel e Paolo vuole restare ANONIMO.

Vogliamo dare voce al gusto della nostra terra, la Romagna!



Birra Artigianale Cajun

Birra uguale bere.

Dal verbo latino "bibere" deriva il nome della bevanda fermentata più diffusa al mondo, portata in Europa dagli Etruschi. Nata in Mesopotamia 6000 anni fa, quando l'umanità scoprì la coltivazione dei cereali, venne usata come moneta, offerta in tributo agli dei, celebrata con inni poetici.

Questa nobile tradizione continua oggi con la birra artigianale: un alimento liquido, genuino, poco gasato. E soprattutto, non filtrato e non pastorizzato (per questo crudo, non bollito alla fine del processo di maturazione). Un mondo di sapori ancora sconosciuti, minacciati dal successo dei prodotti standard, le piatte bionde dei birrifici divenuti industrie multinazionali.

Le forbici del nostro marchio rappresentano il taglio netto che ci separa dall'industria, simboleggiano la necessaria sapienza manuale e artigianale, alludono al gusto per i prodotti selezionati. E il nome? Colpa di un amico. «Sembrate due Cajun» ci disse. Eravamo seduti su un muretto durante la pausa pranzo, con le nostre facce da indiani metropolitani, barba incolta e sigaro in bocca. Stavamo pensando in quei giorni al progetto del nostro birrificio, che sembrava allora soltanto un sogno.

Questo nome esotico ci piacque subito. Un pugno di Ugonotti cacciati dalla Francia nel '500, dopo il massacro di San Bartolomeo, attraversarono l'oceano e si stabilirono in Nuova Scozia. Gli inglesi pretendevano che cambiasero lingua, costumi, tradizioni. Migrarono allora in Louisiana. Il tutto per restare fedeli a sé stessi, alle loro radici francofone, al loro credo considerato eretico.

Cajun. Un nome che parla anche di noi. Il nostro birrificio è a Marradi, nel cuore dell'Appennino, dove scorre una delle migliori acque delle terre di Firenze. Lavoriamo perché la birra torni a vivere nell'Etruria dove nacque. Usiamo lieviti ad alta fermentazione che facciamo poi rifermentare in bottiglia, seguendo metodi tradizionali. Due anni di ricerca e sperimentazione ci hanno portati alla LOM, nel 2006: abbiamo sposato la birra artigianale al "Marron Buono" di Marradi. Oggi la nostra gamma comprende otto prodotti. Non sempre sono tutti disponibili. Non produciamo più di 600 litri al giorno. Il processo di fermentazione naturale richiede, a seconda del tipo di birra, dai trenta ai novanta giorni.

Crediamo sia bene non avere fretta. Almeno a tavola..



Cajun snc

Produzione Birre Artigianali

Via Faentina,18
50034 Popolano
Marradi (FI)

Tel. +39 (0)55 8044284
Fax +39 (0)55 8044284
Mobile +39 340 9581787
Mobile +39 340 9581789
info@birracajun.it
www.birracajun.it





L'Antica Cascina

*Formaggi e Prodotti
Caseari della Romagna*

Via Campo dei Fiori, 2
47122 Folli (FC)

Tel. +39 (0)543 722442
Fax +39 (0)543 796721
info@anticacascina.com
www.anticacascina.com

Orari apertura:

Lunedì: 15:45 - 18:45
Martedì: 8:00 - 12:30
15:45 - 18:45
Mercoledì: 8:00 - 12:30
Giovedì: 8:00 - 12:30
15:45 - 18:45
Venerdì: 8:00 - 12:30
15:45 - 18:45
Sabato: 9:00 - 12:30

L'Antica Cascina

L'Antica Cascina produce formaggi da quasi quindici anni ponendosi come priorità assoluta la stagionatura e l'affinatura naturale.

Solamente utilizzando prodotti naturali, ambienti diversificati, nessun trattamento chimico o plastico L'Antica Cascina prepara ogni sua specialità. Ogni passaggio viene curato nei minimi dettagli, dalla raccolta del latte alla cura del packaging.

Dalla settecentesca grotta di Villa Corte alle storiche Fosse di Sogliano. Così L'Antica Cascina valorizza ulteriormente l'antico e nobile mestiere del casaro.

Squacquerone Romagnolo

Formaggio molle vaccino

Formaggio molle fresco ottenuto da latte intero dal sapore dolce e delicato. Pasta morbida e cremosa. Formaggio da tavola ideale da spalmare o da abbinare a insalate fresche. È per eccellenza il compagno della piadina romagnola.

Il Vero Formaggio Scoparolo

Formaggio di pecora

"Il Vero Formaggio Scoparolo" è il frutto prezioso di una lavorazione artigianale con ingredienti genuini. È un formaggio a pasta gessata e bianchissima. Profumo intenso, sapore deciso.

L'Erborino

Formaggio di pecora erborinato

Formaggio di pecora erborinato, crosta rustica color nocciola segnata da fori pasta colore giallo paglierino, morbida e compatta, segnata da muffe (erborinatura) di color verde/blu, sapore intenso ed aromatico dovuto alle caratteristiche muffe.

La Tenerina di Pecora

Formaggio di pecora semi stagionato a pasta morbida

Formaggio di forma quadrata, pasta bianco paglierino, morbida e cremosa. Sapore delicato e gustoso. La Tenerina di Pecora si è qualificata con il GOLD nella sua categoria tra 2629 formaggi concorrenti al prestigioso concorso internazionale "WORLD CHEESE AWARD".

Narrattiva

Narrattiva è un'etichetta di Shadow di Michele Gelli, azienda che si occupa di comunicazione dal 1996. Dall'unione tra lunghi anni di esperienza in campo editoriale e da una passione per il gioco coltivata da sempre, nasce Narrattiva.

A ispirare questa iniziativa editoriale è stata l'uscita, nei primi anni del 2000, di alcuni giochi statunitensi che potremmo definire "l'evoluzione della specie" del gioco di ruolo. Narrattiva non solo è il pioniere che per primo ha creduto in questi nuovi giochi, ma diventa da subito anche l'editore di riferimento per quantità di materiale prodotto e qualità delle licenze. Narrattiva pubblica tutti i "mostri sacri" del settore, da Paul Czege a Ron Edwards, da Vincent Baker a Matt Wilson.

Non solo i giochi pubblicati sono immediati e accessibili, ma stimolano anche il coinvolgimento emotivo dei giocatori. Sono giochi fatti per creare storie emozionanti, per esercitare cuore e cervello e condividere qualcosa di se con gli amici seduti allo stesso tavolo.

Ogni regolamento propone un tema e prende per mano i giocatori supportandoli e stimolandoli ad esprimere la loro creatività. Al tempo stesso le interazioni sono regolate in modo che ciascuno abbia garantito un proprio spazio per contribuire alla narrazione che si va creando.

Sul web si può trovare chi chiama questi giochi New Wave o Indie. Sinceramente, noi non abbiamo una posizione precisa sul nome da dargli (anche se troviamo assai simpatica la proposta di un amico e appassionato di battezzarli "bomboloni alla crema"). Se avete voglia di parlare un po' di questi giochi o farvi consigliare da altri appassionati consigliamo senz'altro il forum GenteCheGioca.



Narrattiva

Crea la TUA storia!

Via Nicola Sacco, 39
47122 Forlì (FC)

Mobile +39 335 5670586
Fax +39 (0)543 579934
info@narrattiva.it
www.narrattiva.it
www.studioshadow.it

Forum:
www.gentechegioca.it





La Grotta di Bertinoro
*La Terrazza Romagnola
dei Saporii*

Viale Roma 37
Bertinoro (FC)

Tel. +39 (0)543 444201
info@lagrottadibertinoro.it
www.lagrottadibertinoro.it

La Grotta di Bertinoro

La Grotta, la terrazza romagnola dei sapori è il luogo eletto dell'ospitalità di Romagna e luogo ideale, con i suoi 200 posti a tavola per trascorrere piacevoli serate e celebrare eventi importanti.

La cucina è fatta di genuinità e manualità: le paste tirate a mano dalle sfogline, i ragù, le carni cotte sulla brace del grande camino, i dolci tipici, una selezione di vini bertinoresi. A tutto questo si aggiunge la linea di prodotti a marchio La Grotta: vino, olio e amaro.

La Grotta, ti accoglie nel calore della tradizione con i suoi 3 ambienti unici:

una vera e propria grotta con rocce e stalattiti per ospitare degustazioni di prodotti tipici, una sala pizzeria dove i muri affrescati raccontano la storia secolare di Bertinoro e la zona ristorante posta in una veranda da cui godere il panorama che va fino al mare.

L'atmosfera è calda e accogliente...
una scoperta che conquista fin dalla prima volta!



carbion da la fiamme
t al gornel e pè
he e fugh u j epa de
n pò d'imbrasadura
quand che sugh brachis





Credits

InterNosCon2011

Un'idea di

Claudia Cangini & Michele Gelli

Hanno collaborato

Mario Bolzoni, Marika Mariotti

Segreteria

Katia Davoli, Lavinia Fantini, Ezio Melega, Ronny "Gunny" Negrelli, Matteo Turini,
Ing. Luca Veluttini

Apocalypse World • Apocalypse World

Alessandro Riccò - Gwilberiol

Mars Colony

il Mietitore

Cani nella vigna

Andrea Bruna

La verità vi farà liberi

Andrea Castellani

Dibattito: donne e romanticismo nel gioco

Danielle Lewon (traduzione: Claudia cangini)

Kagematsu • Kagematsu • Kagematsu

Danielle Lewon

Arena • Shock: fantascienza sociale • Shock: fantascienza sociale

Dario Delfino

Committee for the Exploration of Mysteries

Davide "Khana" Losito

Il Gusto del Delitto

Emilio Brognara

Anima Prime

Enrico Putaturo

Trollbabe • Zombie Porn • Ravendeth

Ezio "aetius" Melega

Ravendeth

Gabriella Aguzzi

Montsegur 1244

Katia Davoli

Montsegur 1244 • Sons of Liberty

Lavinia Fantini

24 Game Poems • The Green Book

Lorenzo Trenti

In a Wicked Age

Luca "+1" Ghibaudo

Avventure in Prima Serata

Manuela Soriani & Mattia Bulgarelli

Polaris

Manuela Soriani

Bacchanal

Marco "Mr Mac" Andreetto

Avventure in Prima Serata • The Rustbelt

Matteo Suppo

La mia Vita con Angelica

Mattia Bulgarelli

Grey Ranks

Mauro Ghibaudo

Bliss Stage • Bliss Stage • Freemarket

Michele Gelli

Dubbio • Il Gusto del Delitto

Moreno Roncucci

Do - Pilgrims of the Flying Temple • Love in the Time of Seið

Mr. Mario Bolzoni

Fiasco

Paolo Bosi

Incontro con Paul Czege

Paul Czege (traduzione: Claudia cangini)

La mia Vita col Padrone (hack) • The Clay That Woke • Uncut / The Niche engine

Paul Czege

Dibattito: No one talks about religion in role-playing •

Playtest Shahida • Sorcerer • Trollbabe

Ron Edwards

Dibattito: Onestà emotiva nel gioco di ruolo e Contratto Sociale

Ron Edwards (traduzione: Claudia Cangini)

Anima Warriors (playtest)

Ronny "Gunny" Negrelli

Cani nella Vigna • Polaris

Simone -Spiegel- Micucci

Patrocini:



Comune di Bertinoro



Regione Emilia Romagna



Provincia di Forlì-Cesena

Partnership:



