

A cura di
**Claudia Cangini, Michele Gelli,
Mauro Ghibaudo e Lapo Luchini**

Gioco e Società

InterNosCon2012

Gioco e Società

- A Cura di: Claudia Cangini, Michele Gelli, Mauro Ghibaudo e Lapo Luchini
- Revisione Testi: Paolo Bosi, Claudia Cangini, Natascia Cortesi, Marco Costantini, Michele Gelli, Mauro Ghibaudo
- Grafica e Impaginazione: Lapo Luchini
- Grafica di Copertina: Claudia Cangini
- Immagine di Copertina: Immagine dal volume *La Fin du Monde* di Camille Flammarion illustrato da Jean Paul Laurens, Saunier, Meaulle, Vogel, Rochegrosse, Geradin, Chovin, Toussaint, Guillonet, Schwabe e altri
- Finito di Stampare: Maggio 2012 presso Digital Print, Rimini
- Copyright: Rispettivi Autori, InterNosCon 2012.
Tutti i diritti riservati.
- Distribuzione: Narrattiva
- Una Pubblicazione: **InterNosCon2012**

Questa pubblicazione utilizza i caratteri *Palatino Linotype* per i testi e *Clarendon* per i titoli ed è stata realizzata utilizzando LibreOffice 3.5.

Contenuti

Uomini che giocano le donne – La ragazza che giocava con l'uomo di Mattia Bulgarelli e Giulia Corsi	5
Tre Riflessioni “un po’ così” di Michele e Claudia di Claudia Cangini e Michele Gelli	17
Gli elementi principali e potenziali del gioco formativo di Marco Alberto Donadoni	35
Girlfriends & Dragons di Lavinia Fantini	47
Giocare come matti: verso una game therapy di Gabriele Mari, in collaborazione con la Dott.ssa Rosalia Alvisi	63
La commedia dell’arte del gioco di ruolo di Ezio Melega	69
Ma i lettori sognano libri elettrici? di Lorenzo Trenti	81
Chi vuole fare l’Orco stasera? e Pacciani? di Andrea Vigiak	89
Sitografia	109
Biografie	113
Credits	133

Gioco e società

Uomini che giocano le donne – La ragazza che giocava con l'uomo

di **Mattia Bulgarelli e Giulia Cursi**

La distinzione uomo-donna è la più profonda e più evidente divisione dell'essere umano: è scritta dentro di noi prima della nascita e prima di ricevere un nome. Essere maschio o femmina, nella vita reale e nella fiction, influenza le aspettative sulle persone e sui personaggi che hanno, rispettivamente, la società e il pubblico.

Per ogni autore di fiction, è normale scrivere di personaggi di entrambi i sessi, ma nel gioco di ruolo questo meccanismo di aspettative diventa meno lineare e più delicato, dato che autori e fruitori della fiction coincidono.

In questo articolo, che non poteva che essere scritto a quattro mani da due persone di sesso diverso, analizzeremo, senza pretesa di esaurire tutti i casi possibili, alcune cause che portano a giocare personaggi di sesso diverso da quello del giocatore e alcuni effetti che ne conseguono. Parleremo anche di alcuni giochi che richiedono di assumere, per il proprio personaggio, un'identità sessuale diversa dalla propria.

Scrivere un articolo del genere¹ vuol dire andarsela a cercare, vuol dire mettere il dito nella piaga, vuol dire (apparentemente) salire in cattedra e dare consigli a destra e a manca. Gli animi sensibili sono avvisati: quanto segue sono le nostre opinioni ed esperienze, non siete costretti a pensarla come noi.

Daremo per scontati alcuni concetti basilari, come, per esempio, il fatto che un personaggio di un gioco di ruolo (GdR) sia completamente nelle mani dei suoi autori: il giocatore che lo interpreta, influenzato dall'insieme dei contributi di tutti gli altri giocatori di quella partita.

1 Con tante scuse a Stieg Larsson. Cfr.: URL 1 e URL 2, ma anche nota numero 5.

Inoltre, quando parleremo genericamente di “personaggio” intenderemo un qualsiasi tipo di personaggio gestito principalmente da un giocatore determinato, che abbia per lui un'importanza all'interno del gioco. Stiamo quindi parlando di personaggi protagonisti (un PG di *Dungeons & Dragons*, un personaggio del Cuore di *Polaris*, un Protagonista di *Avventure in Prima Serata*) e non di comparse.

Fatte queste premesse, andiamo a incominciare.

Nelle molte discussioni reperibili in Rete sul giocare un personaggio di sesso opposto (PDSO), salta spesso fuori la risposta: “Se riesci a giocare un elfo, puoi giocare anche una donna”, frase che dovrebbe suonare, nelle intenzioni, come: “Se riesci a giocare un essere con una psicologia aliena alla tua cultura, a maggior ragione sarai in grado di giocare uno della tua stessa specie”.

Non siamo d'accordo: la distinzione tra uomo e donna è reale, la distinzione tra umano ed elfo è qualcosa d'inventato ed estraneo. Alcune persone credono che interpretare un PDSO sia molto più difficile che interpretarne uno di una razza del tutto inventata, e probabilmente è proprio l'inevitabile raffronto con le aspettative di genere che abbiamo dalla vita quotidiana ad aumentare la difficoltà.

Il problema principale è che le aspettative sociali e culturali² pesano moltissimo nella creazione di un personaggio, di una “cosa creata da noi che rappresenta una persona” da esibire ad altri.

Per esempio, commentando³ una breve partita dimostrativa a *Trollbabe*, Luca B. diceva: “Personalmente, ho sempre avuto difficoltà a interpretare personaggi femminili: mi trovo continuamente inchiodato dalla domanda ‘come si comporterebbe una donna in questa situazione?’, che mi sorge spontanea e a cui spesso non riesco a dare una risposta soddisfacente. Con *Trollbabe* ho avuto vita facile perché l'ho interpretata come un maschiaccio, ma probabilmente ci sono altri giochi [...] in cui questo non è così semplice”.

2 Si veda anche l'articolo di Ezio Melega su questo stesso libro.

3 In comunicazione privata con Mattia, qui pubblicata con il permesso dell'autore.

Il fatto stesso di dover ragionare su quale sia “la cosa giusta da fare”, anche quando la “cosa giusta” non è univoca, è abbastanza da rallentare o paralizzare un giocatore!

E, facendo eccezione per giochi dichiaratamente parodistici,⁴ un PDSO presentato al proprio gruppo di gioco va a toccare corde molto delicate, specialmente se si tratta di un gruppo misto.

Cos'è che spinge una persona, ragazzo o ragazza, maschio o femmina, uomo o donna,⁵ a giocare un PDSO?

Un primo motivo, quello che salta fuori più facilmente parlando dell'argomento, soprattutto per criticare qualcuno che gioca un PDSO, è “il *fanservice*”. Il termine indica tutto ciò che, in un'opera, è chiaramente piazzato per compiacere il pubblico.⁶

Un giocatore o giocatrice ha sicuramente interesse a inserire, nella fiction, elementi di suo gradimento; e un personaggio bello da vedere, o *sexy tout court* per le proprie preferenze (che, statisticamente, sono rivolte all'altro sesso), è piacevole in un GdR quanto lo è in un film o in un videogioco.

Molti giochi danno un'occasione per costruire un personaggio esattamente come lo si vuole: tanto più tempo ci aspettiamo di utilizzare un certo personaggio, tanto più forte sarà la tentazione di costruirne, in modo più o meno consapevole, uno “ideale”.

Possiamo anche capire l'idea di creare PDSO gay e lesbiche come propri “avatar”, per una serie di motivi. Per chi vorrebbe giocare un personaggio in modo sentito, c'è la difficoltà di capire e interiorizzare veramente l'attrazione, che un PDSO etero dovrebbe provare, verso quello che per il giocatore è invece il proprio sesso. Per chi vuole giocare in modo più distaccato, è un mezzo molto comodo per mettere in

4 Come per esempio *Nicotine Girls* (2002, URL 3) o *Macho Women With Guns/Maschiaccio Armate Pesantemente* (1986, 1994 et al., si veda anche URL 4).

5 Per amor di citazione, abbiamo lasciato il termine “ragazza” nel titolo; il che sarebbe un problema, se scrivessimo in inglese, per via del famigerato termine *gamer girl*, o più in generale per l'uso di *girl* con il velato sottinteso di “eccezione in un ambiente maschile”. *Girl*, inoltre, in inglese vale anche per le bambine. L'italiano è più clemente, e “ragazza” vale per “giovane donna”, ma non per “bambina”, così come “ragazzo” vale per “giovane uomo”. Le nostre lettrici, quindi, non si sentano discriminate.

6 Si veda, per approfondire: URL 5 e URL 6.

scena uno stilema già visto, e quindi già socialmente digerito e accettato, in parecchia fiction.⁷

Come autori del proprio personaggio, però, si è anche responsabili del suo comportamento.

Se in un film è perfettamente lecito “rifarsi gli occhi” con un personaggio macchietta, scaricando la responsabilità di quello che viene mostrato sullo schermo sull'autore, in un GdR l'autore è il giocatore stesso, e, quando scivola nella macchietta, non ha capri espiatori o intermediari a coprire le sue scelte.

Gli stereotipi, soprattutto quelli negativi, riguardo all'essere maschi o femmine, sono materiale da barzelletta e da cabaret da prima serata di Italia Uno; non crediamo serva approfondire più di tanto sulla loro esistenza.

Nel GdR in particolare, le storie riguardo personaggi dell'altro sesso sono piuttosto numerose, soprattutto quelle su femmine giocate da maschi a livello di macchiette, al punto di essere state immortalate in *The Gamers 2*, un'affezionata parodia dei gruppi di D&D e dei loro tipici tic.



Una ragazza giocata da una giocatrice non necessariamente è disposta ad accontentare le fantasie di un giocatore con un personaggio donna.

7 Per approfondire: URL 7.

Come diceva Mattia,⁸ creare ci espone al giudizio del nostro pubblico, cioè dei nostri compagni di gioco, ed è possibile che sia questo il motivo principale per cui poche persone affrontano serenamente l'idea di giocare un PDSO. Se da una parte dobbiamo essere pronti ad accettare questo giudizio, dall'altra pensiamo sia giusto offrire ai nostri compagni di gioco qualcosa di più di uno stereotipo o di una fantasia.

C'è un meccanismo psicologico che entra in azione, specialmente nelle partite di lunga durata: il personaggio, se ha una caratteristica unica tra tutti i personaggi, viene considerato "come noi vediamo la categoria". Ci spieghiamo meglio con un esempio: se in una serie TV, che non parla di polizia e in cui non si vedono mai poliziotti, uno dei protagonisti è un poliziotto, saremo portati a credere che tutti i poliziotti (che non vediamo) in quell'ambientazione siano così, e che l'autore pensi che il "poliziotto medio" sia così, o almeno che "dovrebbe essere così".

È facile immaginare una serie di combinazioni, tra il sesso dei giocatori e quello dei personaggi, in cui questi meccanismi facciano partire una serie di giudizi incrociati, tipo: "Ma una donna/un uomo non lo farebbe mai", molto poco salutari già per una serena convivenza al tavolo, figuriamoci per creare una fiction divertente collaborando con gli altri.

La ricetta per evitare queste situazioni poco piacevoli crediamo sia relativamente semplice: giocare "a carte scoperte". All'atto pratico, parlare delle motivazioni del proprio personaggio, in una data situazione, tra giocatori. E ancora prima, presentare agli altri il proprio *concept* di personaggio; per esempio, avvisare che, occhio, sto per giocare intenzionalmente un/a giovane ragazzo/a dai comportamenti discutibili.⁹ Mostrare consapevolezza che si sta insistendo e giocando su un certo argomento fa crollare l'impressione che si voglia solo giocare "un

8 Cfr. *I nemici del gioco appassionato: pigrizia, tradizionalismo, pregiudizio, vergogna, e ancora pigrizia*, di Mattia Bulgarelli, in *Giocare Con Le Emozioni* (INCbook 2011, URL 8), spec. pag. 58 e segg.

9 Nell'analisi del GdR compiuta dal Big Model, stiamo agendo a livello di Contratto Sociale; cfr. *Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge*, di Emily Care Boss, contenuto in *Riflessioni Appassionate* (INCbook 2010, URL 9), pagg. 54 e 55.

uomo” (rappresentativo di “tutti gli uomini come li vedo io”) o “una donna” (idem).

Ci sono anche un sacco di altri motivi, naturalmente, per voler giocare un PDSO. Per esempio, potremmo intenzionalmente creare un personaggio donna in un ruolo tipicamente maschile, o viceversa, “per vedere l'effetto che fa”. Oppure, specie le prime volte, potrebbe essere una specie di “transessualismo ludico”; anche se usiamo una parola forte, in realtà intendiamo soltanto il provare a vedere una data situazione “dall'altra parte”, da un altro punto di vista.

Esistono anche giochi che prendono una posizione riguardo al sesso dei personaggi, o a quello dei giocatori, per creare determinati effetti.

Ovviamente, tralascieremo tutti i giochi in cui, per motivi pratici, è richiesta un'identità tra il sesso del giocatore e quello del personaggio (tutti i giochi live, salvo eccezioni, a noi sconosciute). Tralascieremo anche i giochi in cui le aspettative sui personaggi maschili e femminili sono sostanzialmente uguali, perché parificate per motivi pratici o non importanti per il tema del gioco (cioè, la schiacciante maggioranza dei titoli). Ci concentreremo, quindi, su pochi esempi, di cui abbiamo esperienze e testimonianze dirette, di giochi che si basano sull'identità sessuale per creare determinati effetti.

L'esempio più forte, in questo senso, è *Kagematsu*.

In esso, è una giocatrice a dettare il ritmo del gioco, tenendo tra le mani un guerriero (quindi, ovviamente, un PDSO) che, arrivato in un villaggio di sole donne, si ritroverà sedotto, lusingato o insultato.¹⁰

Il gioco è costruito in modo da sfruttare nella storia il classico stilema del guerriero ramingo che salva eroicamente (di solito) le donne in pericolo, ma lo ribalta completamente, assegnando le donne minacciate a giocatori (a noi interessa il caso in cui siano maschi) e il ronin a una giocatrice. Il gioco fa sì che i giocatori siano giudicati in segreto (almeno fino al finale) nel modo in cui giocheranno le donne, il che li spinge a giocare donne che pensano poter essere interessanti e credibili per la giocatrice del ronin. Oltre al meccanismo di doversi mettere a “capire

¹⁰ Per una presentazione del gioco, si veda la pagina ufficiale: URL 10.

l'altro sesso", un effetto divertente da osservare è, di sicuro, la trasformazione di tre robusti e pelosi giocatori, che iniziano la partita con virili pacche sulle spalle e battutacce, in un terzetto di fragili fanciulle gelose l'una dell'altra, che si guardano storto.

Kagematsu, inoltre, scoraggia scene troppo spinte, tramite una meccanica per cui per le donne è conveniente corteggiare il ronin gradualmente, partendo dalle piccole cose, da sguardi, sorrisi e complimenti, invece che correre subito "al sodo". La guida data da questo sistema evita anche, quindi, i momenti di disagio dovuti a corteggiamenti troppo improvvisi (o alla mancanza completa), così che tutti possano sentirsi liberi e rilassati (sottolinea Giulia: in particolare le ragazze).

Un altro gioco che forza la scelta del sesso del proprio personaggio è *Trollbabe*.¹¹

Trollbabe permette alle donne di avere un personaggio che sia allo stesso tempo potente e femminile; gli uomini, d'altro canto, vedono realizzato il loro ideale di donna fantasy.

La *Trollbabe* (TB da qui in poi, per indicare il tipo di personaggio) può essere sia una guerriera brutale e mascolina, sia un'incantatrice elegante e raffinata, senza però rinunciare a comportamenti del tutto opposti: non è richiesto di abbracciare un archetipo di personaggio e di portarlo avanti, una TB può essere volubile quanto vuole! Questo dà la possibilità a uomini e donne di creare un personaggio liberamente, senza preoccuparsi del giudizio degli altri: la figura della TB è pensata proprio per essere credibile con qualsiasi atteggiamento o scelta morale. L'assenza di religioni o presenze superiori forti, come potrebbe essere un master di D&D,¹² aiuta giocatori e giocatrici nel creare e giocare la propria TB senza la paura di "essere sotto esame", o di dover tener testa a determinate aspettative d'interpretazione.

11 Per una presentazione del gioco, si veda la pagina ufficiale: URL 11.

12 Il master di D&D ha, in praticamente tutte le edizioni del gioco, il compito di "vigilare" sulla corrispondenza del comportamento dichiarato (Allineamento, divinità seguita per Paladini e Chierici, ecc.) e quello effettivamente seguito dai personaggi!

Trollbabe fa riferimento a un'iconografia potente: anche se femmina, la TB è potente e "più forte del più forte degli uomini". Sovverte l'iconografia dell'uomo guerriero e della donna maga, ha le caratteristiche di entrambi i sessi, e ciò può turbare in positivo (incuriosendo verso il gioco) o in negativo (mettendo a disagio il giocatore).

Il giocatore maschio che si trova a gestire una TB, all'atto pratico si trova scoraggiato dal far comportare il suo personaggio come farebbe con un personaggio dotato di pari poteri, ma maschio: l'aspettativa di un "pensiero femminile" è un potentissimo deterrente, per molti giocatori maschi, dall'usare l'immenso potere della TB in versione spacca-e-ammazza, molto più potente di limitazioni meccaniche, di numeri sulla scheda e di regolamento.

Un caso particolare di PDSO è Angelica, ma più per gli effetti che provoca negli altri giocatori, che per quelli che provoca in chi la gioca. Mattia ha scritto un'ambientazione per *La Mia Vita col Padrone*, in cui i protagonisti sono ragazzi comuni e il Padrone è sostituito da Angelica, ossia una "bionda stronza" stereotipata e senza cuore che li sfrutta, almeno fino alla loro ribellione finale.¹³

Il personaggio Angelica deve rappresentare un certo stereotipo negativo, con comportamenti antisociali, in particolare quelli che fanno soffrire gli uomini (non solo ragazzi), mentre gli altri personaggi secondari femminili devono rappresentare persone normali, cioè in grado di relazionarsi con i protagonisti in modo normale.

In un paio di occasioni (*InterNosCon 2011* e *GnoccoCon 2011*), Mattia e sua moglie, Manuela, ne hanno organizzato una partita. Lui gestiva Angelica e i personaggi secondari maschili, lei i personaggi secondari femminili.

I giocatori si sono immedesimati molto in personaggi del loro stesso sesso, alle prese con problemi a gestire una relazione impossibile con la nefasta Angelica, ma allo stesso tempo non si sono sentiti giudicati, perché Angelica era gestita da un uomo, con un patto di complicità

¹³ Per una presentazione di *La Mia Vita col Padrone*, si veda la pagina ufficiale: URL 12. *La Mia Vita Con Angelica* può essere scaricato qui: URL 13, oppure richiesto a mattia.bulgarelli@yahoo.it.

sottinteso: non siamo qui per rappresentare una donna ideale, ma il contrario.

La presenza di Manuela al tavolo, in rappresentanza di personaggi femminili, ha rafforzato il concetto base del gioco: la fuga e la ribellione da una femmina falsa e finta, verso rapporti più normali e credibili. Vedere una donna interpretare “le ragazze e donne normali” è stato di rinforzo al concetto: una donna vera in rappresentanza delle donne vere, un giocatore non-donna per una donna anormale.

È anche interessante notare come Angelica fosse quasi invariabilmente costruita dai giocatori stessi sul modello di “bella ragazza a caccia di facile successo televisivo”. L’egoismo, l’insensibilità e la superficialità richiesti per il personaggio venivano associati dai giocatori a un precisissimo modello socio-culturale e mass-mediatico, sul quale, quindi, davano un giudizio netto; le date coincidono, non a caso, con un clima sociale teso per gli scandali sessuali del Governo Berlusconi IV e del relativo impianto mass-mediatico sottostante.

Agli stessi giocatori è stato chiesto di creare personaggi con cui potessero relazionarsi, ma con forti pregi e forti difetti. I giocatori hanno scelto, in quelle occasioni, pregi e difetti che loro stessi percepivano come tali per sé stessi, esasperati dalla situazione e dall’intento satirico del gioco: difficoltà a comunicare con le persone e mancanza di capacità atletiche erano i difetti più gettonati, come a rimarcare un’appartenenza a un modello sociale lontano da quello “tutta apparenza” sopra nominato.

Uno stereotipo sessuale negativo (l’aspirante “famosa da reality”, il nerd, ecc.) può essere usato, con cognizione di causa, per costruire personaggi interessanti.

Ancora una volta torniamo alla stessa conclusione: il minimo comune denominatore delle esperienze positive interpretando PDSO ci sembra essere l’onestà. Onestà intellettuale nell’usare gli strumenti della fiction e onestà verso i compagni di gioco nel chiarire che cosa quel personaggio vuole essere in quel momento. Questo, ed essere aperti a personaggi diversi da come noi pensiamo “dovrebbero essere”.

L'idea che "una donna/un uomo dovrebbe essere così" implica riassumere metà dell'umanità con un singolo tipo di personaggio o di comportamento, e la cosa fa a pugni con l'infinita varietà di persone reali che sono vissute, spesso facendo eccezione rispetto alle aspettative che il loro sesso avrebbe imposto loro, e diventando interessanti per questo.

In fondo, se vogliamo giocare storie, tanto vale che siano di personaggi interessanti.

Gioco e società

Tre Riflessioni “un po’ così” di Michele e Claudia

di Claudia Cangini e Michele Gelli

Quelli che seguiranno sono alcuni spunti di riflessione. Fra le altre cose, abbiamo dato uno sguardo critico a due mercati sani che frequentiamo assiduamente per le più varie ragioni – quello dei giochi da tavolo e quello dei videogiochi – e ne abbiamo tratto alcune – dolorose – lezioni. Quelle che seguiranno sono ben lungi dall’essere trattazioni complete ed esaustive, ma vogliono essere spunti di riflessione da cui partire per andare verso il futuro. E oltre.

RIFLESSIONE 1: “ONE GAME TO RULE THEM ALL”

Nel mondo del GdR c’è il mito del *One Game to Rule Them All* di *gandalfiana* memoria (che nel resto dell’articolo abbrevieremo in *One*). Del Gioco Filosofale. Padre di tutti i giochi. Del Sistema Perfetto. Quello con Cui è Possibile Fare TUTTO. E – ovviamente – anche il contrario di tutto.

È un mito che non ha corrispondenze in nessun altro ambito. Il gioco da tavolo americano e tedesco, strategico e tattico, astratto e tematico, facile e difficile, con fortuna e senza, ecc. è una demenza palese. Talmente palese che nessuno l’ha mai pensata. Nei giochi da tavolo non esiste proprio il concetto di *One*. Idem per i videogiochi.

Ci siamo chiesti: come mai, allora, nel GdR non solo c’è, ma è anche tanto radicato?

Una risposta ce la siamo data.



Figura 1



Figura 2

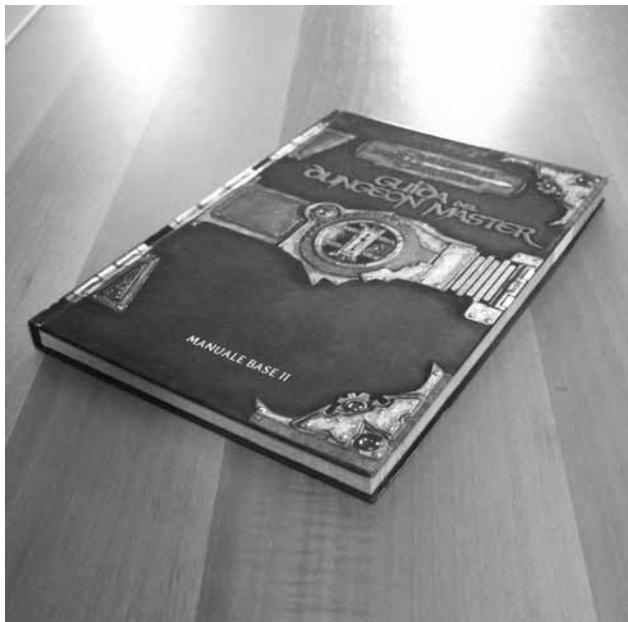


Figura 3

Quello che vedete nella figura 1 è il manuale di ColdFusion, un linguaggio per computer che – per dirla in maniera rozza e spicciola – serve a *fare siti*. Né più né meno di PHP, ASP e millemila altri. Quello che vedete nella figura è il manuale relativo a una versione datata, ma è l’ultima che ho su carta. Sono circa tre chili e mezzo di morbidezza per poco più di 2000 pagine. Scritte abbastanza larghine, è vero: ai programmatori non piace decifrare codici miniati (vedete un esempio nella figura 2), ma sempre di 2000 ponderose pagine stiamo parlando.

Per “digerirle” c’è voluta qualche settimana di lavoro intenso e praticamente esclusivo, più qualche mesetto di esperienza sul campo, anche qui a ritmi sostenuti. Ora il *know-how* contenuto in quei libri genera (per quello che concerne la parte tecnica) una fetta consistente delle entrate della ditta di Michele, lo Studio Shadow.

Quello che vedete nella figura 3 è la *Guida del Dungeon Master* di D&D¹ versione Cook, Williams e Tweet.² È il secondo di un terzetto di libri che costituiscono i manuali **base** per giocare a D&D. Si tratta di 256 pagine scritte fitte fitte. Un esame ha rilevato che il testo contenuto in una pagina di questo manuale è da 2,18 a 5,53 volte maggiore di quello contenuto in una pagina del manuale di ColdFusion.³

Non ho sottomano il “Manuale del Giocatore” e la “Guida dei Mostri” della stessa edizione, ma ricordo che il numero di pagine dei vari volumi era estremamente simile. Il numero di pagine complessivo dei tre manuali **base** – ai nostri fini – può tranquillamente essere stimato in circa 750. Si vede che la mole di testo contenuta nei soli manuali

1 Per questo confronto verrà scelto D&D, non perché abbia “colpe” particolari, ma perché ha creato il mercato di cui è stato ininterrottamente leader e riferimento.

2 Il volume ha avuto il solo torto di essere quello maggiormente in evidenza nella libreria al momento della stesura di questo testo. Non è che nelle edizioni successive la situazione sia migliorata significativamente.

3 Sono state sorteggiate 15 pagine in un manuale e sono state confrontate con una pagina sorteggiata a caso nell’altro, effettuando il conteggio delle battute su linee campione. Sicuramente c’è un margine di errore, ma non sufficiente a invalidare il ragionamento che portiamo avanti.

base⁴ è come minimo simile – e con buona probabilità significativamente maggiore – a quella contenuta nel manuale di ColdFusion.

Studiare i manuali **base** di D&D è un lavoro (non esattamente corto), che – quantomeno come mole di testo da leggere – ha forti somiglianze con il crearsi competenze professionali sufficienti a pagare bollette e fornitori.

Inquietante.

Come minimo.

Ma è sempre stato così?

Quella che vedete nella figura 4 è la *mitica* “Scatola Rossa” di D&D. Quante pagine aveva? Il manuale del Dungeon Master arrivava a fatica a 57 pagine (seguite da 3 bianche) e includeva quello dei mostri. Il Manuale del Giocatore aveva 64 pagine tonde, incluse 10 di “tutorial” (una breve avventura in solitario strutturata come un piccolo libro game) e una di pubblicità. Presumibilmente, il testo contenuto in una pagina del manuale versione Scatola Rossa è significativamente minore di quello contenuto in una pagina del manuale della figura 3, ma ai fini di questo ragionamento lo considereremo uguale.

Morale della favola: fra la Scatola Rossa e la versione Cook, Williams e Tweet, il materiale da studiare è aumentato del 400% per il giocatore e dell’898% per il GM.

Ora: è evidente che chi si sottopone a un *tour de force* simile finisce per voler capitalizzare quanto più possibile il lavoro profuso.⁵ Ed è naturale che ogni gruppo – una volta imparato un sistema⁶ – tenda a utilizzarlo quanto più possibile. E magari provi a *forzarne i confini* per adattarlo ad altre esigenze. Giocare nell’ambientazione del libro X, **ma** con le regole

4 Inutile ricordare che anche per l’edizione di D&D scelta – come per tutte – uscì un ragguardevole numero di libri supplementari.

5 Anche in programmazione (quando il progetto non è particolarmente complesso o grande di dimensioni), si tende a utilizzare il linguaggio su cui si ha più esperienza, anche quando non si tratta della scelta ottimale.

6 Inteso nel senso “volgare” del termine, non nella rigorosa definizione creata dal Big Model.



Figura 4

di D&D (che abbiamo fatto tanta fatica a imparare), giocare una storia più articolata di un *dungeon sweep*, **ma** con le regole di D&D (che abbiamo fatto tanta fatica a imparare), ecc.

Ed è banale capire come, nel momento in cui le regole – sottoposte a questo stress – mostravano i loro limiti, nasceva il desiderio dell'One.⁷ Il mitologico Gioco Filosofale studiato il quale si *aveva dato* e si poteva pensare esclusivamente a divertirsi senza ulteriori sbattimenti. Che questo meccanismo sia poi stato cavalcato da politiche commerciali efficaci sul breve termine, ma non particolarmente lungimiranti, non ha fatto altro che dare smalto al mito e consegnarlo alla leggenda.

7 La nascita di "sistemi universali" à la GURPS è stata poco più di un palliativo: se da un lato potevano dare una risposta alle richieste di "giocare nell'ambientazione del libro X con il sistema che abbiamo fatto tanta fatica a imparare", dall'altro condividevano la stessa struttura di fondo con la maggior parte dei giochi che li avevano preceduti (e che li avrebbero seguiti), e restituivano un'esperienza di gioco non troppo diversa.



Figure 5-8

Postilla 1:

Quelli che vedete nelle figure 5÷8 sono *Alhambra* (*Spiel des Jahre*⁸ 2003), *Carcassonne* (*Spiel des Jahre* 2001), *Niagara* (*Spiel des Jahre* 2005) e *Keltis* (*Spiel des Jahre* 2008). *Alhambra* ha un manuale di 6 facciate, *Niagara* di 8, *Keltis* di 2 e *Carcassonne* di 4. In tutti i casi, si parla di facciate grandi più o

8 In tedesco, “Gioco dell’Anno”, uno dei più importanti premi di categoria assegnati in Germania (“patria” dei giochi da tavolo), che quasi sempre si accompagna a grandi vendite e successo internazionale.

meno come quelle del manuale di figura 3. E in tutti i casi si parla di facciate scritte larghe e riccamente illustrate. Gli stessi scacchi hanno un manuale che fatica a occupare una manciata di pagine.

Postilla 2:

Da una veloce stima, è risultato che il testo contenuto in tutti i giochi prodotti da Narrativa allo stato attuale (quindici, incluso il voluminoso *Il Mondo dell'Apocalisse*) non riesce a pareggiare il numero di battute contenuto nella sola "Guida del Dungeon Master" della figura 3.

Anche qui diremmo che ci sarebbe qualcosa su cui riflettere...

RIFLESSIONE 2: "LA SUPERCAZZOLA"

Date un'occhiata alla tabella che trovate a seguire.

Nelle due colonne, potete vedere un parallelo fra l'evoluzione dei videogiochi e quella dei Giochi di Ruolo. Si tratta, in entrambi i casi, di ricostruzioni sommarie e indicative; sicuramente, in entrambe le colonne ci sono importanti mancanze, uscite e novità che non hanno il rilievo che meriterebbero (per esempio, sono sostanzialmente ignorati cellulari e smartphone, che in una ricerca più approfondita dovrebbero avere ben altro peso). Ma, ai fini del ragionamento che vogliamo fare, si tratta di una panoramica più che sufficiente.

Anno	Videogiochi	Giochi di Ruolo
1971	Ralph Baer ottiene il brevetto per un "apparato per intrattenimento e allenamento televisivo". Anche se oggi è pane di tutti i giorni, sono concetti che all'epoca venivano creati	
1972	Esce <i>Pong</i>	
1974	Dopo il fiasco di <i>Spacewar!</i> , Nolan Bushnell fonda Atari	D&D prima edizione
1975	Atari lancia la versione da casa di <i>Pong</i>	

Anno	Videogiochi	Giochi di Ruolo
1976	Steve Jobs (che all’epoca lavorava alla Atari) scrive <i>Breakout</i>	
1977	Atari lancia il VCS	
1978	Taito lancia <i>Space Invaders</i>	
1979	Atari lancia <i>Asteroids</i> , che disponeva di un rivoluzionario schermo vettoriale. È anche il primo gioco dove si possono inserire le iniziali nello <i>score</i> . Namco lancia <i>Galaxian</i>	
1980	<i>Missile command</i> (Atari), <i>Pac-man</i> (Namco), <i>Centipede</i> (Atari), <i>Defender</i> (Williams), <i>Battlezone</i> (Atari)	
1981	<i>Vector</i> (SNK), <i>Frogger</i> (Konami), <i>Galaga</i> (Namco), <i>Donkey Kong</i> (Nintendo)	Call of Chtulhu
1982	I videogiochi sono sulla copertina del <i>Times</i> . Esce il Vectrex. <i>Burgertime</i> (Data East), <i>Dig-dug</i> (Namco), <i>Moon Patrol</i> (Irem), <i>Pole Position</i> (Namco), <i>Q-Bert</i> (Gottlieb), <i>Xevious</i> (Namco), <i>Zaxxon</i> (Sega, primo vg in assonometria), <i>Joust</i> (Williams). Escono lo ZX spectrum (Sinclair) e il C64 (Commodore)	
1983	<i>Spy Hunter</i> (Bally Midway) <i>Track & Field</i> (Konami), <i>Star Wars</i> (Atari, con una grafica vettoriale che per l’epoca era fantascienza allo stato puro e voci registrate dal film), <i>Dragon’s Lair</i> (Cinematronics). Nintendo lancia il Famicom (alias NES). <i>E.T.</i> fiasco: Atari seppellisce nel deserto del New Mexico 5 milioni di cartucce invendute della versione VCS del blockbuster di Spielberg	D&D Scatola Rossa

Anno	Videogiochi	Giochi di Ruolo
1985	NES arriva in America, assieme al SEGA Master System. Escono ZX Spectrum 128k (Sinclair), Commodore Amiga e atari ST	
1986		GURPS
1987	<i>R-Type</i> (Irem), Atari lancia il Lynx, <i>Dungeon Master</i> (FTL), NEC lancia il PC Engine	GURPS <i>second edition</i>
1988	Va fuori produzione lo ZX Spectrum	GURPS <i>third edition</i>
1989	<i>Sim City</i> , Nintendo lancia il GameBoy e il Super Famicom	
1990	SNK lancia Neo Geo Advanced, Sega lancia GameGear	
1991		Vampiri: The Masquerade
1992		
1993	Trip Hawkins (co-fondatore di Electronic Arts) lancia 3DO, la prima console 3d-centrica. Atari lancia Jaguar, la prima consol 64bit. <i>Myst</i> (Cyan). Il commodore 64 va fuori produzione	
1994	Esce la prima PlayStation	
1995		On Stage!
1996	Sega Saturn, Nintendo 64	
1998	Dreamcast (Sega)	
1999		
2000	<i>The Sims</i> , PS2	D&D 3ª edizione (Monte Cook, Jonathan Tweet e Skip Williams)
2001	Nintendo lancia GameBoy Advance e GameCube. Esce X-box di Microsoft.	Sorcerer

Anno	Videogiochi	Giochi di Ruolo
	Nasce <i>Ogame</i>	
2002		Trollbabe
2003		D&D 3.5, <i>La Mia Vita col Padrone</i>
2004	Viene lanciato WoW	GURPS <i>fourth edition</i> , <i>Cani nella Vigna</i>
2005	Xbox 360 e Xbox live	
2006	PS3 e Wii	
2007		Nasce Narrattiva
2008		D&D 4ª edizione
2009	Il numero di abbonati a WoW supera quello degli abitanti dell’Irlanda. I giornali titolano: “Ci sono più Orchi che Irlandesi”. ⁹ Sull’Apple appStore esce <i>Angry Birds</i> , che venderà 12 milioni di pezzi (<i>and still counting</i>)	Prima InterNosCon aperta al pubblico
2010	Televisioni 3D	
2011		L’editore italiano di D&D “rinuncia”. Non ci saranno altre versioni localizzate

Sicuramente, i videogiochi hanno beneficiato del progresso tecnologico nel campo dei processori e dell’elettronica di consumo in generale.¹⁰ Ma è possibile che la differenza sia tutta qui?

Nel tempo, è cambiato più e più volte il metodo di fruizione. Ci sono stati più punti di rottura e di svolta. Talvolta il mercato ha guidato la trasformazione, talvolta la trasformazione è stata propulsa dalla creati-

⁹ Wikipedia dà, nel 2008, 6.380.661 irlandesi (URL 14) e più di 10 milioni d’iscritti a *World of Warcraft* (URL 15); anche il grosso delle informazioni restanti proviene da Wikipedia.

¹⁰ Progresso che hanno anche spinto, e non in maniera irrilevante.

vità di designer e programmatori, e il mercato si è limitato a seguire. La storia dei videogiochi è quella di una continua evoluzione.

Facciamo qualche esempio:

- Per gente nata negli anni 1968÷1970, videogiochi significheranno sala giochi: un'attività con forti risvolti sociali, che si svolgeva in un locale pubblico.¹¹ Attività che dagli anni '80, con l'introduzione delle iniziali nella tabella dei punteggi,¹² era diventata anche fortemente competitiva. Per mio nipote, presumibilmente, la sala giochi sarà poco più di un sinonimo di "casinò dei poveretti".
- Anche se oggi può sembrare incredibile, c'è stato un momento (di cui il fiasco di *E.T.* per VCS è stato una delle spie più significative) in cui i videogiochi hanno attraversato una crisi talmente forte che spinse i profeti di sventura a sentenziarne la morte.¹³
- ZX Spectrum e C64 non avevano la potenza dei *coin-op* dell'epoca? Potevano, però, sfuggire alla regola ferrea che voleva che una macchina da sala dovesse rendere una moneta ogni 5 minuti. Ogni cambiamento di piattaforma non ha portato (solo) alla riproposizione di vecchi schemi, ma anche allo sfruttare ogni nuova possibilità che si è venuta ad aprire. Il numero di **tipi** di gioco (inteso proprio come "filoni") inventati durante l'epoca degli 8bit credo non abbia avuto tutt'ora pari.

La storia dei GdR, invece, ci parla sostanzialmente di variazioni sul tema. I GdR hanno creato un Totem¹⁴ e ci si sono avvitati attorno. Nel

11 Locale pubblico e maleodorante di fumo, ma questo è tutto un altro discorso.

12 Ma anche prima era frequente trovare foglietti attaccati con lo scotch ai cabinati, che riportavano record e nome del detentore.

13 È interessante notare come Harlan Ellison (proprio lo scrittore di fantascienza) individuò la causa di questa crisi proprio nella mancanza di struttura drammatica dei videogiochi dell'epoca. Parlando di *Empire Strikes Back* (il videogioco della Parker Brothers, non il film), in una sua recensione non pubblicata (ma diventata comunque molto famosa) scriveva che non è possibile raggiungere lo scopo del gioco – "fermare i cattivi" –, perché questi diventano sempre più aggressivi e pericolosi: «[...] la lezione che si desume è quella di Sisifo. Non puoi vincere. Puoi solo sprecare la tua vita tentando e ritentando, diventando più bravo che puoi, ma non hai speranza di vincere».

14 Una struttura base, un'ossatura, un modello, chiamatelo come volete.

frattempo, i videogiochi abbattevano un Totem via l’altro, e ogni volta che qualcuno abbatteva un Totem, spesso nasceva non un nuovo gioco, ma un nuovo **tipo** di gioco. Se guardate con attenzione all’inizio della storia dei videogiochi, vedrete come molti concetti che ora sono dati per scontati, in realtà nascono dall’abbattere un Totem.

Quando c’è stato il problema di portare pubblico femminile, il meglio che il GdR ha saputo proporre è una versione di Conan con le tette.¹⁵ Mentre i videogiochi – dopo alcune ingenuità iniziali¹⁶ – hanno iniziato a studiare e sperimentare. Morale della favola: ora abbiamo *Giulia Passione Cucina* (e tutto il **filone** di giochi che ha generato), *Dance Dance Revolution*, *Angry Birds*, il tamagotchi, *Bejeveled*, *Puzzle Bobble*, *Wii Fit*, ecc. Tutti enormi successi commerciali. E, sull’altro lato, abbiamo ancora Conan con le tette (o, si potrebbe malignare, una sostanziale resa). Per trovare un segnale di vita, bisogna andare nel mercato indie post-Forge o in quello nord-europeo (che è però sostanzialmente dedicato ai live).

Il Totem ha anche creato, come giustificazione circolare a sé stesso, la Supercazzola. Mentre i videogiochi – spesso volenti o nolenti¹⁷ – diventavano oggetto di studio e ricerca¹⁸ serratissimi, nel GdR veniva sempre più alimentata la leggenda che i giochi *funzionavano* perché spinti dalla Supercazzola. Una forza magica e misteriosa, sconosciuta e inscalfibile, padroneggiata da misteriose entità chiamate “Bravi Master”.

15 Con la sola – notevole – eccezione di *Vampiri: The Masquerade* nella sua versione live, dove il pubblico femminile è sempre stato una percentuale significativa.

16 Nonostante titoli come *Lady Bug* (1981) siano stati comunque giocati per buona parte da donne, avevano comunque una promozione molto maschile (ricordo che la coccinella veniva rappresentata come una “fatina” molto scosciata, nel materiale promozionale); potremo considerare titoli come *Ms. PacMan* (1981) l’equivalente del *Conan con le tette*, che in questo articolo rimproveriamo ai GdR.

17 Per esempio, il crescente impegno economico richiesto dai progetti “tripla A” – progetti ad altissimo budget che magari coinvolgono anche brand famosi e/o team di programmatori conosciuti e quotati – ha obbligato le aziende a studiare prodotti e mercato, per avere il massimo grado di sicurezza che quanto in produzione avrebbe avuto il riscontro sperato. Si potrebbe anche individuare, nella – relativa – facilità di produrre un GdR “tripla A”, una delle cause di mancata ricerca.

18 Per dire, la biblioteca del MIT elenca **decine su decine** di studi sui videogiochi (e non stiamo parlando di manuali tecnici di programmazione), che ne misurano e analizzano praticamente ogni aspetto.

Quindi, l'inconoscibile Supercazzola faceva sì che il Totem funzionasse. E il Totem non poteva essere discusso perché la Supercazzola era inconoscibile.

Ora, non è scopo di questo articolo stabilire quanto, e in che misura, il problema sia derivato da scelte commerciali non particolarmente felici, dalle strutture sociali incoraggiate dal Totem o – lasciateci malignare un attimo – da ego particolarmente gonfi e ingombranti. The Forge è già arrivato e ha già detto – cosa che per noi rimane il suo contributo maggiore all'evoluzione del GdR – “Supercazzola mia nonna: sono tecniche e fenomeni cose che possono essere individuati, a cui si può dare un nome, che possono essere studiati e misurati. E che devono essere **giudicati**, per poter essere migliorati”. Ma è arrivata con decine di anni di ritardo rispetto a quanto successo nei videogiochi.

L'idea dietro a questo articolo voleva essere: abbiano qualche decina di anni di ritardo. Ma abbiamo anche una marea di studi in campi sicuramente contigui (come i videogiochi).

Cosa aspettiamo a saccheggarli e farne tesoro?

Postilla:

Le persone che, come Michele, hanno giocato a *Space Invaders* e *Pong* al bar – e magari ci hanno investito tempo e risorse per decine di migliaia di euro –, adesso sono adulte. Hanno un lavoro. Una famiglia. Dei figli. Hanno esigenze logistiche e di gestione del tempo differenti da quando a 6 anni i genitori li accompagnavano in Sala Giochi, o da quando da studenti potevano dedicare interi pomeriggi a finire *Doom* in modalità “nightmare”.

I videogiochi (mainstream) hanno creato soluzioni che permettono esperienze appaganti anche in queste condizioni modificate. I GdR (mainstream) hanno creato manuali il 400% più impegnativi. A tale proposito, consiglio *The Casual Revolution* (Juul, Jesper, MIT press, che è un minimo datato ma zeppo di spunti interessantissimi), che è il primo esempio che mi viene in mente di quelle ricerche sui videogiochi di cui

abbiamo tanto parlato nel corso di questo articolo, e che farebbe bene a un sacco di persone...

RIFLESSIONE 3: “SULLA PERCEZIONE DEL REALISMO”

Tutti i giochi sulla Seconda Guerra Mondiale (WW2, a seguire) di impostazione classica che prevedano un PE¹⁹ saranno prodighi di dettagli, almeno sulle armi più “famose” e scenografiche (quelle che si vedono in tutti i film, per capirci). Anche quelli che nelle intenzioni vorrebbero essere storicamente più rigorosi indulgeranno un poco di più sul pluri-citato (e molto caratteristico) Stuka, che non su un misconosciuto trasporto truppe che magari ha avuto un impatto molto maggiore sulle sorti del conflitto.

Senza nemmeno voler fare troppo *gun porn*, è ragionevole assumere che lo Stuka, il carro Tigre, la Walther P38 (che per i più giovani è la pistola di Lupin III, ma è anche quella per eccellenza dei gerarchi nazisti nei film hollywoodiani), ecc. si prendano ben più di qualche paginetta e numerose illustrazioni.

In un gioco classico medio, della Walter P38 sapremo un sacco di cose. Mediamente, direi quanti colpi ha, che gittata ha, che modificatore ha per sparare da vicino, da lontano, da lontanissimo. Idem, ci saranno presumibilmente un buon numero di regole per lo sparare in sé. Sul prendere la mira, sparare di corsa, a raffica, a colpo singolo, fare colpi localizzati, ecc. E i danni delle armi da fuoco: cosa succede se sei colpito e ti beccano alla gamba, piuttosto che al braccio, piuttosto che alla tempia.

Fino a qui, credo che difficilmente potrebbero esserci discussioni. Ma arriviamo al punto.

Secondo Wikipedia, le vittime complessive della Seconda Guerra Mondiale sono state circa 71 milioni, di cui 22 milioni circa di soldati. Da 13 a 20 milioni i morti per fame e malattie. Cioè, fame e malattie hanno causato il 18%÷28% dei morti complessivi (a seconda delle stime

19 Per la definizione di PE, o *Physical Engine*, vedi *I dadi non hanno senso estetico*, Michele Gelli, INCbook 2010 (URL 9).

che si scelgono). Secondo alcune stime, fame e malattie hanno ucciso un numero di persone molto vicino – se non superiore – al numero complessivo dei soldati morti su tutti i fronti.

Partiamo notando che, viste le cifre, è evidente che fame e stenti hanno ucciso molte più persone del carro Tigre, della Walter P38 e dello Stuka messi assieme. Eppure non ricordo un solo gioco avere più di una manciata di paragrafi sulla fame e le sue conseguenze su un PG/PNG...

Ma andiamo oltre.

Immaginiamoci una situazione: sempre durante un gioco ambientato nella WW2, c'è una famiglia in fuga dagli stenti della guerra, con bambino molto piccolo a rimorchio. Madre morta o dispersa. Quanto può resistere un bambino senza latte? Con che conseguenze? In che momento la situazione sarà grave al punto che qualcuno dovrà rischiare di andare a un villaggio infestato di SS per prendere del latte e/o cercare una nutrice?

1. Io non ho figli, ho l'istinto paterno di Erode, la mia cultura in materia è zero assoluto: sull'argomento mi si può letteralmente raccontare di tutto.
2. Se al tavolo c'è un papà, magari un neo-papà, con il/i figlio/i ancora in fase allattamento, sull'argomento potrà annoiarvi per ore. Lui SA quanto suo figlio pesava alla nascita. Probabilmente anche quanto pesa adesso, dopo X mesi. Sa come deve mangiare un bambino, quanto deve pesare. Ostetrica, pediatra, nonne, mamme, ecc. lo hanno imbottito di nozioni. E ha anche una discreta esperienza sul campo. Sarà estremamente *opinionated*.
3. Se al tavolo c'è un medico, potrà tenere un'autentica conferenza. Diventeranno rilevanti cose che fino a quel punto non lo erano. Tipo: questo bambino DI PRECISO quante settimane ha? Come è stato nutrito di recente? Quanto pesa? Come è messa la sua storia sanitaria? Ha già avuto la malattia X o Y?

Nel primo caso, basta che il PE non mi proponga un risultato palesemente improponibile oltre ogni dire (ma proprio cose tipo "gli asini volano") e sarò portato a dargli fiducia. Diremo di più: una persona è

mediamente portata a dare fiducia a un sistema²⁰ finché non gli viene data esplicita e palese ragione di pensare il contrario.

Però un GdR non è “Il Manuale del Perfetto Papà” (o della Perfetta Mamma). Ci sarà un punto in cui, per ragione di sintesi e gestibilità delle regole, saranno state fatte semplificazioni. Anche grosse. Per dire: peso ed età *precisa alla settimana* del bambino diventano importanti: potrebbero fare la differenza fra dover trovare per forza una nutrice, dover trovare per forza del latte (magari anche non di mucca), o poter provare a dargli da mangiare qualcos’altro.

Tantomeno un GdR è un trattato universitario di puericoltura. Ci sarà un punto in cui, per ragione di sintesi e gestibilità delle regole, saranno state fatte semplificazioni. Anche estremamente grossolane. Che agli occhi di un medico, anche a un’analisi estremamente superficiale, generano risultati palesemente errati e fuori dal mondo. O non includono nessuno dei dati necessari a dare un’opinione sensata, in un senso o nell’altro. Per dire: uno dei parametri fondamentali con cui si valuta lo stato della crescita dei bambini è la circonferenza del cranio, che – a mia memoria – non è una statistica in nessuno dei GdR che conosco.

Il realismo della stessa scena gestito dalle stesse regole verrà quindi percepito in maniera differente a seconda delle competenze effettivamente a disposizione sul tavolo. A questo punto, ha senso farsi tanti problemi? Cioè, ha senso inseguire un qualche “realismo oggettivo”, sapendo già in partenza che si tratta di una chimera? Che le indispensabili approssimazioni necessarie a creare un regolamento gestibile creeranno zone grigie dove la competenza specifica delle singole persone percepirà un assurdo? Ha senso pagare il livello di complicazione introdotto da questo fardello di regole ed eccezioni? Ne vale la pena?

Come dice Guzzanti: “la risposta è dentro di te, ed è SBAGLIATA!”.

20 Non limitiamo il senso del termine al solo sistema di gioco (anche qui inteso nel suo senso “volgare”). Se questo “sistema” fosse un computer, si parlerebbe di “Effetto Eliza”, che è un fenomeno ampiamente studiato.

Gioco e società

Gli elementi principali e potenziali del gioco formativo

di Marco Alberto Donadoni

(tratto da Keiron, Il senso e l'uso del gioco nella formazione e nella didattica: un manuale per chi vuole insegnare... ludicamente – Ed. La Meridiana – 2012)

Esiste una fascia della formazione aziendale, quella che aiuta chi vive in azienda a potenziare le sue competenze lavorative, in cui il gioco può essere usato come uno strumento esperienziale molto efficace.

Ma nello specifico, quali competenze lavorative sono più soggette a essere sviluppate usando questo strumento, specie se progettato ad hoc?

Intanto, e in generale, quelle più soft: come è stato detto in una interessante discussione in LinkedIn fra addetti ai lavori, non si dovrebbe avere la presunzione di incrementare le competenze di qualcuno tramite un solo canale esperienziale, anche se il gioco è senza dubbio uno dei più potenti fra questi.

Come dire: per imparare le tabelline, un gioco d'aula può essere molto utile, ma se non le si impara anche alla vecchia maniera, a memoria sulla tavola pitagorica, probabilmente i conti non si sapranno fare.

Le competenze più concrete e tecniche, come l'uso del computer, gli elementi di sicurezza, la conoscenza del meccanismo di funzionamento di un'organizzazione e così via, in modo particolare, richiedono una preparazione anche e soprattutto molto concreta e meno metaforica.

Quelle più relazionali invece, come la leadership o la presa di decisione, sempre senza sottovalutare anche un'adeguata presenza di teoria spiegata e offerta tramite canali didattici tradizionali, potrebbero trovare ottimi sbocchi, soprattutto in chiave di sperimentazione protetta, in ambito ludico. Verrebbe addirittura da dire che alcuni giochi sono di per sé delle simulazioni di applicazione di competenza. O non saranno le attività che comportano quell'applicazione di competenze che, in fin dei conti, sono dei giochi inconsapevoli? Vediamo...

Proviamo, intanto, a inquadrare quali sono le competenze più evidentemente connesse ai meccanismi e alle componenti tipiche dei giochi:

A. TEAM WORKING

Naturalmente, una delle competenze che si possono simulare e analizzare molto bene usando il concetto di gioco è il lavoro di gruppo. Ogni gioco di squadra lo prevede, lo simula, lo sfrutta.

Cominciamo dal parlare della definizione degli obiettivi: anche giochi che parrebbero esser stati concepiti come tipicamente individuali (il *Risiko*, per esempio), possono finire magnificamente utilizzati per analizzare dinamiche di gruppo, semplicemente facendo decidere a un team invece che a una singola persona cosa fare, lanciando i dadi a rotazione, relazionandosi per eventuali alleanze ecc.

In ogni gioco ben strutturato, definire un obiettivo comune e concordato è la base del successo: dobbiamo vincere il campionato, dobbiamo evitare di retrocedere, dobbiamo finire tutto senza farci male, dobbiamo squinternare la concorrenza...

Per ottenere questo risultato, il primo elemento che si evidenzia è la definizione delle risorse e la distribuzione dei ruoli: chi sa far cosa e con cosa.

È fin quasi banale dire che una delle fasi formative che si dovrebbero prevedere in ogni gioco di team dovrebbe essere quella della conoscenza preventiva e reciproca dei partecipanti, e la definizione di cosa fare in base a una tabella di tempi.

Ma i ruoli in un gioco sono un po' meno definibili rispetto a quelli lavorativi, e allo stesso tempo è più utile definirli proprio perché si devono identificare in base a risorse che, magari nella quotidianità, non si percepiscono o considerano importanti.

Ruoli non funzionali, ma soprattutto organizzativi: chi tiene sotto controllo il clima (c'è sempre chi si deprime e chi si esalta troppo), chi i tempi ("ma quanto manca alla fine del turno?"), chi la distribuzione dei lavori ("non mettiamoci tutti a fare la stessa cosa")...

Naturalmente, emergono le leadership di tutti i tipi, e un bel gioco formativo potrebbe con facilità recuperare in debriefing chi ha deciso di partire, chi ha trasmesso entusiasmo, a chi si è fatto riferimento nelle crisi. Con i rispettivi negativi, del tipo chi ha fatto il saputello, chi è passato sopra ogni insoddisfazione, e così via.

Del modello di condivisione e di comunicazione parleremo più avanti, qui basterà segnalare la forza ludica nel sottolineare l'importanza del fare rete: quello che la mia squadra non ha, magari ce l'ha una delle concorrenti; mettiamoci insieme, sfruttiamo insieme le risorse.

E poi, condividiamo le scelte, accettiamo le responsabilità, valorizziamo le differenze (qui, uomini e donne possono fare la differenza, se capiscono la forza delle caratteristiche tipiche di genere).

A questo proposito, è importante sottolineare come in un qualsiasi gioco sia fondamentale considerare le componenti di genere, in fase di creazione delle squadre.

Infine, non c'è nulla come il gioco di squadra, per poter lavorare e capire l'importanza di valori condivisi, del saper trovare la sovrapposizione virtuosa di caratteri personali diversi, di visioni diverse. Questo si può fare con grande facilità ed efficacia anche solo lavorando, prima di cominciare a giocare, su creazione di bandiere, nomi e stemmi che, attraverso l'astrazione dei simboli, dichiarino e condividano la visione e l'identità comune del team.

B. COMUNICAZIONE

Poche attività, come il gioco, mettono in campo la necessità/abilità di comunicare, sia in chiave verbale che non verbale. A parte i solitari – forse – in ogni gioco ci si parametra inevitabilmente con qualcun altro per definizione, e molto spesso anche con due “altri” diversi: l'alleato e il contrapposto, con cui occorre sapersi relazionare in modo efficacemente adeguato.

Detto ciò, in generale, osserviamo che ci sono addirittura intere categorie di giochi che vengono ufficialmente definite proprio “di parole”.

Giochi che usano le lettere come pedine per arrivare a un certo obiettivo linguistico, come lo *Scrabble* o il *Paroliere*, per esempio, a cui nello specifico formativo si potrebbero legare significati valoriali, da cui derivare magari comportamenti connessi alle *Key Words* di un’azienda. Un esempio fu negli anni ‘90 il gioco *Signor Rossi Game*, edito da International Team, illustrato da Bozzetto e sponsorizzato da ANIA, l’associazione delle società di assicurazione italiane. In quel meccanismo esistevano due percorsi chiusi, uno per raccattare lettere varie, e un secondo in cui si girava per arrivare a una meta finale. In questo secondo tragitto, occorreva usare le lettere ottenute in precedenza per costruire – anagrammandole – parole che avessero attinenza con la prevenzione degli infortuni che mano a mano si incontravano su questo secondo percorso.

Per esempio, con le lettere R T S N A e O si poteva creare nastro, inteso come adesivo, per annullare il pericolo di fili elettrici scoperti incontrati in una casella del percorso di gioco.

Un arrampicarsi sugli specchi, se vogliamo, ma che aveva il merito e l’obiettivo di far pensare i giocatori a come agire per prevenire incidenti domestici, in macchina, o sul lavoro.

Sempre in campo comunicativo, ci sono molti giochi in cui si deve inventare una storia, magari partendo da elementi pescati a caso o giocati tramite carte: è di poco tempo fa l’arrivo in Italia di un gioco ideato da un coach israeliano,¹ in cui la connessione di parole, immagini e posizione su un tabellone di alcune carte illustrate facilita lo sviluppo di un miglior percorso di coaching. Senza scordare che lo story telling, in molti casi, in fondo non è che una gara (gioco) fra narratori di storie legati a determinati argomenti, magari anche di lavoro.

Inoltre, facciamo caso a come i linguaggi codificati di certi giochi tradizionali di carte, come il tressette per esempio, formino una

¹ Lo trovate – in inglese – in internet cercando: *Coaching Game, POINTS OF YOU*, di Yaron Golan (URL 16).

meravigliosa palestra di comunicazione verbale e non verbale, coerente con un meta-ambiente. E magari possiamo prendere spunto da questo per proporre meccanismi di creatività linguistica, in modo che si incrocino linguaggi diversi, inventati all'uopo fra coppie di giocatori, lavorando sulla definizione delle convenzioni interne a un gruppo, alle difficoltà che creano le differenze culturali, al valore di avere un linguaggio comune (aziendale) in vista dell'obiettivo concordato.

Sempre in tema di gioco di carte, occorre ricordare l'importanza del gioco di bluff, il cui principe riconosciuto è senza dubbio il poker, ma quello che secondo noi è il più bel meccanismo di gioco di carte in assoluto è la briscola chiamata: se non lo conoscete e volete fare il ludoformatore, dovete fare per forza un corso accelerato.

In tutti questi giochi basati essenzialmente sulla capacità di emettere, ricevere, controllare e analizzare comunicazione non verbale (alcuni stolti credono che il poker si giochi con le carte invece che con il corpo), si possono trovare decine di spunti utilizzabili per lavorare sul tema comunicativo. Spunti che trovate comunque, e in ogni caso, in altre decine di giochi di società in cui il mimo è elemento fondamentale, e in cui risulta molto facile l'osservazione di come molte chiavi di lettura siano legate non solo al gesto, ma anche al collegamento che la cultura gli attribuisce (se non siete amanti del calcio, forse non capirete mai la connessione fra numero 10 e Argentina).

C. PRESA DI DECISIONE / PENSIERO STRATEGICO

Dove, meglio che in un gioco, si può mettere in campo (e analizzare) la capacità/modalità di prendere decisioni? Per di più col grande vantaggio, trattandosi di ambienti protetti, di poter anche forzare la sperimentazione di modalità decisionali diverse da quelle canoniche "sicure", senza correre il rischio di mandare all'aria l'azienda o il proprio curriculum.

L'elemento più immediato che si nota quando si entra in un gioco è la necessità di analizzare il contesto: sia che siamo possessori di una mano di carte di ramino, che generali scacchisti, la capacità di vedere la distri-

buzione dei pezzi, la successione delle mosse, la relazione fra attacco e difesa, la visione d'insieme delle relazioni in campo e così via, sono ciò che distingue un buon giocatore da uno scarso.

Ma c'è di più: in quasi tutti i giochi formativi, in ogni momento, si possono cambiare le carte in tavola (e scusate il triplo gioco di parole ludico). Per esempio, si può prendere un partecipante che denota grande tendenza all'iniziativa e creare adeguate misure di controllo (magari anche un semplice timer che gli impedisce di agire prima del drin) per imporgli di provare a vedere cosa succede aspettando ad agire.

Oppure, imporgli di dichiarare una scelta, e poi chiedergli obbligatoriamente di fare qualcosa di diverso, al fine di forzare l'analisi in previsione di alternative sempre possibili.

Il calcolo delle probabilità è un altro elemento molto facile da costruire e gestire con questo modello esperienziale: già il tirare o non tirare un dado, e quando farlo, permette di osservare un certo grado di competenza e orientamento al rischio. Molti giochi di ruolo hanno questa componente di decisione davvero interessante per chiunque osservi i comportamenti dei player. Se poi si aggiunge un meccanismo ludico che preveda un numero variabile di dadi, attraverso i quali diventa più immediata la considerazione delle probabilità,² ecco che possiamo, in sede di *empowerment*, lavorare in modo molto efficace col soggetto relativamente alle sue caratteristiche di calcolo e analisi.

Pertanto, quando pensiamo di progettare un gioco di formazione, possiamo fare grande tesoro di questo elemento (se vogliamo/dobbiamo tenerne conto), sia esplicitandolo prima di cominciare a giocare – per vedere come ne tengono conto – che sottendendolo, per vedere SE ne tengono conto.

2 Non tutti conoscono la scala di probabilità data dal diverso numero di dadi in uso: se si tira un solo dado, le probabilità di ogni risultato sono identiche, 1/6. Se invece tiriamo due dadi, queste cambiano molto sensibilmente, passando da 1/36 dei soli esiti 2 o 12, a 1/6 della possibilità di avere 7 (risultato ottenibile con le somme di 1+6, 2+5, 3+4 e altrettanti inversi).

Un altro elemento connesso alla visione strategica si può sviluppare lavorando sulla presa di responsabilità, e conseguente ricaduta, in caso di errore. Questo funziona molto bene già da soli, in autoanalisi, ma ancora meglio in giochi in cui si agisce in team, magari all'interno dei quali la necessità di decidere passa a rotazione fra i componenti. La connessione con la realtà lavorativa è immediata: se qui fate errori, come può capitare nel lavoro, cosa vi dicono i colleghi nelle due condizioni? E come vi sentirete, per esempio, a seconda di quanto successo, la prossima volta che dovete prendere un'altra decisione?

Un quarto elemento di facile ed efficace analisi si può definire predisponendo condizioni di gioco che permettano a volte scelte sulla base di tutti gli elementi, e altre invece sulla scarsità di informazioni. C'è un gioco famoso che identifica abbastanza bene e in modo elementare questa condizione, e si chiama *Stratego*: per chi non lo conosce, è una battaglia tipo scacchi in cui però le pedine sono di valore diverso e sconosciuto all'avversario. Solo al momento in cui due pezzi si "affrontano" i valori vengono scoperti e poi restano memorizzabili (per quanto riguarda il sopravvissuto), per formulare diverse strategie successive.

Il che poi, a pensarci bene, è una caratteristica che hanno tutti i giochi di carte.

Lavorando su questi elementi, anche senza essere psicologi, potete immediatamente notare e far notare la reazione delle diverse personalità: chi addirittura rifiuta la scelta se non ha tutti gli elementi, chi non si accorge nemmeno di non averli, e tutte le sfumature che stanno nel mezzo.

D. NEGOZIAZIONE

Una delle componenti negative dello sport, mondo che per tanti altri aspetti – anche formativi – è invece pregno di positività, è la sua relazione con il concetto di vittoria, sconfitta e pareggio.

Per definizione, in uno sport non si può dire di aver vinto se non c'è qualcuno che corrispondentemente accetta di aver perso.

Si può, attraverso un gioco progettato ad hoc, riuscire a cambiare questo stereotipo e a far notare come in altre realtà (perfino quelle lavorative...!) questa inevitabilità non sia sempre presente. Anzi, nella maggior parte dei casi, dovrebbe essere tendenzialmente evitata.

Stiamo parlando della teoria del win-win, elaborata dalla scuola di Palo Alto e Harvard,³ che si trasforma in realtà, o almeno in potenziale meccanismo premiante, se la si pianifica correttamente.

La negoziazione efficace, quella cioè da cui entrambi i partiti escono soddisfatti, la si può inserire alla base di molti giochi in cui un obiettivo non è raggiungibile se non con la collaborazione di parti inizialmente opposte fra loro. Uno degli esempi più evidente è il gioco delle isole proposto anche in questo libro⁴, ma in ogni caso si può lavorare sul tema anche in altri contesti più classici.

Tutti i giochi di costruzione, per esempio, in cui si arriva a premiare la creazione migliore ma partendo da un monte materiale comune fra i contendenti da negoziare, sono terreno fertile per questo tipo di esperienza. Soprattutto, se si mette in palio una vittoria possibile in comune fra più team, che tuttavia devono condividere le volutamente scarse risorse. Qui, contrariamente allo spirito intrinseco degli sport, si può benissimo considerare di avere quanti vincitori si vuole, a patto che si sia comunque raggiunto uno standard di risultato minimo prefissato (e si sia superato lo stereotipo sportivo che un pareggio è più vicino alla sconfitta di entrambi, piuttosto che alla vittoria).

Certo, l'accettazione di questo concetto, soprattutto in popolazioni molto competitive, quali di solito quelle dei venditori/commerciali, è davvero difficile da gestire, ma proprio per questo ancor più soddisfacente una volta raggiunto il risultato voluto.

3 Uno dei più famosi esempi di questa tesi elaborata da John Nash, vincendoci anche il Nobel per l'economia, si trova nel film *A Beautiful Mind*, di Ron Howard con Russel Crowe.

4 Riferito al testo originale (NdC).

Questo meccanismo di partecipazione di vittoria comune, frutto di negoziazione efficace, può anche esser sviluppato dando obiettivi diversi, ma parzialmente compatibili a diversi team in conflitto, senza dichiararlo a priori.

È il gioco delle gemelle e dell'arancia, in cui entrambe hanno bisogno di tutto l'unico frutto a disposizione, ma per finalità diverse: una per spremere tutta la polpa, l'altra per grattugiare tutta la scorza. Così in un gioco economico, un partito potrebbe avere come obiettivo un certo risultato di vendite, e un altro invece un target finanziario legato agli utili. Nello stesso *Monopoly*, già molto citato, si potrebbe definire un livello di successo per qualcuno in numero di case costruite, per qualcun altro in soldi accumulati, per altri, infine, in eliminazione di un certo numero di partecipanti.

Ovviamente, in questo contesto le competenze da sottolineare e osservare sono anche quelle di ascolto e di capacità di creare alternative a un unico obiettivo immediatamente definibile, magari attraverso la parcellizzazione degli elementi di premio.

Per finire, un ulteriore piano di confronto fra agito e agibile nei partecipanti a un gioco è sicuramente quello della negoziazione a più livelli: la tipica molteplicità di complessi negoziali, uno interno al gruppo e uno esterno, quello che si riferisce al team nemico.

Un bell'esercizio ludico da questo punto di vista potrebbe derivare dalla banalissima e normalissima scopa, facendola giocare in otto invece che in 4: ogni partito ha due + due persone che giocano, e che devono concordare come calare le carte.

O il tressette, in cui è addirittura permesso parlare a segni convenzionali coi colleghi dell'altro lato del tavolo: ci si deve mettere d'accordo in 4...

E. TIME MANAGEMENT

Tutta la serie di osservazioni su come agiamo e reagiamo alla presenza del tempo è tipicamente riproducibile in un gioco. Possiamo fare,

per esempio, tesoro di alcuni meccanismi classici come quello della temporizzazione delle mosse dei tornei di scacchi. Nella maggior parte delle partite di club, e fra professionisti, il gioco si disputa a tempo, usando un orologio doppio, munito di due pulsanti: ognuno dei due giocatori, eseguita la sua mossa, aziona l'orologio, arrestando il proprio e mettendo in moto quello dell'avversario. L'orologio è munito di una piccola lancetta supplementare, detta in gergo "bandierina", che quando rimangono cinque minuti comincia a sollevarsi lentamente, abbassandosi di colpo quando il tempo è scaduto.

Nella versione standard, l'orologio dovrebbe funzionare in maniera più silenziosa possibile, per non disturbare i giocatori, ma se si volesse stressare il concetto di stress, appunto, dato dal timer, si potrebbe invece potenziarne il tic-tac.

Con questo sistema, un giocatore perde automaticamente la partita se consuma tutto il tempo a sua disposizione, a meno che il suo avversario si trovi nell'impossibilità materiale di dare scacco matto (per esempio, se non ha più pezzi sufficienti), nel qual caso la partita è patta.

La quantità di tempo inizialmente a disposizione dei giocatori (la cadenza di gioco) può variare ed essere usata per vedere come si gioca in diverse condizioni: per esempio, usando una manche a tempi rilassati e una a tempi ristretti.

Ovviamente, questo modello d'uso di tempo-risorsa può essere applicato a ogni altro meccanismo di gioco, se serve, e non necessariamente relegato a giochi astratti come gli scacchi.

Un altro modo di uso del tempo trasferibile dal gioco alla formazione è quello della sua gestione organizzativa, inserendo nelle regole che il vincitore sarà chi otterrà il miglior risultato nel minor tempo: tipica modalità di molti sport che combinano abilità e tempo, come il salto equestre a ostacoli. Obiettivo principale rimane chi ha fatto meglio qualcosa, ma in caso di parità (spesso data volutamente per molto probabile) vince chi ci ha messo di meno per farlo. Il che rende evidente la necessità di gestire sia le risorse personali e materiali, che quelle tempo-

rali. Funziona perfettamente per simulare un project management, per esempio.

Tipico esempio è la costruzione di una torre di cubi in cui si chiede di “scommettere” a quale altezza si giungerà, ma anche in quanto tempo, con tutta una serie di possibili aggiunte formative, per esempio aggiungendo l’elemento di consapevolezza o meno delle scelte altrui.

E ancora: il tempo come scommessa previsionale, per vedere quanto si è capaci di calcolare, ma anche di osare. Applicando questa “scommessa” a più riprese, si può evidenziare come sia nella norma un’alternanza di previsione troppo cautelativa all’inizio, troppo rischiosa in seconda battuta, e ragionevolmente corretta alla terza opportunità.

Gioco e società

Girlfriends & Dragons

di Lavinia Fantini

Potrà sembrare che questo articolo si basi su una generalizzazione. Invece, si basa sulle mie esperienze dirette, su quelle di altre ragazze o donne che conosco personalmente e su quanto letto su forum e social network, sia italiani che inglesi. Prima di scrivere questo articolo, ho cercato di documentarmi il più possibile coi mezzi a mia disposizione, per separare quelle che sono le mie impressioni da comportamenti e problematiche effettivamente diffusi, più o meno uniformemente, all'interno di vari gruppi di gioco.

Questo articolo si occupa principalmente dei problemi che le donne incontrano nell'approcciarsi al gioco di ruolo durante l'adolescenza, dato che successivamente esperienza e maggiore maturità evitano che la maggior parte di essi si verifichino. In tutti i casi in cui mi è capitato di riscontrare questo genere di problemi all'interno di gruppi composti da adulti, era perché uno o più dei suoi membri si relazionava con gli altri in maniera ancora molto simile a quella adolescenziale, piuttosto che con una più matura.

È inevitabile che, se si ha la fortuna di frequentare persone mature, in grado di affrontare eventuali problemi e incomprensioni, difficilmente ci si sarà imbattuti nelle situazioni esaminate da questo articolo; ciò non le rende, purtroppo, meno reali e presenti all'interno di altri gruppi sociali.

Prima o poi, tutti abbiamo sentito la frase: "Alle ragazze non piacciono i giochi di ruolo", o varianti col medesimo significato. Se fino a pochi anni fa, guardandosi intorno, si poteva trovare un riscontro pratico di questa frase nelle poche donne giocatrici, sia di lunga data che nuove leve, rispetto al numero di uomini, recentemente la situazione sta cambiando, con un aumento percepibile di donne che giocano, parlano delle proprie esperienze su blog e forum, partecipano alle convention e

scrivono giochi di ruolo. Cerchiamo di capire come mai si sta verificando questo cambiamento, partendo dal momento della vita in cui la maggior parte dei giocatori viene in contatto per la prima volta coi giochi di ruolo: l'adolescenza.

Così come le donne giocatrici sono soggette a stereotipizzazione, lo stesso si può dire dei giocatori maschi. Quando si pensa a un generico "giocatore di ruolo", l'immagine che viene alla mente è quella di un ragazzo solitamente adolescente, con scarse capacità interpersonali e la tendenza all'ossessione nei confronti del suo hobby.

In realtà, le scarse capacità interpersonali e un'attenzione molto forte nei confronti di una passione sono cose assolutamente normali per buona parte dei ragazzi appartenenti alla fascia di età adolescenziale. Film e telefilm ambientati alle superiori, così come la realtà, ci ricordano in continuazione che a quell'età è difficile stringere nuove amicizie. Spesso il processo viene facilitato dall'aver interessi comuni, "tutori" sociali che permettono di iniziare a conoscere l'altra persona rimanendo in una sorta di zona sicura. Se i propri interessi rientrano in ciò che viene considerato normale, come per esempio il calcio, gli ultimi film usciti al cinema, moto e automobili, è facile trovare qualcuno che li condivide. Nel caso di interessi più di nicchia, come i giochi di ruolo, la musica classica o la letteratura russa, è sicuramente più difficile e ciò porta a maggiore insicurezza, a difficoltà nelle relazioni interpersonali, al sentirsi diversi o esclusi (a maggior ragione se altri usano l'hobby come spunto per prese in giro).

Una reazione comune per un adolescente è il cercare di rivalutare la propria passione, considerarsi sì diverso dai coetanei, ma in maniera positiva; essere "speciale", diverso dalla massa, talvolta credere di essere superiore, più intelligente, ecc. Il fatto che spesso i ragazzi appassionati di giochi di ruolo abbiano altri hobby di nicchia, come letteratura fantasy o fantascientifica, fumetti o musica metal o comunque considerata "alternativa", non aiuta, dato che ogni passione che si discosta dalla norma li fa sentire ancora più diversi dai loro coetanei.

L'atteggiamento ossessivo che si può riscontrare è dovuto in parte a questo voler esaltare la propria passione, in parte (se si hanno amici a loro volta giocatori) al fare a gara a chi ha più conoscenze sull'argomento. In realtà, un quattordicenne che recita a memoria la lista di classi di D&D non è certamente più ossessivo di un altro che snocciola in perfetto ordine la classifica della serie A di calcio. Semplicemente, siamo abituati a considerare la prima cosa strana, e la seconda normale.

Appurato che un adolescente maschio appassionato di giochi di ruolo non è poi così diverso da un suo qualsiasi coetaneo, come mai così poche ragazze nella stessa fascia di età condividono questo interesse? L'adolescenza è anche per le ragazze il periodo in cui si inizia ad avere interesse per l'hobby, spesso giocando qualche sessione, ma poi abbandonandolo ed eventualmente riprendendo verso i 20-25 anni (difatti, la percentuale di donne giocatrici aumenta decisamente fra il termine dell'adolescenza e i 30 anni circa). L'interesse è presente, ma purtroppo spesso non sopravvive all'esperienza in un gruppo di gioco.

Ciò ha diverse motivazioni; le principali sono: il tipo di giochi che vengono giocati, l'eventuale chiusura da parte del gruppo nei confronti del "nuovo arrivato", la presenza di sessismo nei confronti delle donne.

I giochi che vengono giocati. Può essere il fattore più determinante perché un nuovo giocatore decida se continuare a giocare o meno, ma è estremamente soggettivo. Come regola generale, nel periodo adolescenziale, molti maschi prediligono giochi in cui si può competere, sia come gruppo contro un antagonista esterno, sia l'uno contro l'altro. In questi casi, spesso si tratterà di giochi con regole molto incentrate su combattimenti o altri tipi di sfide, con regolamenti complessi, e in cui la fiction che si viene a creare è secondaria alla competizione. Un esempio di questo gioco è *Dungeons&Dragons* giocato in modalità "ripulitori di dungeon".

Parlando in generale, questo è un tipo di gioco che a una ragazza non piace. Ci sono ovviamente le dovute eccezioni (io stessa ne sono un esempio), ma è molto più facile che davanti a un gioco di questo tipo

una ragazza si ritrovi ad annoiarsi, non capire cosa sta sbagliando e perché non si sta divertendo come gli altri. Se il regolamento è complesso, ovviamente fatterà a ricordare tutte le regole (cosa che accadrebbe anche a un nuovo arrivato maschio); magari cercherà di portare il suo maggior interesse per la fiction nel gioco, difficilmente con esito positivo.

È molto probabile che una ragazza si avvicini ai giochi di ruolo perché attratta dall'aspettativa di creare e vivere avventure fantastiche. Tendenzialmente, una donna preferisce portare avanti una storia, poter esplorare un personaggio, piuttosto che vedere chi fa più danni al nemico di turno. Anche io, che apprezzo giochi di ruolo basati sulla tattica (*Agon, Dungeons&Dragons 4.0*), non riesco a portarli avanti per più di un paio di mesi. È divertente, mi dà una soddisfazione cerebrale, ma non vi è coinvolgimento emotivo, cosa per me e per tutte le donne o ragazze giocatrici che conosco molto più importante del vincere ogni sfida. Anche quando il gioco permette di affrontare tipi diversi di storie, per esempio investigazioni o storie d'amore, spesso vengono gestite in maniera poco adatta, perché il focus del gioco è il combattimento, e le regole rimangono sempre macchinose e artificiose; l'esito di una storia d'amore segreta può essere determinato più da un tiro di dado, che dai mesi di appuntamenti furtivi precedenti.

Dungeons&Dragons rimane a oggi estremamente popolare, e per la maggioranza dei giocatori, sia maschi che femmine, è il primo gioco di ruolo che viene provato. Un altro gioco molto popolare, che soddisfa maggiormente il pubblico femminile, è *Vampiri: la Masquerade*, della casa editrice White Wolf (la sua controparte nella nuova generazione di giochi della stessa casa, *Vampiri: il Requiem*, ha avuto molta meno fortuna). Diversamente da *Dungeons&Dragons*, che promette di essere avventurieri in un mondo fantasy e vivere fantastiche avventure in giro per il mondo, *Vampiri* ha un'atmosfera virata all'horror e alla decadenza. Attrae le potenziali giocatrici, sia perché ciclicamente letteratura e film ripropongono con enorme successo i vampiri a un pubblico giovanile (basti pensare alle *Cronache dei Vampiri*, di Anne Rice, o alla saga *Twilight*, di Stephanie Meyer), sia perché il gioco promette di andare a

creare storie molto più intime. Fra i temi principali trattati, vi sono il conflitto fra l'umanità via via più debole del vampiro e l'emergere del suo lato bestiale e animalesco, l'essere immortale e immutabile in un mondo in continuo cambiamento (e dover vedere i propri cari invecchiare e morire), gli intrighi e tradimenti della corte vampirica; tutti spunti interessanti e che permettono di esplorare la moralità e la psicologia del proprio personaggio. Quando si creano storie incentrate su questi temi, spesso una giocatrice riesce a trovare quel coinvolgimento emotivo che desidera.

Purtroppo, il gioco ha comunque un regolamento pesante con un'estensiva parte per gestire i combattimenti, cosa che spesso induce a inserirli nel gioco, andando così a perdere di vista i temi sopra elencati e tornando al "faccio più danni di te!"; mancano regole apposite per gestire aspetti più profondi della storia, e quelle esistenti spesso possono essere utilizzate in maniera slegata dalla fiction che si va a creare in gioco. È quindi facile che, se un solo giocatore desidera esplorare temi più profondi, mentre gli altri vogliono combattimenti, inseguimenti e scene trucidate, si abbiano questi ultimi per la maggior parte del tempo, dato che il regolamento, di fatto, lo permette.

Chiusura da parte del gruppo nei confronti di un "nuovo arrivato". Questa situazione può verificarsi con un nuovo arrivato sia maschio che femmina, ma in quest'ultimo caso è più probabile che si verifichi. In entrambe le situazioni, cause che possono portare a chiusura sono: divergenza in ciò che si vuole dal gioco e incapacità di giungere a un accordo; senso di superiorità e dell'essere diversi, che con la complicità del gruppo aumenta e che porta a considerare il nuovo arrivato "inferiore", dato che possiede meno conoscenze ed esperienza (soprattutto se è più giovane degli altri). Infine, se il gruppo è stabile da diverso tempo, l'uso di *in-jokes*, riferimenti a partite passate, ecc. può essere percepito come una chiusura, anche senza che siano intesi come tali.

Nel caso che il nuovo arrivato sia una ragazza, a queste cause se ne aggiungono altre. Lo stereotipo che le ragazze siano meno brave con numeri e regolamenti complessi (mentre in realtà è più spesso man-

canza di interesse), può portare a considerarle giocatori meno bravi; magari a uno degli altri giocatori può essere chiesto di aiutarla nelle prime sessioni, e potrebbe non piacergli questo ruolo da balia; può aumentare il rischio di incompatibilità in ciò che si vuole dal gioco; se si è abituati a considerare il tempo dedicato al gioco come tempo di relax generale, magari si è abituati ad avere un comportamento cameratesco, con imprecazioni, battute pesanti, rutti, ecc. e l'arrivo di una ragazza può portare istintivamente a una diminuzione di questi comportamenti (anche quando lei per prima specifica che non le causano fastidio), facendo quindi sentire i maschi limitati dalla sua presenza; una ragazza può essere, infine, considerata una distrazione pericolosa, perché aumenta la possibilità di relazioni romantiche all'interno del gruppo e conseguenti tensioni fra i giocatori.

Per queste ragioni, e per la normale tensione che si crea nell'incontrare persone nuove, si può venire a creare una barriera fra chi già faceva parte del gruppo e il nuovo arrivato, talvolta in maniera del tutto involontaria. Col tempo, queste tensioni vengono meno, il nuovo giocatore si acclimata e viene accettato nel nuovo circolo sociale. Purtroppo, nel caso di una nuova arrivata, vi sono più cause di tensione e quindi occorre più tempo; inoltre, è molto facile che l'ultima ragione elencata (tensioni sessuali/romantiche) non venga mai meno, e ciò per molti gruppi interamente maschili è ragione sufficiente per non "rischiare" accogliendo una giocatrice.

Questo ci porta al problema del sessismo. Tralasciamo il discorso delle illustrazioni dei manuali, che spesso puntano in questa direzione, su cui si possono trovare un'infinità di articoli, per concentrarci sui casi in cui discriminazioni più o meno volontarie vengono messe in atto da giocatori su giocatori.

Come già detto, spesso il primissimo contatto con i giochi di ruolo avviene in età adolescenziale, una fase in cui spesso capita (soprattutto fin verso i 16-17 anni) che le ragazze siano più sviluppate fisicamente e mentalmente rispetto ai maschi. Unito alle altre differenze di atteggiamento e comunicazione fra maschi e femmine, ciò porta a una generale

incomprensione fra i due sessi, soprattutto da parte dei maschi, che si trovano spesso ignorati dalle ragazze della stessa età, le quali preferiscono ragazzi di 2-3 anni più grandi come partner romantici e amici.

Senza mezzi per comprendere adeguatamente cosa stia passando per la testa delle sue coetanee, probabilmente abituato a essere considerato “strano” dalla maggior parte delle ragazze per via del suo hobby, e allarmato da questa nuova presenza che potrebbe rivelarsi intrusiva e dannosa in più modi, è comprensibile che un adolescente appassionato di giochi di ruolo imposti dei meccanismi di difesa all’entrata di una ragazza nel gruppo, soprattutto se è una delle prime volte in cui ciò accade, o se si tratta di una ragazza che non conosce.

La difesa più evidente, che mi è capitato di riscontrare più spesso, è il ridurre la ragazza a uno stereotipo. In questo modo, la si spoglia parzialmente della sua personalità, per ricondurla a qualcosa di più familiare e comprensibile. Esistono sicuramente altri stereotipi più o meno diffusi, ma questi tre sono abbastanza frequenti, e con caratteristiche regolari tali da poter essere considerati i principali: la “mascotte” del gruppo, in cui si esaltano gli aspetti carini, da sorellina, privando quindi la ragazza di femminilità e riportandola a uno stadio più infantile, non sessuale, innocuo.

Simile è lo stereotipo “una dei ragazzi”, applicabile a ragazze considerate dei maschiacci, che nell’atteggiamento e nell’abbigliamento si avvicinano ai coetanei maschi, e possono quindi, con un piccolo sforzo, essere considerate neutre.

Ovviamente, in entrambi i casi, il giorno in cui una ragazza che viene ricondotta a uno di questi stereotipi decidesse di presentarsi a una sessione di gioco vestita, truccata e con atteggiamenti inequivocabilmente da donna matura, gli altri membri del gruppo potrebbero far fatica a riconciliare l’immagine mentale che hanno di lei con la realtà.

Un altro stereotipo molto diffuso è quello della “fidanzata di...”, e si verifica quando una ragazza si unisce a un gruppo perché è la fidanzata di uno dei giocatori ed è curiosa e desiderosa di provare questa nuova attività, oppure già gioca e non vede nulla di male nel condividere questo interesse comune col proprio fidanzato. Mentre nei casi precedenti

la ragazza viene spogliata della sua femminilità, ma considerata un giocatore al pari degli altri, qui si ha il fenomeno opposto: si vuole credere che lei giochi per fare piacere al/stare in compagnia del proprio ragazzo, piuttosto che perché effettivamente interessata al gioco. È quindi considerata donna a tutti gli effetti, ma proprio per questo è impossibile che sia interessata seriamente a giocare. È però, di questi stereotipi, quello di cui è più facile liberarsi, dato che col tempo, se effettivamente si gioca per passione, la cosa diviene evidente e si viene accettate nel gruppo a pieno titolo. Questo stereotipo è comunque rischioso, dato che reca in sé l'idea che un'eventuale rottura burrascosa della coppia porterebbe al dover scegliere quale dei due membri continuerà a giocare, e quale invece si allontanerà per il quieto vivere del resto del gruppo, cosa che può effettivamente accadere.

Da notare come questo meccanismo si verifichi quasi esclusivamente quando vi è una sola donna all'interno del gruppo. Se vi sono regolarmente due o più donne, tende a scomparire, perché, potendo confrontare due "esemplari" femminili, diviene evidente come ogni donna sia un individuo, con le proprie caratteristiche, una personalità, un'espressione più o meno accentuata della propria femminilità. Ridurre il sesso femminile a uno stereotipo rigido e dettagliato, fortunatamente non funziona, quando vi si devono far rientrare persone diverse.

Anche quando una ragazza è stata accettata in quanto tale nel gruppo, si possono verificare discriminazioni.

A causa dell'idea diffusa che le donne non siano brave con numeri e regole complesse, talvolta gli altri membri del gruppo adottano un atteggiamento di condiscendenza e protettività, sia nei confronti della giocatrice, che dei suoi personaggi, per esempio insistendo per ricordarle passo passo che tiri deve fare, cosa aggiungere/cancellare dalla scheda, e così via, anche quando è perfettamente in grado di farlo da sola. Spesso capita che il resto del gruppo insista perché la donna giochi personaggi del suo stesso sesso, anche quando lei preferirebbe giocare un uomo, o determinati tipi di personaggi che riflettono le loro idee su come una donna dovrebbe essere, ignorando i desideri della giocatrice.

Giocando a *Dungeons&Dragons*, mi è capitato che gli altri giocatori (maschi), e soprattutto il Dungeon Master, insistessero perché giocassi una donna e come classe sceglieassi il chierico, dato che ovviamente curare è un compito adatto a una donna ed è risaputo che le donne sono più spirituali degli uomini, quindi anche la magia divina va bene. Queste sono le motivazioni che sono state portate realmente per questa loro insistenza. Dato che era la mia prima esperienza con quel gioco e una classe valeva l'altra, ho deciso di accontentarli... ma virando il mio personaggio verso il combattente, dotandola di armatura a piastre (e già qui si sentivano i mugugni degli altri giocatori, che speravano di avere una fanciulla leggiadra fra i loro ranghi) e di una mazza ferrata come arma (altre proteste: è un'arma così poco femminile, non è forse meglio invece un bell'arco?).

Nel corso della campagna, il Dungeon Master regolarmente ci fece incontrare PNG femminili di bell'aspetto, delicati, dalle maniere raffinate. Per sua stessa ammissione, sperava che comprendessi il mio errore e trasformassi il personaggio in qualcosa di più simile al suo ideale femminile. Inutile dire che lasciai il gruppo non appena ricevuta questa notizia, e da allora ho trovato persone con cui giocare che sono interessate a ciò che io vorrei portare nel gioco, non a utilizzarmi come specchio per le proprie idee.

Non sempre questo genere di situazione riesce a essere risolto così drasticamente. Nel caso si ceda facilmente alla pressione sociale, soprattutto se non si conoscono altre persone interessate a giocare con noi, o se nel gruppo ci sono persone con cui vorremmo continuare a giocare, può essere difficile dire di no, e trovare più facile assecondare le richieste degli altri. Nel tempo, ciò può portare a un inaridimento della propria creatività, e si finisce per interpretare 3-4 personaggi, con aspetto e storie diverse, ma nella sostanza identici gli uni agli altri, finché questo sembra il modo normale e corretto di giocare. Quando poi si ha l'opportunità di creare un personaggio nuovo, interamente secondo i propri desideri... si ricade in uno dei "soliti", per abitudine e perché ormai l'idea che quelli sono i tipi di personaggio giusti, che ci è permesso giocare, è così radicata da non rendersene nemmeno conto,

arrivando davvero a credere di stare creando qualcosa di nuovo, senza condizionamenti o pressioni esterne.

L'insieme di questi elementi porta spesso a un allontanamento delle ragazze che si avvicinano ai giochi di ruolo in età adolescenziale. Talvolta, esse vi si avvicinano nuovamente più avanti nel tempo, e hanno la fortuna di incontrare persone più mature, in grado di relazionarsi con loro, ma altrettante volte una brutta prima (e seconda, e terza...) esperienza vuol dire che, quando sentiranno parlare di giochi di ruolo, penseranno a qualcosa di sgradevole e a esperienze che, difficilmente, vorranno ripetere.

Gli elementi che inducono a continuare a giocare sono in realtà semplici: rispetto reciproco, essere disposti a confrontarsi, discutere apertamente di eventuali problemi e cercare di venirsi incontro. Ma, per un ragazzo adolescente per cui lo status all'interno del suo gruppo e la paura per ciò che è diverso, soprattutto se potrebbe minare la stabilità del gruppo sociale di cui fa parte, sono la cosa più importante, questi possono essere obiettivi difficili da raggiungere.

Una cosa che aiuta molto è abituarsi a giocare con persone diverse, evitando così il formarsi di gruppi chiusi e statici, e imparando ad accogliere positivamente cambiamenti e novità. Presso la scuola superiore che ho frequentato, da diversi anni è attivo un "corso" di giochi di ruolo: un pomeriggio a settimana, i ragazzi che frequentano l'istituto, così come ragazzi di altre scuole superiori e giocatori più grandi, possono trovarsi negli ambienti della scuola. Vengono presentati diversi giochi, che spaziano da *Dungeons&Dragons*, a giochi White Wolf, alle ultime novità del panorama indie; per ognuno c'è almeno una persona che conosce il regolamento ed è disposta a impegnarsi per insegnare il gioco/i e a seguire un gruppo di ragazzi per 6-7 pomeriggi. Al termine di questo periodo, si creano nuovi gruppi, con l'unico obbligo di cambiare gioco.

In questo modo i ragazzi si trovano a giocare con persone sempre diverse, appartenenti a diverse fasce d'età, a giochi molto differenti fra loro; spesso, ragazzi molto timidi trovano così un modo per stringere-

Questo tag vince Questo tag vince il premio di best evah, più facilmente amicizia e migliorare la sicurezza in sé stessi, e non è insolito che ci sia chi si organizza al di fuori di questi spazi per continuare a giocare autonomamente. La presenza femminile è piuttosto elevata: ogni anno, di 8-10 ragazzi che frequentano regolarmente il "corso", 2-3 sono ragazze, che rimangono negli anni seguenti. Le nuove ragazze vedono, così, altre giocatrici cui fare riferimento in caso di problemi, possono giocare assieme a loro se non si sentono sicure a giocare con soli maschi, nel tempo libero possono chiacchierare di cose "da donne", e così via. Il gioco di ruolo, da motivo per essere discriminati e considerati "strani", diviene un passatempo come tanti altri, viene vissuto in maniera più rilassata e con meno tensioni, senza dovere per forza dimostrare qualcosa; e tutti ne traggono vantaggio. Ovviamente, l'im maturità dovuta all'età è comunque presente e l'occasionale brutto episodio si verifica, ma in maniera comunque minore che in gruppi "isolati", ed è più facile che ci si accorga che qualcosa non va e si affronti la questione.

Appurati quali sono gli atteggiamenti sociali che aiutano a creare un ambiente più rilassato e positivo per tutti, rimane il problema di quali giochi giocare. È vero che non tutte le donne trovano noiosi i giochi incentrati su combattimenti e tattica, ma è evidente che per buona parte è così.

Un grosso problema è che, sia i ragazzi che molti uomini, considerano le emozioni appannaggio femminile, e credono che il mostrarle, parlarne, giocarle, li renda in qualche maniera meno uomini. Dato che i giochi che tendono ad appassionare le donne sono proprio quelli in cui emozioni e relazioni sono qualcosa da esplorare, sembra esserci un'incompatibilità. In realtà, è solo apparente: molti uomini e ragazzi possiedono una maturità più che adeguata ad affrontare giochi di questi tipo, e una volta che lo fanno scoprono che questo nuovo modo di giocare gli piace e li soddisfa tanto quanto, se non di più, dei giochi basati sul combattimento. Magari si rendono anche conto che si può

avere l'uno e l'altro, che non si tratta di una dicotomia insanabile, trovando così un terreno comune.

Negli ultimi anni, sono stati pubblicati molti giochi scritti da e/o per donne. Un esempio è *Mille e Una Notte*, di Meguey Baker, che è un gioco estremamente competitivo, ma che si basa sulla capacità di intessere storie su più livelli (le donne hanno abilità linguistiche e lessicali mediamente migliori di quelle degli uomini), fra intrighi, invidie e pettegolezzi di palazzo. Inoltre, pone un forte accento sull'includere tutti i sensi nelle descrizioni, cercando di togliere la brutta abitudine a descrivere solo ciò che ci viene trasmesso dalla vista, ignorando gli altri sensi (in generale, gli esseri umani si basano più sulla vista che sugli altri sensi, ma questa tendenza è ancora più marcata negli uomini, rispetto alle donne), e per questo motivo, pur potendo essere considerato un gioco maschile, ha caratteristiche che lo rendono estremamente appetibile anche alle donne.

Più estremo è *Kagematsu*, di Danielle Lewon. In esso, una donna interpreta il ronin Kagematsu, che è l'unica speranza per le donne di un villaggio minacciato e destinato alla distruzione, se non riusciranno a strappargli la promessa di rimanere e combattere per loro. Le donne possono essere giocate sia da maschi che da femmine, e Kagematsu valuterà le azioni delle donne che tentano di sedurlo, decidendo se gli ispirano amore o pietà. L'assegnazione di amore o pietà è segreta fino alla fine della partita, quando gli altri giocatori possono, se lo desiderano, vedere quali loro azioni hanno suscitato l'uno o l'altra e chiedere il perché alla giocatrice di Kagematsu.

Ciò porta all'interessante situazione in cui una donna, interpretata da un uomo, cerca di sedurre un uomo interpretato da una donna. Tramite l'assegnazione di amore e pietà, io, donna che interpreto Kagematsu, giudico il modo in cui tu, uomo che sta interpretando una donna, cerchi di sedurmi, che spesso rispecchia il modo in cui a te piacerebbe essere sedotto. Il ragazzo che si crede un latin lover potrebbe ritrovarsi a ispirare solo pietà, vedendo il ragazzo timido e tranquillo fare incetta di amore...

È un meccanismo interessante, anche perché mette in luce a cosa il giocatore della donna tiene davvero. Nel corso del gioco, potrà usare alcuni gesti disperati per migliorare le possibilità di ottenere ciò che vuole, che sia una confessione d'amore, un bacio, un sorriso. Leggendo i possibili gesti disperati, si vede che alcuni rendono molto probabile che la giocatrice di Kagematsu provi pietà per chi li usa, per esempio "Corrompere Kagematsu", "Offrirsi a Kagematsu", "Tenere in ostaggio qualcosa di prezioso per Kagematsu". Per questo motivo, spesso vengono utilizzati solo per cercare di ottenere ciò a cui si tiene veramente: se la propria donna è follemente innamorata di Kagematsu e vorrebbe vedere il suo amore ricambiato, potrebbe decidere di tentare il tutto per tutto, cercando di ottenere un bacio o una confessione d'amore; mentre, se le preme di più salvare il villaggio, la cosa più importante sarà lo strappargli la promessa di combattere. Magari vuole conoscere più a fondo il ronin, e quindi cercherà di carpirgli un segreto...

Rivelando cosa è più importante per la propria donna, più o meno volontariamente il giocatore dice agli altri qualcosa di sé stesso.

È un gioco che richiede sensibilità, grande collaborazione fra i giocatori e la disponibilità ad ammettere che la propria idea può essere errata. In una parola, maturità.

Fortunatamente, sempre più uomini e ragazzi stanno vincendo la propria paura, provando quindi a esplorare le proprie emozioni. Di rimando, questo porta le donne che ricercano questo tipo di gioco ad avere più persone con cui giocare, con cui provare giochi nuovi a fiere e convention; e questo potrebbe essere lo stimolo necessario perché una di queste donne trovi il coraggio di scrivere il gioco che ha in mente da un po', magari un gioco che parla di relazioni ed emozioni in maniera diversa... È un circolo virtuoso che, una volta avviato, si autoalimenta e fa ben sperare per il futuro. Non si può certo chiedere che tutti i giocatori adolescenti maturino di punto in bianco, è un processo che deve avvenire in tempi e modi adeguati per ognuno. Si può però cercare di creare ambienti in cui la parola d'ordine sia lo scambio d'idee e l'apertura mentale, non il gruppo chiuso e l'ostilità nei confronti di novità e

diversità, in modo che un domani, quando si sarà adulti, non si avranno problemi nel dire: “Oh, un gioco nuovo che ti interessa? Dimmi di cosa parla, magari possiamo provarlo assieme!” a una ragazza.

BIBLIOGRAFIA:

Rebecca Borah e Inez Schaechterle. *More Than Girlfriends, Geekettes, and Gladiatrixes: Women, Feminism, and Fantasy Role-Playing Games* (URL 17).

Darla Magdalene Shockley. *Gaming Design and Sexism: Player Feedback Mechanics* (URL 18).

Jennifer Brandes e Chris Hepler. *Saving throws against half cooties* (URL 19).

Gaming is Not a Genetic Trait, parte I (URL 20) e parte II (URL 21). Ho provato a rintracciare l'autrice tramite i forum della Wizards, per capire come si chiami realmente, ma finora ho tragicamente fallito.

Hilary Doda. *A GamerGrrl Manifest*, parte I (URL 22) e parte II (URL 23).

Sugli stereotipi sociali e come influenzano il nostro gioco: (URL 24).

Sulla transizione da un gruppo composto solo da maschi ad un gruppo misto: (URL 25).

Sull'essere l'unica donna in un gruppo di gioco, soprattutto sull'essere “uno dei ragazzi”: (URL 26).

Gioco e società

Giocare come matti: verso una *game therapy*

di Gabriele Mari, in collaborazione con la Dott.ssa Rosalia Alvisi



Spesso, quando mi capita di parlare di autismo (e di disturbi psichici in genere) con persone non addette ai lavori, la prima cosa che mi sento dire è: “Ah, come *Rain Man!*”. Beh, la questione è un po’ più complessa del ricordarsi quali carte sono uscite da un mazzo di blackjack o del sapere chi gioca in prima base. Ma che c’entra l’autismo con i giochi?, direte voi. C’entra eccome, almeno nella mia esperienza personale, visto che da quindici anni faccio l’educatore nell’ambito del disagio psichico e da almeno venticinque mi occupo di giochi.

Potevo non mischiare le due cose? Assolutamente no, anche perché i punti di contatto tra i due mondi sono molti e le potenzialità da esplorare infinite...

Sono entrato in contatto con la malattia mentale in maniera anomala, brutale e fortuita. Era l’inizio del 1998 e vivevo felice lavorando nel negozio Avalon Forlì (a tutt’oggi un mito arcadico per me e per molti forlivesi), quando all’improvviso l’obbligo del servizio civile mi strappò dal mio nido e mi sbatté in quello del cuculo. *Centro Residenziale San*

Marco per minori con disagio psichico e sociale, l'ultimo posto in cui mi sarei voluto ritrovare a fare l'obiettore.

Superato il primo impatto, connotato negativamente soprattutto a causa della mia ignoranza verso quel mondo, mi resi conto di essere in mezzo a ragazzi non molto diversi da quelli che quotidianamente entravano in negozio. I mezzi in loro possesso magari erano più scarsi, ma le esigenze di comunicare, di integrarsi, di condividere e di divertirsi erano le medesime. Quindi iniziai a fare con loro la cosa che mi veniva più naturale: giocare. Tirai fuori la scatola rossa di *Dungeons & Dragons*: fu il delirio (in senso buono) e anche l'inizio di un lungo percorso ludico.



In effetti, come imparai più tardi, l'autismo e gli altri disturbi pervasivi dello sviluppo sono proprio caratterizzati da ritardi e lacune in due aree principali: la socializzazione e la comunicazione. Due aree, se ci pensiamo bene, che riguardano in pieno i giochi da tavolo: ogni partita a un qualsiasi gioco presuppone che, sedendomi al tavolo con altre persone, io debba interagire socialmente con loro (non per niente si chiamano anche giochi di società) e comunicare con il gruppo, verbalmente e non. In quest'ottica, il gioco diventa uno strumento di diagnosi e di terapia potenzialmente molto versatile.

Le prime partite a D&D scatenarono l'entusiasmo generale e mi ritrovai a gestire un gruppo sempre più ampio (fino a 8/9 giocatori) ed eterogeneo: ragazzi e ragazze dalle patologie più diverse, educatori incuriositi, obiettori che avrebbero fatto di tutto pur di non lavare i pavimenti. All'inizio, tutti i ragazzi volevano fare i guerrieri ("quelli che menano e che fanno più danno") e le avventure si svolgevano più o meno così: davanti all'ingresso del dungeon arrivava una corriera di energumeni pesantemente equipaggiati che si riversavano correndo nei corridoi del sotterraneo, uccidendo e raziando tutto quello che incontravano. C'era grande aggressività, voglia di rivalsa sul mondo e sugli altri, grande preoccupazione di far vedere che si era indipendenti, autonomi e invincibili! Lo stesso bagaglio che quei ragazzi si portavano dietro nella vita reale, catapultati in un centro residenziale con altri giovani sconosciuti, lontani, per mille motivi diversi, dalle loro famiglie. Pian piano però, nel gruppo iniziarono a spuntare maghi che lanciavano palle di fuoco, chierici che curavano i feriti e ladri che individuavano e disinnescavano trappole, e la scelta dei ruoli non era per nulla casuale. Poco alla volta, in quel mondo di fantasia, ognuno trovò la sua peculiarità e, soprattutto, il suo ruolo in un gruppo che diventava sempre più collaborativo e unito: ognuno faceva la sua parte, imparando a confidare nella lealtà e fiducia reciproca.

Non dico certo che questo si sia trasmesso automaticamente nel mondo reale, ma di sicuro questa esperienza di gioco ha aiutato a instaurare delle dinamiche di gruppo improntate sulla cooperazione e sul rispetto verso gli altri.

Da quei primi timidi e improvvisati assaggi di gioco di ruolo sono passati molti anni, durante i quali da obiettore diventai responsabile della struttura. Con il trascorrere del tempo, il mio impiego dei giochi è divenuto man mano più consapevole e mirato, e sono molto soddisfatto dei risultati ottenuti. Oggi lavoro in un servizio attiguo, il *Centro Pomeridiano La Coccinella*, e mi considero un veterano: proprio per la mia anzianità sul campo, sento l'esigenza di raccogliere queste esperienze

ludiche in una forma più strutturata e condivisibile, e questo è un po' il senso di questo mio primo articolo sull'argomento.



Le valenze educative e terapeutiche del gioco le vedo e le sperimento tutti i giorni nel mio lavoro, ma mi piacerebbe che si iniziasse a mettere nero su bianco queste pratiche. Troppo spesso, infatti, rimangono episodi estemporanei che assumono i connotati di improvvisazioni ed esperimenti, senza nessun riconoscimento da parte delle istituzioni. La cultura, e soprattutto la dignità del gioco, devono passare anche attraverso questo processo. Così come esistono la musicoterapia, l'ippoterapia e molte altre attività consolidate e riconosciute rivolte al disagio psichico, mi piacerebbe che si arrivasse ad avere una *game therapy* (*board game therapy*, giocoterapia o ludoterapia, chiamiamola come volete) con tanto di manualistica, aule dedicate e operatori specializzati.

Un sogno? Forse. Un obiettivo, sicuramente.

Chiudo questo intervento invitando tutti gli interessati a farsi sentire per condividere esperienze, metodologie, ipotesi e domande, nella speranza di poter tornare presto a parlare di *game therapy* proprio qui, sulle pagine di Gioconomicon.

Articolo originalmente pubblicato su Gioconomicon (URL 27) e qui riproposto dietro loro autorizzazione.

Gioco e società

La commedia dell'arte del gioco di ruolo

ovvero: “ma io non so giocare l'uomo!”

di Ezio Melega

Salve a tutti.

Quella che segue è la mia personale analisi di una situazione che ho incontrato più volte nella mia carriera di giocatore di ruolo, provandola sulla mia pelle e parlando spesso con altri che l'avevano provata.

Questo articolo non è altro, quindi, che una considerazione personale maturata dall'analisi di esperienze di gioco concrete e, spesso, dirette.

Non richiede, per essere letto, particolari conoscenze di vocabolari o dottrine più o meno esoteriche, ma solo di essere giocatori di ruolo.

Forse leggere il mio articolo sull'INCbook del 2011, o quello di Burneko sull'INCbook del 2010, a cui fa riferimento, potrebbe aiutarvi a capire cosa cerco in una partita a un gioco di ruolo, e quindi la ragione di alcune mie considerazioni.

Per iniziare, immaginatevi questa situazione:

Un gruppo di gioco, un gruppo normale, composto da uomini e donne, giovani, si accinge a giocare. Sul tavolo ci sono i tradizionali snack (non so voi, ma io sono parziale verso i biscotti al cioccolato che porta il mio amico Mario), una bottiglia o due di qualche bibita, più il necessario per giocare: dadi o carte, fogli di carta, cancelleria, un manuale o forse anche due.

Insomma: una normalissima serata di gioco, come ne avrete vissute tante.

Al momento di creare i personaggi per la partita, una delle donne al tavolo, chiamiamola Giulia, interviene: “Non fatemi fare l'uomo,” dice, “sapete che non sono capace”.

Fermo immagine, zoom, aumento della risoluzione come in CSI, primo piano di Giulia.

“Non fatemi fare l'uomo, sapete che non sono capace”.

Non avete appena sentito qualcosa di familiare? Non vi è mai capitato di essere in questa situazione? A me sì, moltissime volte.

In realtà, la frase in sé non è poi così importante, non nella sua forma precisa e letterale, così come non è assolutamente rilevante il sesso del protagonista del nostro fermo immagine.

Nel contesto, ho sentito pronunciare molte volte varianti di questa frase: non so giocare l'Elfo, non so giocare il Chierico, non so giocare il buono, il ragazzo, il vecchio, l'americano o il napoletano.

Il concetto rimane lo stesso: si presume, con forza, la propria incapacità di giocare un qualche tipo di personaggio.

Tutte le volte in cui mi sono trovato in questa situazione, sono sempre rimasto stranito: ma come, mi chiedevo, come è possibile che qualcuno non sia capace di fare? Capisco avere delle preferenze, capisco ritenersi in grado di ottenere migliori risultati “portando in scena” un tipo di personaggio piuttosto che un altro, ma rifiutare per partito preso un'intera categoria? Che cos'è, ai sensi di quest'analisi, un personaggio? Che cos'è che Giulia sta rifiutando?

Le tipologie di personaggi, in un gioco, non sono altro che piccole schegge di ambientazione, dei dettagli del setting a cui viene data importanza e che assumono un ruolo di primo piano nelle vicende che vengono narrate.

Per capire questo concetto, basti pensare, per esempio, a *The Shadow of Yesterday*, di Clinton R. Nixon, in cui i personaggi sono realmente dei rappresentanti emblematici di alcuni aspetti culturali e ne rappresentano l'evoluzione nei conflitti con altri aspetti della stessa cultura.

Se in *The Shadow of Yesterday* questo concetto è evidente e subito emergente, in altri giochi è più nascosto, ma sempre presente: in *Cani nella Vigna*, ogni personaggio è portatore di una diversa sfaccettatura della Fede; in *D&D*, ogni personaggio rappresenta una diversa sfaccettatura del “corpo” della compagnia; in *Montsegur 1244*, scegliere un personaggio piuttosto che un altro significa far emergere dalla storia determinati rapporti e relazioni.

In ognuno di questi giochi, scegliere un personaggio significa esplorare un diverso dettaglio del gioco.

In un gioco di ruolo, i personaggi sono parte dell’esplorazione del setting, del “mondo di gioco” inteso in senso più ampio: emotivo e morale, oltre che geografico.

Giocare “una donna che si ribella alle convenzioni” ci dice, per esempio, che nel nostro mondo di gioco esistono strette convenzioni sociali per le donne, ma che comunque è possibile essere abbastanza forti da ribellarvisi, e raccontare la storia di cui il personaggio è protagonista farà, giocoforza, evolvere e modificare questa parte del setting.

Com’è possibile, quindi, rifiutare a priori un intero settore del gioco?

Al di là della normale prioritizzazione dovuta ai propri gusti personali, come si può escludere parte del gioco che si sta giocando? Come ci si può sedere al tavolo da gioco e dire: “Io *non sono capace* di giocare a parte di questo gioco”?

È un concetto che mi ha sempre stranito.

La cosa buffa è che io stesso, per anni, ho pronunciato frasi di quel tipo: non mi credevo capace, in qualunque gioco di ruolo, di giocare un personaggio “fisico”.

Oh, non avevo problemi a giocare l’intellettuale, il raffinato esteta, il ricercatore, ma i tipi tutti muscoli non mi venivano proprio; o almeno così credevo.

Cos'è, allora, che porta a questa strana affermazione? Perché ci si convince di non essere in grado di portare in gioco un determinato personaggio?

Nell'analizzare la mia esperienza, e quella simile di molti altri, ho notato che c'è una costante.

Quando iniziavo a indagare sugli eventi che hanno portato me o altri a ritenersi incapaci di affrontare una categoria di personaggi, si finiva sempre per arrivare al punto in cui si scopriva che uno o più compagni di gioco avevano, in passato, indotto quella persona a ritenere di aver fatto degli errori.

Gli avevano detto che l'uomo (o la donna, o l'Elfo...) non si sarebbero dovuti giocare nel modo in cui lo stava facendo.

C'è stata quindi una pressione sociale, da parte del gruppo ma esternamente al gioco, che ha indotto il nostro soggetto a rinunciare da quel momento a giocare con un pezzo del setting, a rinunciare a parte del gioco.

In altre parole, c'è stata una pressione sociale che ha indotto una persona ad *astenersi dal dare il proprio contributo creativo in un determinato aspetto del gioco*.

Mi ricordo un caso veramente estremo, quello che mi convinse una volta per tutte che "non sono capace di giocare un personaggio fisico", ovvero quella volta che giocai un vampiro cattivissimo, ferale e mostruoso, che risolveva tutti i suoi problemi snudando zanne e artigli e gettandosi come una belva sul suo avversario.

Altro che *Twilight!* Io volevo la storia di una vera bestia, un mostro incarnato, più Tarantino che Coppola, e avevo creato il protagonista per questa storia; un personaggio, quindi, estremamente "fisico".

Fin dalla creazione dei personaggi, il Master m'informò che la "combo" di poteri vampirici che avevo scelto era ridicola e non mi avrebbe permesso di farmi valere in combattimento. Io lo contestai, per-

ché ero comunque piuttosto esperto del gioco e sapevo bene quello che volevo e quello che avevo scelto, e lui lasciò perdere.

Il gioco fu totalmente frustrante.

Sembrava quasi che il Master, e gli altri giocatori, cercassero di dimostrarmi come, in effetti, le mie scelte fossero sbagliate e io fossi meno efficace della media in una situazione di combattimento. Non mi offrivano sfide, era piuttosto la fiera del sorrisetto e dello sguardo scocciato ogni volta che provavo a proporre quello che, per me, avrebbe dovuto essere il mio personaggio.

Alla fine il mio vampiro morì, non ricordo bene come, il Master mi guardò e mi disse: “Mi spiace, Ezio, ma non sei proprio capace di fare il personaggio che picchia”.

Da quel momento in poi, ogni volta che provavo a fare “un personaggio che picchia” uno o l’altro dei miei compagni di gioco mi guardava, scuoteva la testa e diceva: “Ezio, lo sai che non sai fare il picchione”.

C’era, quindi, un’enorme *peer-pressure*, che m’impediva di esprimere la mia creatività in quel particolare aspetto del gioco. Negli anni seguenti, non ho mai potuto dire la mia su cosa significasse la violenza fisica in questo o quel mondo di gioco; era un argomento che mi era precluso, che avrei voluto trattare attraverso i miei personaggi, ma non potevo, perché una delle regole del gruppo, indipendentemente dal gioco effettivamente giocato, era diventata che io potevo parlare di tutto, ma non di quello.

Non potevo farlo perché la “chiave” per accedere a quell’argomento mi era preclusa: non potevo giocare personaggi che facessero abitualmente ricorso alla violenza fisica.

Una situazione incredibilmente demotivante, credetemi.

La cosa peggiore era che ci credevo pure io! La *peer-pressure* aveva funzionato e io stesso mi sono ritenuto per anni incapace di parlare di violenza fisica, pure se era un argomento che mi stava molto a cuore.

Qual era la ragione di questa pressione? Perché si era arrivati a considerarmi incapace di esprimermi su quel tema?

Per capirlo sono dovuto nuovamente tornare al vampiro di prima, a come l'avevo costruito, e a quella prima contestazione del Master in fase di creazione: in effetti il mio modo di giocare quel particolare personaggio era diverso da qualunque altra cosa si fosse vista fino a quel momento insieme a quel gruppo.

Non dico migliore, solo diverso, un diverso approccio a quel tema e a quell'aspetto del gioco, a partire dalla scelta puramente matematica e "tattico-gestionale" della scelta dei poteri vampirici, che, infatti, sono parsi "strani" e "non ottimali" (in realtà, sono ancora convinto che sarebbero stati perfettamente funzionali, se il master non avesse creato apposta degli avversari in grado di neutralizzarli).

Non è stato, infatti, il solo Master a bloccarmi, è stato tutto il gruppo, in diverse occasioni.

Possibile che ogni singola volta avessi davvero giocato così male? Possibile che fossi davvero incapace di esplorare un tema, che non avessi niente da dire su un argomento per me così importante?

All'epoca me ne convinsi; adesso non ne sono più così convinto, non dopo aver giocato, con grande successo e divertimento, personaggi che esploravano proprio questo tema.

Ragionandoci su mi sono convinto che l'unica differenza fra i miei personaggi e quelli simili giocati dai miei compagni fosse... be', fosse che i miei erano esclusivamente miei.

I personaggi degli altri approcciavano la tematica sempre dallo stesso punto di vista, sia in termini drammatici (qualcosa sulla linea di: la violenza è a volte necessaria), sia in termini meccanici (sempre le stesse

combinazioni di poteri, le stesse tattiche, le stesse strategie). Sempre lo stesso, insomma, per tutti.

Io, senza un reale pensiero cosciente, rifiutavo quest'omologazione e creavo qualcosa di diverso e, ai loro occhi, chiaramente difforme e non funzionale.

Qualcosa di sbagliato.

Non giocavo secondo i canoni, non giocavo in maniera *corretta*, dove la correttezza era data da un accordo implicito e non verbale all'interno del gruppo.

In effetti, si potrebbe quasi dire che ero dalla parte del torto, ma, a mia difesa, posso dire che non avevo avuto modo di conoscere questa regola del gruppo e che anche i miei compagni di gioco, probabilmente, non la conoscevano, non a livello conscio: era così perché era così.

Ecco, questa è la mia storia, ma è anche quella di tante altre persone con cui ho parlato e mi sono confrontato nel corso degli anni. I dettagli possono cambiare, ma quella che ho appena raccontato è una situazione di cui, sono convinto, molti abbiano esperienza. Se non vi è mai capitato direttamente, provate a guardarvi attorno e scoprirete, non molto lontano da voi, un giocatore che vi racconterà la stessa storia che vi ho raccontato io.

A questo punto la situazione inizia a diventare chiara: c'è un gruppo, che ha una serie di convinzioni e convenzioni su cosa e come si debba giocare: su come si debba giocare un guerriero, ma anche su come si debba giocare un uomo o una donna, un vecchio o un bambino.

Nei giochi precedenti alla grande rivoluzione ludica nata su *The Forge*, era necessario un grandissimo lavoro di regolazione fine del gruppo. I giochi, allora, riversavano *tutto* sul piano sociale, e lo sforzavano parecchio. Si creavano quindi rituali, convenzioni e aspettative che consentissero di non pestarsi i calli a vicenda, di poter rimanere tutti allo stesso tavolo di gioco.

Uno di questi “rituali” consisteva, spessissimo, nel crearsi una serie di stereotipi, o, se preferite, macchiette, per i vari “tipi” di personaggi: tutti i “Guerrieri” dovevano essere giocati in un certo modo, tutte le “donne” doveva comportarsi in una determinata maniera, tutti i “bambini” dovevano reagire in modo uguale.

Era una sorta di Commedia dell'Arte del gioco di ruolo: ogni *tipologia* di personaggio era riconoscibile da come si muoveva, da come parlava, dalle sue caratteristiche idiosincratiche e dai suoi manierismi. Ricordo distintamente come funzionava all'interno del setting di *Vampiri: la Masquerade*: c'erano vere e proprie “classi di personaggio”, codificate all'interno dei vari gruppi che tra di loro parlavano e che utilizzavano, più o meno, lo stesso stile di gioco. C'era il “Picchione”, che doveva funzionare in una certa maniera, avere determinati poteri ed essere portato in scena in un certo modo; il “Politico”, che era l'opposto del “Picchione”, ma altrettanto strettamente codificato; un personaggio poteva essere “Investigativo” piuttosto che “Filosofo”. Nella versione live del gioco persino i costumi potevano essere fatti risalire a queste categorie.

Non era solo una questione di cosa si scriveva sulla scheda, di costruzione del personaggio, erano vere e proprie maschere, codificate in atteggiamenti, relazioni e reazioni.

In questo modo non ci sarebbero state sorprese, non ci sarebbe stato nulla che, rompendo inaspettatamente gli schemi e i ruoli assegnati alle maschere, rischiasse di andare a pestare i calli a qualcuno. Si batteva la via vecchia, consolidata e un po' noiosa, che però, si sapeva, andava più o meno bene a tutti.

Il bandolo della matassa è quindi questo.

Non è che io non fossi capace di giocare un personaggio fisico e non è che Giulia fosse incapace di giocare un uomo, il fatto è che *la nostra visione differiva dalla maschera che il resto del gruppo aveva creato, e tale differenza veniva percepita acutamente ed etichettata come rischio per lo status quo.*

Si usava quindi l'arma dell'umiliazione e della *peer-pressure* per disattivare questa grave minaccia.

Ecco, io, ora, ritengo che questo atteggiamento sia profondamente ingiusto, improduttivo e dannoso.

Come per molte altre cose, provare giochi nuovi, moderni e coerenti ha ribaltato la mia vecchia visione del gioco.

Nel costruirsi quelle maschere, il gruppo si auto-limita, si costringe a ripercorrere all'infinito sentieri già percorsi, a rivivere storie già narrate, a non sperimentare mai.

Quella è la via del vigliacco, è una via senza sfide e senza stimoli, è una via asfittica e polverosa.

Alla lunga quella via ucciderà la creatività di tutti, iniziando dalla nostra, e iniziando proprio a convincerci che la nostra creatività non vale nulla, che "non siamo capaci".

Diviene necessario abbattere queste barriere e distruggere i gentili stereotipi che ci si è creati, e affrontare la strada del coraggioso, quella che ci porta nuove sfide e nuovi stimoli, che migliora noi e la nostra creatività.

Negli ultimi due INCbook, sono stati pubblicati articoli di Jesse Burneko e del sottoscritto, che parlano del gioco "appassionato", del superare la propria *comfort zone*, della catarsi del gioco che "ti prende allo stomaco".

Questi stili di gioco così appaganti vengono letteralmente distrutti dal cercare di negare la possibilità di ognuno di esprimere la propria visione creativa, sono annichiliti, letteralmente, dal "tu non sai giocare questo tipo di personaggio".

Io credo fermamente che chiunque voglia portare il proprio gioco a un livello più profondo debba farsi forza e superare qualunque barriera di questo tipo possa avere.

Mi rivolgo direttamente a te, lettore o lettrice che ti stai riconoscendo in quanto ho scritto, che hai detto: "Non sono capace di giocare..." almeno una volta nella vita.

Non lasciare che nessuno ti imponga i suoi canoni estetici e le sue scelte stilistiche in base a preconcezioni e vecchi accordi.

Quello che stai facendo, giocando un personaggio in cui credi davvero, è dire ai tuoi compagni di gioco: "Per me le cose stanno così"; ti stai aprendo e stai offrendo la tua opinione, e la tua opinione *conta*, altrimenti non saremmo qui a giocare con te.

Giocare di ruolo è uno sforzo *creativo in collaborazione*, e la tua opinione è importante come quella di chiunque altro. Sicuramente conta molte volte di più che vecchie abitudini muffite e stantie. Anzi, si può dire che giocare di ruolo serve proprio a crearsi nuovi punti di vista, a prendere in considerazione nuovi aspetti di una faccenda. Rifiutarsi di farlo, continuare a giocare fissando sempre lo stesso aspetto, indossando sempre la stessa maschera codificata, è negare e negarsi una delle grandi forze propulsive di quest'hobby.

Tu sei *capace* di giocare qualunque cosa tu voglia, finché avrai un'*opinione*, finché sarai in grado di dare un *giudizio* su quel personaggio.

Ti invito, quindi, a prendere di petto la faccenda.

Hai mai detto: "Non posso giocare un uomo?"

Bene.

La prossima volta che giocherai, gioca un uomo, e fregatene di quanti ti diranno, prima ancora d'iniziare, che non sei capace.

Se sono davvero interessati alla tua opinione in merito, alla tua visione di cosa dovrebbe essere un uomo, capiranno quello che stai facendo; se non lo sono, se preferiscono mantenere vive maschere e tradizioni piuttosto che ascoltare quanto hai da dire... allora non sono davvero persone con cui vuoi giocare.

BIBLIOGRAFIA

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.

Melega, Ezio. *Il piacere delle lacrime*, in *Giocare con le emozioni*, a cura di Claudia Cangini e Michele Gelli, pp. 29-35.

Gioco e società

Ma i lettori sognano libri elettrici?

di Lorenzo Trenti

Come l'avvento degli e-book sta cambiando il panorama dell'editoria (e dell'autorialità!), e come i giochi di ruolo possono dare vita a un nuovo modo di intendere la narrazione nella società

Sto scrivendo queste righe nel marzo 2012, e mentre batto i tasti del mio computer portatile mi rendo conto che siamo nel mezzo di un cambiamento. Chi ha a che fare con l'editoria, anche solo da lettore, non può fare a meno di notare una crescente attenzione verso il mondo degli e-book. Gli editori si stanno attrezzando – o stanno provando a farlo – per capire in che direzione può andare la loro presenza in questo mercato: chi lo fa con più lungimiranza, chi cercando di applicare vecchi schemi a un mondo che ha regole diverse. È normale che questo accada, quando si è in mezzo al guado: la strada efficace da percorrere non è ancora stata individuata con chiarezza, e solo il tempo potrà venire a raccontarci quale sarà la modalità migliore, o se ne esisterà una *tout court*. Che comunque il mondo del libro cartaceo sia a un punto di svolta è una sensazione assai forte e condivisa da molti osservatori. Temuta da alcuni, osannata da altri.

Sono stati versati fiumi di inchiostro (anche elettronico!) su alcuni aspetti tecnici dell'avvento degli e-book: per esempio l'utilità (o inutilità) dei blocchi DRM, l'esistenza di tipi di file proprietari, fino ad arrivare ai pro e contro dei singoli modelli di lettori per e-book. Qui non mi interessa entrare nel dettaglio di questa materia – anche perché, lo ammetto candidamente, nel momento in cui scrivo non sono ancora in possesso di un e-reader – ma desidero fare alcune considerazioni su come sta evolvendo il mondo dell'editoria, e su come si pongono i giochi di ruolo in questo discorso.

Viviamo dentro a un mondo in cui l'accesso ai testi non è mai stato così comodo come ora. Se desidero andarmi a recuperare una citazione

da Svetonio per un libro che sto scrivendo, posso molto probabilmente trovarla in rete; se non la trovo in rete, ma devo recarmi fisicamente in una biblioteca, posso perlomeno consultare comodamente da casa gli archivi delle biblioteche della mia zona per vedere chi ha una copia disponibile al prestito.

Anche la condivisione dei testi è resa estremamente più facile: un libro è un file tutto sommato semplice e di dimensioni molto esigue, non è un video e nemmeno un programma, e la sua trasmissione digitale – da un utente all'altro, da un server a un utente ecc. – è questione di millisecondi. Quando uscì il settimo e ultimo volume della saga di Harry Potter, credo occorse appena qualche ora perché circolassero in rete versioni elettroniche del volume, non so se scansionate o prelevate in qualche altro modo. A quel punto, c'è poco da fare: se un testo è disponibile e condiviso... chiunque lo può prendere, anche se magari in modo illegale.

Anche nel mondo dell'editoria sta capitando, insomma, quello che qualche anno fa, con l'avvento di Napster, capitò al mondo della musica e della discografia. Le musicassette copiate e passate di mano in mano esistevano anche prima, ma l'accesso globale a un patrimonio sterminato di album ha dato un'impennata vertiginosa alla condivisione, e ha sconvolto le regole del mercato.

Ciò detto, l'accesso a *qualsiasi* testo e a *qualsiasi* opera d'ingegno è sempre un diritto? Non è facile rispondere. In fondo, una delle più grandi invenzioni dell'umanità è stata l'istituzione delle biblioteche pubbliche, che mettono gratuitamente a disposizione di chiunque li chieda una marea di volumi di narrativa e saggistica (quando non anche giornali, riviste, film, musica, opere multimediali, e recentemente anche e-book). E come diceva una vecchia canzone: "se tu mi dai un penny e io ti do un penny, alla fine avremo un penny per ciascuno; ma se tu mi dai un'idea e io ti do un'idea, resteremo con due idee per ciascuno".

D'altro canto, quando nella *produzione* di un contenuto entrano in campo considerazioni di tipo economico, va salvaguardata anche la

capacità, per chi è autore di quegli stessi contenuti, di poter ricevere un giusto compenso per il proprio sforzo, specie se costituisce la sua fonte di reddito primaria, con cui deve pagare le bollette e fare la spesa. In caso contrario, un sistema che non riesce a garantire la sopravvivenza professionale di produttori fa emergere una carenza strutturale di contenuti di qualità: molto banalmente, se si scrive nel tempo libero e non come forma di lavoro a tempo pieno, è presumibile che si scriva di meno, o con qualità inferiore.

C'è da dire che, di fronte al profluvio inarrestabile di libri che escono *ogni giorno* sugli scaffali, molti dei quali hanno zero lettori (ma zero tondo! Non li compra nemmeno la mamma dello scrittore, per non parlare dello scrittore stesso!), forse uno sfolgimento di questa giungla di titoli inutili potrebbe quasi essere visto come un bene.

Resta però il problema: esiste, può esistere, o esisterà, un sistema in grado di tenere assieme la diffusione virtuosa delle idee e la capacità di produrre i contenuti che le supportano?

Il mondo musicale, anche se non ha ancora concluso il cammino, ha perlomeno finito per delineare alcuni comportamenti. Le band emergenti mettono a disposizione gratuitamente i propri pezzi (perlomeno alcuni) in modo da farsi conoscere con maggiore facilità, mentre i musicisti più affermati possono contare sulle esibizioni dal vivo come integrazione della vendita dei propri album. La commercializzazione di musica non è scomparsa, ma si è trasformata: la distribuzione digitale – per esempio di singoli brani in mp3 – ha costi irrisori rispetto a quella tradizionale e permette di vendere a cifre molto più abbordabili in confronto a quelli dei vecchi cd. Una politica intelligente di prezzi ha spesso risultati assai migliori che non il tentativo di restringere dall'alto il problema della pirateria o della condivisione di contenuti (che, è bene ricordarlo, sono due cose diverse: la pirateria lucra sulle copie condizionate, mentre se io presto un cd a un amico e lui se lo copia sull'iPod non si tratta di pirateria).

Ma, si dirà, e per i poveri scrittori? Per gli autori di testi scritti, il discorso resta in parte simile. Gli e-book dovranno trovare una modalità distributiva snella, una facilità di utilizzo e di condivisione dei file, e una politica di prezzi appetibile che permetta una loro diffusione. Qualcosa che renda lo scaricamento illegale poco pratico, più che perseguibile.

È interessante, allora, guardare al mondo del gioco di ruolo, che se dal punto di vista del giro d'affari è una nicchia piccolissima nel mondo dell'editoria, da quello della sperimentazione di idee sta costituendo negli ultimi anni un terreno molto fertile per proporre nuove modalità di creazione, diffusione e condivisione di contenuti.

Intanto, sono davvero tanti anni che esiste, fra i giochi di ruolo, un mercato di libri digitali. La popolazione dei giocatori ha un elevatissimo tasso di alfabetizzazione informatica, e quindi è sempre stata più pronta a recepire (e sfruttare) le nuove tecnologie. La vendita di giochi in formato elettronico (tipicamente pdf) è un mercato consolidato che continua a dare frutti, permettendo inoltre a chiunque di pubblicare: se un singolo autore non ha le risorse economiche per affrontare da solo i costi di produzione, editing, impaginazione, stampa, rilegatura e soprattutto *distribuzione* di un libro cartaceo, può però realizzare con poca spesa un pdf dignitoso e lanciarlo nel grande oceano della rete.

Il mondo del gioco di ruolo, in particolare quello "indie", è stato tra i primi, con Ron Edwards e relativi autori che hanno seguito il suo esempio, a sfruttare questi meccanismi per autopubblicarsi. Liberati dal vincolo della distribuzione tradizionale, che deve passare per una casa editrice, gli autori hanno dovuto faticare un po' di più, ma al tempo stesso hanno potuto ottenere un controllo totale sul gioco che desideravano pubblicare. Gli autori di narrativa in e-book che si autodistribuiscono su Amazon, alcuni dei quali fanno notizia perché vendono un milione di copie senza avere alle spalle il battage di una casa editrice, sono venuti solo successivamente; prima, anche se con un giro di vendite minore, ci sono stati gli autori di giochi!

Un altro meccanismo di produzione/distribuzione che ha visto i giochi di ruolo fra i primi casi di successo è quello del *crowdfunding*. Piattaforme come Kickstarter e IndieGoGo mettono a disposizione un “cappello da elemosina virtuale”, in cui gli utenti interessati a un progetto – per esempio la pubblicazione di un gioco di ruolo, ma anche di un documentario o di un album musicale – possono sovvenzionarlo con cifre variabili. Quasi sempre, chi più spende più guadagna: se con 5 dollari ricevo una copia in pdf del gioco (a un prezzo comunque minore rispetto a quello che avrà il prodotto per il pubblico quando sarà in distribuzione regolare), con 25 dollari ottengo anche una copia cartacea con i ringraziamenti personalizzati dell’autore, con 100 una maglietta ufficiale del gioco, con 500 l’autore viene a trovarmi di persona per stringermi la mano e arbitrare una partita tutta per me.

Il meccanismo del *crowdfunding* è interessante perché rimette in mano agli utenti finali anche la *produzione* di contenuti, o meglio la scelta di quali contenuti produrre, e non solo la distribuzione o l’acquisto. Trasformati in moderni micromecenati, gli utenti possono così spingere la realizzazione di contenuti interessanti tramite una piccola sovvenzione. Il modello, ovviamente, è ancora giovane e non è esente da difetti; per esempio, solo autori già mediamente affermati possono generare un interesse tale da spingere qualcuno a sovvenzionarli. Un possibile sviluppo delle piattaforme di *crowdfunding* potrebbe allora vedere un ruolo interessante da parte degli editori e ancor più degli agenti letterari: da semplici pubblicatori di testi, queste figure professionali potrebbero diventare a loro volta piattaforme di lancio di nuovi autori, e rientrare in modo diverso nel meccanismo della pubblicazione di contenuti.

Per concludere, un punto su cui il mercato musicale e quello editoriale differiscono profondamente è quello legato all’aspetto performativo. Se i musicisti possono fare concerti, gli scrittori... come se la cavano? Non certo con dei *reading* (Dio ce ne scampi...). Per chi si

occupa di narrazione sembrerebbe difficile, al momento, concepire un equivalente delle performance dal vivo.

Eppure anche qui, forse, i giochi di ruolo sono in grado di insegnare qualcosa. La narrazione può diventare coinvolgente e farsi evento: può trattarsi di un live, di una sessione di gioco di ruolo al tavolo, di una cena con delitto, di un racconto a bivi col pubblico, di un'avventura testuale giocata in gruppo, come i *Parsely games*, di Jared A. Sorensen... Ci sono moltissime possibilità per creare un cortocircuito virtuoso tra un prodotto editoriale e una performance narrativa molto più coinvolgente di una semplice lettura in pubblico.

Che sia il momento buono per darsi da fare e contaminare il mondo dell'editoria tradizionale con tutta la vitalità della nicchia dei giochi di ruolo?

D'altro canto, senza voler per forza tirare in ballo il mercato, i giochi di ruolo "senza computer" hanno una chance di sopravvivenza solo nel momento in cui possono proporre qualcosa che nessun tablet, pc, serie tv, e-book o social network potrà mai fornire: l'esperienza ancestrale di raccogliersi assieme a raccontarsi una storia. In un'epoca in cui la condivisione di contenuti è addirittura eccessiva, la possibilità di condividere *un'esperienza* in carne e ossa con altre persone diventa un fatto vecchio e nuovo contemporaneamente, come riscoprire il pane fatto in casa dopo anni di fast food, o farsi una passeggiata in alta quota quando i polmoni sono fin troppo abituati alle polveri sottili metropolitane. In definitiva, sarebbe interessante accorgersi che queste specificità dell'hobby hanno notevoli possibilità di impatto sulla società. Non solo dal punto di vista editoriale.

BIBLIOGRAFIA

Matteo Bordone. *Perché lo scaricamento non è un diritto manco per sogno*, 8 febbraio 2012. (URL 28)

Kirstin Butler. *7 Platforms Changing the Future of Publishing and Storytelling*, 27 giugno 2011. (URL 29)

Jeff Jarvis. *Economist debate on sharing*, 8 febbraio 2012. (URL 30)

Daniela Venanzi. *Diritto d'autore: cosa significa nella società 2.0?*, 24 gennaio 2012. (URL 31)

Gioco e società

Chi vuole fare l'Orco stasera? e Pacciani?

di Andrea Vigiak

LA MIA VITA CON GLI *INDIE GAMERS*

Vorrei iniziare con un omaggio a *La Mia Vita col Padrone*, anzi a *La Mia Vita con Angelica*. Quando ho letto la sinossi del gioco mi sono chiesto: “a chi mai, a quali giocatori, potrebbe mai interessare immedesimarsi nel ruolo di un servitore frustrato?”. Le recensioni tuttavia erano entusiaste, e molti autori indicano nel testo di Czege un testo di riferimento, in particolare nelle meccaniche e nella struttura ludica. L'occasione me l'ha data, proprio a Bertinoro, Mattia Bulgarelli, autore dell'adattamento italiano, che ha collocato il gioco in una situazione che, se non altro, potevo più facilmente fare mia: il tardo adolescente innamorato che viene sfruttato da una bellissima matricola senza scrupoli di sorta.¹

Il gioco è un ottimo esempio, e lo consiglio insieme al gemello *Kagematsu*,² di uno dei concetti fondamentali del movimento forgita,³ ovvero di quel gruppo di autori e appassionati che ha definito le linee guida di questo cambiamento nel mondo del gioco di ruolo. Il concetto è che “il sistema conta”, ovvero che per una buona riuscita del gioco è essenziale seguire e applicare correttamente le regole, al contrario di quanto spesso si legge in molti giochi di ruolo precedenti, in cui si viene invitati a trascurare parte delle regole per andare incontro alle esigenze dei giocatori.

Non farò, soprattutto qui e per questo pubblico, una recensione del gioco, ma volendo andare all'essenziale direi che si tratta di un gioco

1 URL 33.

2 Il gioco di Danielle Lewon, moglie di Paul Czege, offre strumenti all'organizzatore del gioco, rigorosamente una donna, per poter dirimere le scelte e i punti fondamentali della vicenda narrata.

3 *The Forge* (URL 34) è stato ed è molto di più di un semplice cambio di paradigma nel gioco di ruolo, vi invito a rileggere i precedenti INCbook (URL 8 e URL 9) e i thread di riferimento su *GenteCheGioca* (URL 35).

che riesce a esaltare l'aspetto emotivo di una storia. L'immedesimazione nasce da una frustrazione che è nel meccanismo di gioco prima ancora che nel personaggio, costruendo una narrazione dove i legami con i personaggi secondari creano il materiale su cui innestare la tensione.

Sebbene questa considerazione sembrerebbe più adatta al tema della scorsa pubblicazione dell'INCbook,⁴ costituisce in realtà le basi per una riflessione sul tema sociale che, invece, vorrei affrontare con voi.

Inseriamo altri ingredienti.

IL GIOCO COME STRUMENTO DI FORMAZIONE

Se tradizionalmente il modello ludico è relegato all'apprendimento giovanile, direi addirittura preadolescenziale, per la cultura mediterranea,⁵ negli ultimi anni sono fiorite le esperienze formative basate sul gioco.

I formatori aziendali hanno attinto molto dai giochi di ruolo e da tavolo. Quando si tratta di fissare concetti o valutare l'apprendimento degli studenti, in questo caso professionisti e dipendenti, assistiamo spesso a simulazioni di situazioni basate sul ruolo o sulle condizioni.

Nel primo caso, con un approccio più legato alla psicologia, è l'interpretazione del ruolo all'interno della situazione a consentire di comprendere come viene vissuta una determinata figura, o un determinato compito, dallo studente. Nel secondo, sono i vincoli e gli stress, magari con condizioni contrapposte, a creare le tensioni alle quali lo studente dovrà reagire. Tipicamente, questi risolverà applicando le proprie conoscenze o, nel caso in cui la simulazione sia propedeutica, aprirà la mente al problema che il formatore vuole insegnare ad affrontare.

Tanto più si tratta di attività di gruppo, tanto meglio risultano percepiti gli obiettivi proposti dal formatore. Troviamo molti richiami ad

4 L'INCbook 2011 () titolava *Giocare con le emozioni*.

5 In realtà molta della letteratura pedagogica fino agli inizi del Novecento analizza il gioco secondo varie radici e interpretazioni, da Spencer con la teoria del surplus di energia a Groos come teoria dell'esercizio, a Winnicott per gli aspetti psicologici con gli oggetti transazionali.

attività ludiche che consentono di mantenere e percepire l'attenzione dello studente, ancora di più con il dilagare della formazione on-line o, in tempi di crisi, con sessioni svolte in tempi rapidi ed estese a classi indifferenziate.

Quando facciamo formazione a distanza, è infatti difficile percepire la concentrazione e la comprensione di chi fruisce il corso, pertanto ne conseguono percorsi a domande e indagini statistiche. Assistiamo anche a vere e proprie avventure videoludiche, o simulazioni di condizioni in cui applicare quanto appreso, veri e propri test in forme accattivanti e coinvolgenti, un modo immediato per valutare l'efficacia del corso, sia per chi lo eroga, sia per chi lo fruisce. Lo studente vuole comprendere se ha appreso tutti i fondamentali, e ha così un riscontro immediato. In alcune aziende ci si spinge oltre, realizzando gare o collegando a sistemi premianti e di valutazione meritocratica le attività collegate alla formazione ludica. Per quanto possa apparire strano, il relativo isolamento del gioco consente di misurare con maggiore semplicità, e relativa obiettività, il personale.

Del resto, in ambito aziendale, gli strumenti di valutazione dei comportamenti in fase di *assessment* (individuazione risorse aziendali) o di *recruitment* (colloqui preliminari all'assunzione) sono utilizzati da tempo.⁶ Avrete altrettanto sicuramente sentito parlare delle attività di *team building*, realizzate in ambienti immersivi e ricreativi. Formule tanto consuete da ricorrere a team formati da direttori ludici e psicologi del lavoro, per rendere insieme coinvolgente e verosimile l'esperienza di gioco, e poter davvero cogliere i comportamenti e le attitudini dei partecipanti.⁷

In psicologia sono noti gli usi del gioco di ruolo anche in situazioni difficili, magari per isolare reazioni o atteggiamenti, semplificando la situazione reale in una simulazione che centra l'essenza dei problemi.⁸

6 URL 36 o URL 37.

7 Fondamentalmente, molte delle espressioni ludiche in azienda o in ambito pedagogico si rifanno alla teoria dell'esercizio. Piaget, che si occupa di sviluppo cognitivo, e in particolare di questa corrente, indica che le teorie dell'esercizio sostengono che il gioco sia un lavoro inconsapevolmente mascherato da gioco.

8 Per Foulkes: "Solo grazie a una particolare astrazione possiamo isolare tra loro i fattori

SIMULARE PER RAPPRESENTARE

Documentandoci, o semplicemente guardandoci intorno, ci rendiamo presto conto che ci sono tipologie di gioco che, proprio per il loro percorso educativo, nascono come genere. Pensiamo, per esempio, alle regole imposte dallo *Spiel des Jahres*,⁹ semplici regole funzionali a obiettivi di apprendimento e di razionalizzazione di alcuni temi. Così, abbiamo giochi da tavolo alla tedesca senza conflitti, una preponderante componente economica di gestione delle risorse, un ridotto numero di pagine di regolamento semplici e sintetiche, in modo che possano essere facilmente fruiti.

Per quanto questo risultato non stupisca chi di giochi se ne intende, la sorpresa forse nasce in chi parte da un piano diverso, e qui immagino il lettore di saggi o romanzi.

Il mondo fantastico consentiva di trattare argomenti difficili e sensibili, introducendoli ai bambini. Streghe, Lupi, Orchi, non sono altro che allegorie che consentono di mascherare ai bambini e alle menti più semplici i pericoli della vita, mettendoli in condizioni di non fidarsi degli sconosciuti. *Cappuccetto Rosso* viene valutata proprio nell'ambito degli abusi ai minori,¹⁰ per non parlare di *Hänsel e Gretel*¹¹ o degli Orchi, diffuso riferimento a chi mangiava i bambini, in ogni senso.¹²

biologici, sociali, culturali ed economici. La vita mentale è espressione di tutte queste forze viste sia a livello orizzontale, e cioè nella realtà strettamente attuale, che verticale in relazione all'eredità del passato"; inoltre, Mead distingue nell'individuo l'attore dal personaggio, che consiste nella rappresentazione di sé all'interno della relazione sociale. Nelle interazioni sociali, sia quotidiane che "istituzionali", gli individui hanno spesso come unico scopo quello di esibire e far accettare all'altro le proprie maschere/ruoli sociali.

9 Il concorso "Gioco dell'anno" nasce nel 1978, e contribuisce a definire il genere dei giochi alla tedesca. URL 38 implica anche un riferimento ad alcune caratteristiche tipiche della famiglia, quali: regole semplici, adatte al gioco in famiglia, elementi di strategia e tattica, partite di durata modesta (da meno di mezz'ora a un paio d'ore al massimo), meccaniche astratte e poco dipendenti dall'ambientazione, non trattare guerre o conflitti.

10 Nella versione originaria di Perrault, leggasi per esempio URL 39.

11 Negli studi di Bruno Bettelheim, la fiaba è letta nel percorso di crescita verso la maturità psicologica del bambino, che si affranca dai genitori URL 40.

12 Nel giornalismo, "Orco" e "Pedofilo" sono sinonimi, ma la figura è da sempre simbolo di violenza sui più deboli, in particolare donne e bambini. URL 41 e un suggerimento sul tema: URL 42.

Gli stessi generi fantasy e fantascientifico hanno consentito di parlare di temi politici, mascherando il vero obiettivo. Il maccartismo, nella sua ottusa caccia a quanti criticavano il modello sociale, ci ha regalato la splendida letteratura fantascientifica degli anni '50 e indirettamente dei '70,¹³ con un fiorire di utopie e mondi da sognare. O *I viaggi di Gulliver*, che, nella loro versione integrale, costituiscono un saggio di profonda critica sociale. E non parlo della *Divina Commedia*, che ha sicuramente molte altre sfumature.

Del resto, chi studia e analizza la storia, ha spesso attinto al gioco. Immagino in particolare le sessioni di tattica e strategia militare, che da sempre hanno nei giochi di simulazione le basi per l'educazione di quanti devono affrontare la pianificazione di un'azione. E se nell'antichità si parlava solo di giochi astratti per sviluppare la logica di chi affrontava il ruolo decisionale, possiamo notare che quanto più si sono complicate le vicende e le componenti presenti sul campo, tanto più i giochi sono diventati sofisticati e vicini alla realtà.¹⁴ Le battaglie di Alessandro Magno o di Napoleone costituiscono una delle più ampie biblioteche di giochi, perché rappresentano momenti epocali per lo studio e l'evoluzione della tattica di guerra, e sono certamente studiate fin nel dettaglio.¹⁵ I campi sono molteplici, si pensi anche al recente *Twilight Struggle*, che evoca le decisioni della guerra fredda; e meglio ancora, il gemello politico nell'elezione presidenziale Kissinger/Nixon, che studia le vicende di una campagna presidenziale.¹⁶ Forse quest'ultimo esempio, proprio per il tema poco accattivante, è meno conosciuto; e allora cito, anche se dimenticato dai più, un esempio

13 URL 43 e URL 44 sottolineano il ruolo di censura e necessità immaginifiche nella letteratura, a fronte di periodi di tensione culturale e sociale nell'occidente.

14 Se il percorso incuriosisce, in questo articolo (URL 45) del Ministero della Difesa si passa dagli scacchi, e soprattutto dal go, fino ad arrivare ai giochi moderni.

15 Per Bruner, rappresentante della teoria dello sviluppo cognitivo, il gioco è funzionale all'apprendimento perché, al riparo dall'assillo dei bisogni reali, consente la libera sperimentazione di comportamenti e soluzioni a problemi, facilitando l'inventiva e le correlazioni insolite (divergenza).

16 Jason Matthews è l'autore in comune tra *Twilight Struggle*, gioco *card driven* sulle tensioni della guerra fredda, e *1960: The making of a President*, con la corsa presidenziale citata. I giochi presentano molti meccanismi di base comuni.

meno recente, ma più italiano: Corteo.¹⁷ Il dettaglio della simulazione del corteo politico degli anni '70 è notevole, tanto da creare la leggenda metropolitana che fosse utilizzato dalle stesse forze dell'ordine per studiare le situazioni e preparare i funzionari operativi. Si osservi nella sua pubblicazione una componente fortemente ironica per stemperare i temi e creare le premesse per una serata rilassante, e non di discussione.¹⁸

LE REGOLE INFLUENZANO LA REALTÀ

Concentrando l'attenzione sulla capacità dei giochi di influenzare la società, possono tornare utili alcuni appunti cinematografici. Una delle caratteristiche del gioco è quella di stabilire un set di regole ristretto, delle condizioni da rispettare per una buona riuscita del gioco stesso.

Un esperimento sociale in tal senso, avvenuto a Stanford verso la fine degli anni '60, ha colpito la mente di molti registi; conto almeno tre versioni tratte dallo stesso episodio.¹⁹ Alcuni studenti vengono inseriti in uno spazio isolato e suddivisi in gruppi. Le regole imposte, e i ruoli, porteranno a sviluppare comportamenti e reazioni contrarie alla natura stessa, e al pensiero dei partecipanti.

Sempre in ambito cinematografico, troviamo spesso il fascino legato a un gioco che possa influenzare la realtà, partendo da situazioni fantastiche o meno. Pensate ai giochi che magicamente vi trasportano in un'altra realtà (*Giocchi Stellari – The Last Starfighter*, 1984) o la proiettano nel reale (*Jumanji* o *Zathura*), oppure a intrighi internazionali in cui il gioco tra i potenti trascina le pedine alle situazioni più estreme.²⁰ Inte-

17 Corteo (URL 46) esce nel 1979, nella collana I libri del No di Mondadori, dopo un'edizione indipendente romana.

18 Per approfondire i riferimenti formativi del gioco nell'insegnamento, potete partire da URL 47 e URL 48.

19 L'Onda, film tedesco del 2008 *L'onda* (URL 49); sempre tedesco il film del 2001 *The Experiment* (URL 50), da cui il remake statunitense del 2010 (URL 51).

20 Interessanti i legami tra gioco e cinema anche nel recentissimo *La Talpa*, dello svedese Alfredson, adattamento cinematografico del romanzo *Tinker Tailor Soldier Spy*, di John Le Carré, del 1974, citato, tra gli altri, da Edwards in *Spione*.

ressante vedere che è il connubio tra realtà e gioco a essere di ispirazione, soprattutto quando è esplicitamente l'applicazione di un gioco a creare situazioni. In *The Game – Nessuna regola*, è un gioco di ruolo esclusivo a dare origine agli eventi, ma spesso il dito puntato sui giochi di ruolo diventa un punto di partenza per circoli satanisti, o per l'addestramento di killer spregiudicati.²¹

Anche l'uso inconsapevole del gioco esprime una fonte di riflessione per molti sceneggiatori, come se ci fosse la consapevolezza che il gioco possa influenzare la realtà, ma che questa verità ci colpisce solo quando è portata all'estremo. L'aspetto sensazionalistico del gioco e delle sue implicazioni è quello che più facilmente colpisce la fantasia di uno spettatore, o, per estensione, di un lettore. Pensiamo, per esempio, all'enfasi che certi articoli hanno posto sulle implicazioni che videogiochi²² o giochi di ruolo²³ possono avere.

Evidentemente, non dobbiamo fermarci a questo quando pensiamo alle influenze del gioco sulla realtà.

RACCONTARE, DESCRIVERE E VIVERE L'ATTUALITÀ

Il gioco stesso viene richiamato in ambito scientifico per descrivere la realtà, quando diventa impossibile fermarsi a regole rigide e definite per esprimere un fenomeno nella sua complessità. L'esercizio è interessante, e inconsapevolmente viene ripreso in altri contesti.²⁴

In ambito narrativo, assistiamo a una nuova stagione del thriller, in cui la veridicità degli argomenti consente di coinvolgere il lettore, e

21 Per esempio, la diffusione di *Killer* – o meglio *Streetwars* – nei campus americani ha dato luogo a molti film, che traggono ispirazione da un illustre predecessore italiano: *La decima vittima* (URL 52).

22 Il Massacro alla Columbine, per esempio, venne associato a *Doom*.

23 Nel 1997 la campagna di disinformazione sul gioco di ruolo portò a costituire un gruppo di difesa delle caratteristiche del gioco di ruolo anche in Italia: <http://gdr2.org/>.

24 Nel 1975 Eigel e Winkler pubblicano "il gioco", in cui l'accezione di gioco legata alle teorie del caos viene audacemente utilizzata per esprimere l'alternanza tra determinismo e improvviso divenire. E il gioco permea ogni evento, fin dalla creazione.

magari dare chiavi di lettura, o uno stimolo ad approfondire un argomento.²⁵

Saviano recentemente, in *Che tempo fa* del 5 febbraio 2012, diceva che c'erano moltissimi saggi molto ben documentati sulle vicende di Casal di Principe, ma che evidentemente nessuno aveva stimolato l'interesse che aveva suscitato Gomorra. O pensiamo al recentissimo *Gotica*, di Giovanni Tizian, o alle suggestioni che De Cataldo ha trasmesso a chi ha portato *Romanzo Criminale* prima al cinema e poi in televisione.

L'operazione in molti casi ha visto inserire elementi realmente accaduti in una storia coinvolgente, in cui si delineavano i personaggi e le situazioni, non come una mera sequenza di eventi, ma con l'attenzione che si presta a un protagonista di un romanzo e ai luoghi del romanzo stesso; insomma, non più cronaca o saggio, ma appunto novella.

Ancora dobbiamo considerare le strette connessioni tra il teatro, che porta a suscitare nel pubblico le emozioni colte in una vicenda da chi ha deciso di rappresentarla, e il gioco di ruolo in senso ampio. La capacità di un regista, e di uno sceneggiatore, è proprio quella di trasmettere attraverso un mezzo differente quelle sensazioni che loro per primi hanno colto. La sensibilità dei grandi registi è, spesso, un fattore determinante e legato alla capacità di rendere quello che hanno percepito, occupandosi di o assistendo a eventi. I fratelli Taviani raccontavano di aver avuto l'idea di realizzare il film vincitore del festival di Berlino del 2012, proprio dopo aver assistito a una rappresentazione teatrale vissuta in carcere.²⁶ L'attore, nelle mani del regista, è strumento per realizzare questa percezione, e se è vero che alcune scuole si basano sull'immedesimazione,²⁷ ovvero sulla capacità di vivere il personaggio, è altrettanto corretto sottolineare che tutte le scuole di teatro offrono strumenti per permettere agli spettatori di ricevere quelle sensazioni. La posizione sul palco, il rapporto con gli altri attori, la mimica, lo stru-

25 Rimando all'ottimo articolo di Lorenzo Trenti nell'INCbook 2011 (URL 8) per i riferimenti al movimento letterario della new wave degli autori italiani.

26 *Cesare deve morire* è ambientato e girato a Rebibbia, carcere di Roma.

27 Celebre il metodo Stanislavskij, che ha caratterizzato dai primi del '900 molte delle principali scuole di recitazione.

mento della voce, sono orientati allo spettatore. E oggi gli strumenti del teatro stesso, soprattutto l'improvvisazione teatrale, vengono in soccorso delle forme del gioco di ruolo. Le vediamo applicate nei narrativi al tavolo e nei jeepform dal vivo, ma l'obiettivo è puntato sull'esperienza dei giocatori e non del pubblico. Questo è un distinguo piuttosto significativo, poiché in questo tipo di giochi convivono più forme espressive in cui cambia lo scopo e il punto di vista. Si passa da quello autoriale alla regia, dalla recitazione per arrivare all'immersione personale, questa in particolare attraverso la sospensione dell'incredulità, ovvero quella capacità che anche chi legge, quando vive le parole, dimostra.

GAME DESIGN

Ron Edwards ci comunica, nel filone *Story Now*, grazie all'ecletticità che lo caratterizza, una sintesi di questa capacità espressiva. E la applica da game designer. Con *Spione* e *Shahida* realizza strumenti che pongono il giocatore in contatto emotivo con la storia, gli offre meccanismi per poter comprendere meglio cosa potevano provare lì, in quei momenti storici, le persone che erano coinvolte nella situazione. Non siamo più spettatori di un evento, non siamo più studiosi della storia, ma costretti a vivere gli episodi, mettendo in gioco parte di noi stessi.²⁸

Il lavoro egregio di Jason Morningstar in *Grey Ranks* offre sia un punto di vista emotivo, come la crescita dei rapporti adolescenziali, sia un approfondimento storico su un episodio cruento e misconosciuto, come la distruzione di Varsavia. Le giovani staffette che vivono la propria maturazione in un contesto estremo sono vittime e protagonisti delle proprie scelte, distruggendo parte di sé per crescere e sopravvivere. Ed è lo stesso Jason a offrire, con *Come fare Fiasco*, un approfondimento sui legami tra gioco narrativo e teatro.

28 Riprendendo la pedagogia del gioco, è Huizinga, con *Homo ludens*, a porre al centro l'aspetto ludico (da cui ludocentrismo). Il problema delle teorie dell'esercizio è che conoscono il fondamentale carattere estetico ed espressivo del gioco, e rilanciano fondamentalmente all'aspetto creativo. Per H. lo spirito ludico è un tratto fondamentale per l'uomo.

Insomma, sicuramente nel gioco troviamo un modo per raccontare aspetti che un saggio di storia, o un'analisi sociale, non possono farci percepire. Il gioco ci offre la vivida percezione per comprendere sfumature che difficilmente avremmo colto o che spesso, con altri strumenti di indagine, volutamente trascuriamo.

La storia non è mai una fredda raccolta di documenti, un'osservazione sociologica non è semplicemente un'analisi dei comportamenti di masse. Certo, occorre affrontare gli argomenti con maturità, attenzione e preparazione, altrimenti ancora più evidenti risulteranno gli errori. E uno strumento mal progettato può moltiplicare ed enfatizzare gli errori.

Il game designer che approccia il tema adulto deve tenere presenti alcuni elementi di sfida. La giocabilità, innanzitutto. Se trattare un argomento interessante e sviscerarne le caratteristiche è immediatamente motivo di stimolo, è molto più complicato renderlo accattivante e fruibile. Chi gioca deve divertirsi ed essere attirato a partecipare e stimolato a sentirsi coinvolto.

Molti degli approcci di chi affronta la progettazione di un gioco a partire da un'esperienza non ludica, ma formativa o accademica o ancora lavorativa, trascurano questo aspetto. Un'ipotesi è che questi autori condividano un condizionamento da obiettivo, ovvero che trascurino i metodi dello strumento per concentrarsi su ciò che vogliono ottenere. Preparano banali cacce al tesoro, orribili giochi dell'oca a tappe, o situazioni fredde e surreali incapaci di trascinare il giocatore nell'immersione. I motori ludici applicati sono spesso incapaci di proiettare l'esperienza. Costruiscono un percorso prestabilito.

Uno strumento deve essere in grado di portare un risultato, anche quando non dirigiamo consapevolmente, o comunque senza una completezza di visione. Anzi, la vera ricchezza del creatore di giochi, per riprendere un concetto di Ron Edwards, è quella di potersi sorprendere delle conclusioni cui giunge il giocatore. E tuttavia, l'obiettivo di gioco va esplicitato. Senza la corretta premessa, o meglio ancora l'agenda creativa, dei partecipanti, diventano inutili, per quanto elaborati, gli sforzi dell'autore di un gioco, e deludenti le esperienze per i giocatori.

CONCLUSIONI PRATICHE

Tutti gli elementi concorrono quindi a dire che non solo il gioco e la società si intersecano, ma anzi hanno molti elementi di reciproca influenza. I temi dell'evasione sono solo una parte delle componenti che definiscono un gioco,²⁹ e forse il filone storico è solo una delle possibili espressioni di sviluppo dell'ambito ludico, e in particolare dei giochi indie.³⁰

Il cambiamento generazionale negli utenti e nei realizzatori di giochi ha probabilmente spinto un approccio esplicito a certe tematiche, e una volta sdoganati i contenuti adulti scopriamo una new age creativa in grado di coinvolgere diversamente i giocatori. E per contenuti adulti non mi riferisco ovviamente a tematiche sessuali o violente, che già in passato erano stati oggetto di pubblicazioni,³¹ ma all'osservazione del nocciolo delle relazioni e delle emozioni, e quindi a maggior ragione di eventi emotivamente sensibili e socialmente pregnanti.

Ho iniziato parlando di *La mia vita col Padrone*. Le meccaniche del gioco sono collocate inizialmente in un contesto distante, il che apparentemente dovrebbe favorire l'approccio ludico, in quanto esterne, irreali. Il motore del gioco si presta a un uso in un contesto sociale, come *La mia vita con Angelica*, l'esperimento di Mattia, o come una sua collocazione in una realtà lavorativa o aziendale, potrebbero esprimere. Evidenzia, estremizzandoli, comportamenti e attitudini in funzione degli obiettivi di gioco, e aggiunge emozioni a uno schema di gerarchie e relazioni. La simulazione, l'interpretazione, la descrizione, l'espressione, assumono un nuovo livello grazie alla tensione emotiva ludica.

29 In ambito pedagogico, anzi ludocentrico, per esempio il gioco è definito per caratteristiche: improduttivo, piacevole, spontaneo, evasivo, tranquillo, regolamentato, incerto, sospensivo.

30 Indie sempre riferito al gioco da tavolo, e non al filone *indie gamer* dei videogiochi, che reagisce a simili restrizioni delle case produttrici (qui delle case editrici) e affronta cambiamenti radicali nella creazione dei videogiochi (qui dei giochi di narrazione o per estensione dei giochi di ruolo). Il termine va inteso non semplicemente come pubblicazione indipendente, ma anche – per estensione – come un filone libero da condizionamento e impostazioni classicamente percepite.

31 Si pensi, per esempio, allo svedese *Kult* o a certi temi introdotti nel *World of Darkness*.

Lascio volutamente aperte le risposte a molte delle domande poste nel *call for paper* di quest'anno, e in particolare la riflessione sulla capacità di percepire l'evoluzione del gioco di ruolo da parte della società. Credo che qui molto ci sia da fare, e che questo moto divulgativo dipenda principalmente da chi legge questa pubblicazione, cui ho modestamente cercato di contribuire.

A completamento, augurandomi di aver stimolato una curiosità verso un gioco con temi di minore evasione, vi propongo una altrettanto aperta espansione per *Piombo*. Permettetemi di introdurla con le parole di Fedro, non per augurarci di fare la medesima fine, ma per dimostrare quanto antico sia l'esercizio di parlare di argomenti di attualità in modo indiretto: "Quare, Particulo, quoniam caperis fabulis, – quas Aesopias, non Aesopi, nomino, quia paucas ille ostendit, ego plures fero, usus vetusto genere, sed rebus novis, – quartum libellum, cum vacarit, perleges".³²

COME ESTENDERE PIOMBO

A beneficio di quanti non conoscono *Piombo*, provo a riassumere lo schema di gioco. In *Piombo*, il motore principale si basa sul coinvolgimento emotivo dei giocatori lungo un ciclo criminale, che abbraccia l'esaltazione dell'ascesa, ma anche e soprattutto la consapevolezza della fine dell'avventura criminosa.

Una distribuzione iniziale delle carte, che saranno lo strumento di gioco, permette di realizzare questa situazione, e favorisce in una prima fase il criminale, e in una seconda fase, la sua nemesi.

In *Piombo*, ogni giocatore ha sette carte per altrettante scene di Crescita, mediamente vincenti. Nella fase di caduta, queste carte sono perdenti e le scene riprendono la distruzione delle Ambizioni che il gio-

32 Pertanto, caro Particulone, poiché ti piacciono queste favole, – che definisco Esopiane e non di Esopo, in quanto lui ne ha raccontate poche mentre io ne offro molte di più, servendomi di un genere letterario antico, ma adattandolo a un materiale favolistico nuovo – a tempo perso leggi attentamente questo quarto libro.

catore ha realizzato precedentemente. Il meccanismo di distribuzione e di coinvolgimento dei giocatori al tavolo permette a tutti di contribuire alla narrazione, e insieme di indirizzarne il percorso nel gioco base, appunto un ciclo criminale.

Le Ambizioni sono uno degli elementi del proprio coinvolgimento, poiché vengono create dai giocatori anche sulla base dei propri desideri. In questo c'è uno degli elementi di personalizzazione delle vicende.

Parte di questo coinvolgimento ha come presupposto la conoscenza dei fatti, degli episodi che sono emersi dai giornali, dai processi, dalle testimonianze. Ma si tratta di uno strumento, e proprio dall'esempio della banda della Magliana, su cui si concentra la pubblicazione di *Piombo*, si può partire per migliorare il proprio coinvolgimento. Lo stimolo potrebbe essere poter rendere al meglio le vicende che chi gioca conosce di più, o il desiderio di approfondire quegli episodi che ne suscitano l'interesse.

Uno degli elementi di stimolo emotivo nel giocare a *Piombo* deriva dalla conoscenza dei luoghi e del gergo; l'uso di inflessioni dialettali e di espressioni tipiche aiuta a vivere le situazioni in modo più vivo. Una diversa regionalizzazione di eventi ed episodi, regala emozioni differenti e proprie.

Piombo prevede delle frasi rituali, ovvero delle frasi fatte che scandiscono l'applicazione delle regole di gioco. Le espressioni di gioco di *Piombo* evidenziate nel glossario vanno convertite e adattate a una nuova situazione, quando si propone un adattamento. Visto che "quando te pare" ricalca non solo l'ambiente romano, ma anche il modo tipico di confrontarsi dei personaggi delle batterie del tempo, cambiando zona e periodo occorrerà cambiare queste espressioni.

Un buon glossario di gioco dovrà cogliere le espressioni del gergo di quella zona, le forme dialettali, ma anche le espressioni tipiche delle situazioni e delle vicende su cui narrare insieme al tavolo di gioco.

Il passaggio ludico successivo richiederà di considerare gli spunti e le caratteristiche di un diverso ciclo di eventi e renderli, attraverso riferimenti, chiari e insieme aperti alle variazioni narrative; queste vi

permetteranno di esaminare, in forma romanzata, un diverso ciclo di situazioni, che avrebbero potuto essere una sorta di *what if*, che ha nei dettagli e nei riferimenti della storia documentata la propria base.

Ecco allora la promessa traccia per sviluppare un'ambientazione differente, in Toscana.

DOVE CI SON RAGAZZE INNAMORATE, È INUTILE TENER PORTE SERRATE

Quando ho pensato a uno spunto che cogliesse le atmosfere della Toscana, non ho pensato subito alle vicende del Mostro di Firenze. L'impatto sociale, i temi discussi e i tempi dilatati degli eventi mi sembravano fuori contesto, nel discorso di *Piombo*. Tuttavia, approfondendo l'argomento e i riferimenti, non può non risaltare il legame con i percorsi delle altre vicende di quegli anni, e il contesto comune.

Data la vastissima bibliografia e i riferimenti, non ultima la recente serie televisiva, darei per scontato il retroterra, e vorrei accennare maggiormente agli eventi che si possono ripercorrere e approfondire, oltre agli adattamenti che mi sento di suggerire in prima battuta. Ho comunque aggiunto qualche riferimento bibliografico e, se volete una rapida sintesi, potete partire dalla puntata di *Blu Notte* di Lucarelli dedicata alle vicende del Mostro di Scandicci.

Intanto, i cicli dovranno essere quattro e non due. Sia per la lunghezza delle vicende, sia per come appaiano distinte le fasi della situazione. Il suggerimento è di sviluppare:

1. le storie delle coppie innamorate;
2. le vicende dei compagni di merende;
3. lo sviluppo del processo;
4. le indagini sui mandanti e i depistaggi rispetto al processo.

È chiaro che occorre fare un lavoro preciso sulle Ambizioni e su come ci sia un duplice ruolo in esse, nel senso che quelle che in ogni fase sono le Ambizioni, diventano degli obiettivi da distruggere nella seconda fase, insieme a nuove Ambizioni che si affiancano, e che a loro volta diverranno obiettivo della fase successiva.

Per esempio, immaginerei che un ciclo possa compiersi nei seguenti passi, intorno a una certa scena:

- la ragazza desidera accondiscendere al desiderio del proprio compagno e narra di come finalmente individuano la serata giusta, nonostante genitori e difficoltà economiche. In ciascun turno, i personaggi protagonisti variano ognuna delle scene; di fatto vengono composte le scene luogo del delitto. Le Ambizioni vanno dall'amore, al consumare una passione.
- Il mostro distrugge la serata di gioia delle coppie, o frustrato, non trovando la coppia, è costretto a sfogarsi altrimenti; consideratelo cioè un ciclo di distruzione dell'Ambizione "passione". Affianca nella scena la propria Ambizione da soddisfare, per esempio guadagnare soldi per qualcosa o sfogare un istinto sessuale.
- Il pubblico ministero raccoglie le prove e interroga il mostro, distruggendo il suo effimero guadagno o la sua soddisfazione; affianca il desiderio di inchiodare i colpevoli per quel delitto e per quelli a seguire, o le proprie Ambizioni di carriera, o il senso di giustizia o di vendetta per i fidanzati della prima scena.
- Nell'ultima rotazione le indagini si spostano sui mandanti, che rivelano i loro veri propositi e come hanno confuso le proprie tracce, ma senza riuscirci completamente. Ovvero, si vede come le Ambizioni di "giustizia" vengono distrutte e all'opposto i veri propositi, chiamiamole Ambizioni esoteriche o di potere, sono realizzati.

È chiaro che ventotto scene ciascuno sarebbero troppe; l'idea di base è che il ciclo sfrutti il meccanismo delle carte di *Piombo* per un doppio giro. Rispetto a *Piombo*, il primo giocatore definisce i mazzetti da usare, le venti carte e la distribuzione delle stesse. A ogni scena, il giocatore protagonista utilizzerà la stessa scheda dello schema a croce con le

stesse carte e il medesimo memorandum conquista, passandolo al giocatore successivo. Alla fine del ciclo conquista e caduta, avremo quattordici scene giocate, e sarete pronti per una nuova distribuzione delle carte. Insomma, una narrazione molto più condivisa che in *Piombo – Banda della Magliana*.

Questo, almeno, potrebbe essere un primo tentativo di comprendere i drammatici eventi. In seguito, le prime scene potrebbero diventare sette, ventotto quelle del secondo ciclo, evidenziando i ruoli di ciascun Mostro, ventotto quelle del terzo, ciascun imputato con relativo giudice, e sette ancora nell'ultimo ciclo, in cui vengono mirate le implicazioni più importanti per i mandanti.

In ciascun ciclo tenete presente le vicende dei delitti e le relative indagini. Ecco alcuni degli aspetti che potete considerare:

Primo ciclo: le atmosfere fiorentine, le coppie di amanti, le coppie di giovani, gli stranieri, i luoghi e i particolari, la discussione sui giornali e nell'opinione pubblica, i guardoni nei posti dove si imboscavano le coppie, il territorio, le curiosità (come i segni di satanismo), i testimoni, che ritorneranno nei cicli.

Secondo ciclo: i compagni di merende, le personalità, l'essere additati come i grulli, i matti delle proprie comunità, le torbide vicende del proprio passato e i legami pseudo politici, i riferimenti ad altre criminalità, come il coinvolgimento della massoneria o la paventata presenza dell'anonima sarda o di criminalità legata al riciclaggio, alle bische, allo strozzinaggio. Le deviazioni dei protagonisti, lo sfondo sessuale, macabro, pseudo politico, deviato e rituale di alcuni atti.

Terzo ciclo: il lungo, tortuoso e difficile percorso della giustizia, i falsi indizi, il processo infinito, i ricorsi e i vari gradi di giudizio, l'analisi delle vicende e l'efferatezza delle scene (capitò che un carabiniere svenne alla vista delle foto prove d'accusa), la scomparsa, anche violenta, dei testimoni, il confronto con il concetto di serialità degli

omicidi, l'ombra oscura di una mano che gestisce le vicende e intorbida gli atti processuali, la morte degli indagati.

Quarto ciclo: i ruoli nella società delle persone, l'appartenenza a un ordine con riferimenti religiosi e politici estremi, i vincoli della società segreta, i meccanismi in cui i personaggi sono progressivamente coinvolti e le forti azioni per depistare, cambiare, sconvolgere la situazione negli atti. Il ricorrere di elementi, dai segni rituali ai proiettili alle armi, e i collegamenti tra i delitti e i mandanti. I sospetti su altri delitti e il sorgere di ulteriori collegamenti.

Per una sintesi di documentazione, si veda anche il serial e il riassunto su Wikipedia o su numerosi siti dedicati. Ecco alcuni riferimenti.³³

FILMOGRAFIA

Nel febbraio 1986 esce con poca risonanza e in pochissime città italiane *L'assassino è ancora tra noi* (URL 53), film realizzato frettolosamente e con pochi mezzi che, pur cavalcando l'onda emotiva dell'ultimo duplice delitto del 1985, passerà del tutto inosservato. Tre mesi dopo, distribuito dalla Titanus di Goffredo Lombardo, arriva sugli schermi *Il mostro di Firenze* (URL 54), tratto dall'omonimo libro del 1983 del giornalista e scrittore Mario Spezi.

Il regista Antonello Grimaldi (URL 55) realizza nella primavera 2009 la serie televisiva *Il mostro di Firenze* (URL 56), una ricostruzione della vicenda dal 1981 al 2006 per il canale tv Fox Crime: 6 parti da 45 minuti ciascuna di durata, che vanno in onda dal 12 novembre al 10 dicembre 2009.

Delle vicende del mostro si sono occupate varie trasmissioni tv: Un giorno in pretura, Blu Notte, Chi l'ha visto?, Telefono giallo, Enigma, Top Secret e MIXER.

Un documentario chiamato "I delitti del mostro di Firenze" è andato in onda su Sky nel 2011. Il video, della durata di un'ora, raccoglie le opi-

33 Su URL 32 trovate molti altri riferimenti bibliografici; qui ho riportato i principali.

nioni di molti protagonisti della vicenda fornendo spazio a tutte le ipotesi.

BIBLIOGRAFIA

Mario Spezi, *Dolci colline di sangue*, Milano, Sonzogno Editore, 2006. ISBN 978-88-454-1271-4 .

Giuseppe Alessandri, *La leggenda del Vampa*, Loggia De Lanzi, 1995.

Luca Cardinalini, Pietro Licciardi. *La strana morte del dr. Narducci. Il rebus dei due cadaveri e il «mostro» di Firenze*. DeriveApprodi, 2008. ISBN 978-88-89969-27-4.

Alessandro Cecioni. *Gianluca Monastra, Il mostro di Firenze*. Roma, Nutrimenti.

Nino Filastò, *Storia delle merende infami*. Firenze, Maschietto Editore, 2005.

Michele Giuttari. *Il mostro*. Rizzoli, 2006, ISBN 978-88-17-01628-5.

Carlo Lucarelli. *I mostri di Firenze in Nuovi misteri d'Italia. I casi di Blu Notte*. Torino, Einaudi, 2004. pp. 94-133. ISBN 978-88-06-16740-0.

Ruggero Perugini. *Un uomo abbastanza normale*. Mondadori.

Francesco Ferri. *Il caso Pacciani. Storia di una colonna infame?* Edizioni Pananti, Firenze, 1996.

Massimo Polidoro. *Cronaca Nera*. Pagg. 219-312, Piemme, 2005.

Gioco e società

Sitografia

N.	URL breve	URL originale
1	http://goo.gl/P67UH	http://it.wikipedia.org/wiki/Uomini_che_odiano_le_donne
2	http://goo.gl/RoC0W	http://it.wikipedia.org/wiki/La_ragazza_che_giocava_con_il_fuoco
3	http://goo.gl/lSY7m	http://www.halfmeme.com/nicotinegirls.html
4	http://goo.gl/BNUEH	http://it.wikipedia.org/wiki/Maschiacce_armate_pesantemente
5	http://goo.gl/nfo08	http://en.wikipedia.org/wiki/Fan_service
6	http://goo.gl/38XMW	http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Fanservice
7	http://goo.gl/N9cSP	http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HoYay
8	http://goo.gl/0khj5	http://www.internoscon.it/pdf/INC_Book_2011.pdf
9	http://goo.gl/51WhS	http://www.internoscon.it/pdf/INC_Book_2010.pdf
10	http://goo.gl/nK3Tz	http://www.narrattiva.it/catalogo/giochi/kagematsu/
11	http://goo.gl/6eQqG	http://www.narrattiva.it/catalogo/giochi/trollbabe/
12	http://goo.gl/QKcOS	http://www.narrattiva.it/catalogo/giochi/lamia-vita-col-padrone/
13	http://goo.gl/kmskg	http://www.mediafire.com/?w9efvivaftb46n
14	http://goo.gl/83p5	http://en.wikipedia.org/wiki/Ireland
15	http://goo.gl/Z8Enn	http://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft#Reception
16	http://goo.gl/dfI0b	http://www.selfgrowth.com/experts/yaron_golan.html
17	http://goo.gl/6G52l	http://reconstruction.eserver.org/061/Schaechterle_Borah.shtml
18	http://goo.gl/UG1q2	http://gamingaswomen.com/posts/2012/03/game-design-and-sexism-player-feedback-mechanics/
19	http://goo.gl/QYF5Z	http://web.archive.org/web/20070706210005/http://www.tasteslikephoenix.com/articles/women.html
20	http://goo.gl/hxr8F	http://dovearrow.wordpress.com/2008/04/21/gaming-is-not-a-genetic-trait-part-i/
21	http://goo.gl/qTgx3	http://dovearrow.wordpress.com/2008/05/06/gaming-is-not-a-genetic-trait-part-ii/
22	http://goo.gl/41gQk	http://www.rpg.net/news+reviews/columns/Vecna1.html

N.	URL breve	URL originale
23	http://goo.gl/nypQB	http://www.rpg.net/news+reviews/columns/Vecna2.html
24	http://goo.gl/2X8f4	http://www.gentechegioca.it/smf/index.php/topic,6654.0.html
25	http://goo.gl/iE4Dk	http://community.wizards.com/go/thread/view/75882/28829763/So_DMs,_female_players,_and_the_dynamic_of_play..._thoughts
26	http://goo.gl/ogywe	http://community.wizards.com/go/thread/view/75882/26252177/One_of_the_Boys
27	http://goo.gl/5ses9	http://www.gioconomicon.net/
28	http://goo.gl/1KP5t	http://blog.wired.it/ifiona/2012/02/08/continuate-a-rubare-continuate-a-lamentarvi-o-se-preferite-siate-ladri-siate-stronzi-ovvero-perche-lo-scaricamento-non-e-un-diritto-manco-per-sogno.html
29	http://goo.gl/AXb08	http://www.brainpickings.org/index.php/2011/06/28/7-publishing-platforms/
30	http://goo.gl/Bi8Xv	http://buzzmachine.com/2012/02/08/economist-debate-on-sharing/
31	http://goo.gl/UZKq6	http://www.linkiesta.it/blogs/mercato-e-liberta/diritto-d-autore-cosa-significa-nella-societa-20
32	http://goo.gl/91cVF	http://www.leonardodavincic1.it/Massoneria%20-%20Rosa%20Rossa%20-%20Delitti%20Seriali.htm
33	http://goo.gl/7ozAT	http://www.internoscon.it/2011/index.cfm?action=programma&eventID=53
34	http://goo.gl/RIhT4	http://www.indie-rpgs.com/forge/index.php
35	http://goo.gl/05b8e	http://www.gentechegioca.it/smf/
36	http://goo.gl/BQilU	http://www.stepitalia.it/gestionale/sezione_pubblica/corso_pagamento.php?act=7&id_corso=72
37	http://goo.gl/CVgL8	http://www.corsi-master-ieros.com/master/formazione-roma/master-orientamento.html
38	http://goo.gl/Nyod6	http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_in_stile_tedesco
39	http://goo.gl/qV1DE	http://www.lifegate.it/it/eco/people/essere/psicologia/cappuccetto_rosso.html
40	http://goo.gl/BiY3B	http://www.culturaesvago.com/psicologia-della-fiaba/
41	http://goo.gl/KoC0r	http://it.wikipedia.org/wiki/Orco_(folclore)
42	http://goo.gl/82M5K	http://www.ibs.it/code/9788820038281/penfold-rosalind/pantofole-dell-orco.html

N.	URL breve	URL originale
43	http://goo.gl/nWkXG	http://www.fantascienza.net/settimo/0803.htm
44	http://goo.gl/XeADE	http://www.ibs.it/code/9788860741141/borrione-francesca/maccartismo-gli-anni.html
45	http://goo.gl/ZyMTc	http://www.difesa.it/SMD/CASD/Istituti_militari/CeMISS/Pubblicazioni/News206/2011-04/Documents/Giochi%20di%20guerra.pdf
46	http://goo.gl/FqHtu	http://www.goblins.net/modules.php?name=Reviews&rop=showcontent&id=3647
47	http://goo.gl/vevXN	http://www.qtimes.it/leggi.php?s=3&idnews=135
48	http://goo.gl/u1W2u	http://www.comprensivomarrubiu.it/d/materiali/discipline_laboratori/laboratori/didattica_laboratoriale_storia.pdf
49	http://goo.gl/wtWWk	http://it.wikipedia.org/wiki/L%27onda_(film_2008)
50	http://goo.gl/sX4dh	http://it.wikipedia.org/wiki/The_Experiment_-_Cercasi_cavie_umane
51	http://goo.gl/WD29c	http://it.wikipedia.org/wiki/The_Experiment_(film_2010)
52	http://goo.gl/MX8cv	http://it.wikipedia.org/wiki/La_decima_vittima
53	http://goo.gl/1C0Ep	http://it.wikipedia.org/wiki/L%27assassino_%C3%A8_ancora_tra_noi
54	http://goo.gl/hbsMu	http://it.wikipedia.org/wiki/Il_mostro_di_Firenze_(film_1986)
55	http://goo.gl/o7SKo	http://it.wikipedia.org/wiki/Antonello_Grimaldi
56	http://goo.gl/hjoXF	http://it.wikipedia.org/wiki/Il_mostro_di_Firenze_(serie_televisiva)

Gioco e società

Biografie

Rosalia Alvisi nasce a Ravenna nel 1981.

Nel 2005 si laurea in Scienze dell'Educazione all'Università di Ferrara.

Nel 2008 consegue un master in Pedagogia Clinica presso l'ISFAR di Firenze, mentre nel 2011 un master Post Experience *Applied Behavior Analysis. Modelli di intervento intensivo precoce*.

Dal 2005 lavora come educatrice presso la Cooperativa Sociale *La Pieve* di Ravenna ed è attualmente responsabile del Centro Pomeridiano *La Coccinella* per minori affetti da autismo e psicosi.

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 3a ed.* nel 1996, *Cani Nella Vigna* e *Avventure in Prima Serata* nel 2007.

È Facilitatore di *GenteCheGioca*: <http://www.gentechegioca.it/>. Ama l'arte, la scienza, provare giochi diversi e Manuela, che negli ultimi mesi è diventata prima sua moglie e poi la sua socia: illustrano libri per ragazzi (carta e formati elettronici).

Lo potete contattare qui: mattia.bulgarelli@yahoo.it.

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 (<http://www.narrattiva.it/>) per acquisizione licenze, traduzione, editing, progetto editoriale, grafica e illustrazione di giochi. Con Michele Gelli organizza la convention InterNosCon (<http://www.internoscon.it/>) dal 2008, e nel 2010, 2011 e 2012 ha curato *l'INCbook*, a essa legato.

Alcuni suoi lavori sono su <http://www.claudiacangini.com/> e <http://claudiacangini.deviantart.com/>). Presso alcuni è famosa (o famigerata?) per il fumetto *Terry's Angels*.

Giulia Cursi (Urbino, 1987) da diversi anni è appassionata di giochi di ruolo e giochi da tavolo. Per diversi anni passa tante serate con D&D, *Sine Requie*, *Vampiri: la Masquerade* live e altri giochi tradizionali. Un pomeriggio prova *Annalise* e ne rimane davvero colpita, però la vera svolta arriva dopo *Trollbabe* e *La Mia Vita col Padrone*, con i quali finalmente ottiene l'esperienza che ha sempre cercato nei giochi di ruolo, ma che fino a quel momento non era mai riuscita a ottenere.

Adora disegnare e spera di poter migliorare sempre di più. Le sue passioni comprendono anche libri, fumetti e natura. Se desiderate contattarla la potete trovare su Google+ o su <http://www.gentechegioca.it/> (nickname *Nenhiril*).

Marco Alberto Donadoni (<http://www.madonadoni.it/>), tre figli e due gatti, ha speso i suoi primi venti anni a giocare; i secondi venti anni a inventare giochi per varie case editrici (pubblicando più di 160 titoli in 6 lingue), radio, giornali e televisioni; i terzi venti anni a progettare giochi per la formazione (editando – direttamente in aula o come format da fare gestire ad altri formatori – circa una trentina di moduli ludici per la formazione). Ha scritto il libro *Met@forming* (S.E. Dante Alighieri 2010), che parla della metafora come “giochiamo che io ero”, e un saggio sulle relazioni fra donne e gioco, donne e donne, donne e lavoro: *Le donne i cavalier, l'armi e i lavori* (S.E. Dante Alighieri 2011).

Lavinia Fantini ha, come molti, incontrato il gioco di ruolo negli anni dell'adolescenza. Ha avuto la fortuna d'incontrare un gruppo meraviglioso di altri giocatori che le hanno permesso di giocare per molti anni a giochi di tipo tradizionale in un clima di collaborazione, serenità e armonia. Tutto ciò ha reso pressoché indolore il passaggio ai “bomboleoni alla crema”, grazie ai quali ha anche trovato l'amore della sua vita.

Da allora si è impegnata a giocare il più possibile, aiutare durante fiere e convention e diffondere come può questo meraviglioso hobby. Ha da poco trovato il coraggio per iniziare a lavorare a un proprio gioco, e spera di portare a termine questa prima esperienza nel campo (se andrà tutto a buon fine, sarà riconoscibile per l'alto contenuto di pucciosità).

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 vent'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 fondatore e proprietario di Shadow (<http://www.studioshadow.it/>) e Narrattiva (<http://www.narrattiva.it/>), un'etichetta che ha già pubblicato quindici giochi di ruolo da tavolo e live in Italia. Ha fondato e tutt'ora organizza InterNosCon (<http://www.internoscon.it/>).

Gabriele Mari nasce nel 1973 a Ravenna. Nel 1999 fonda l'associazione ludico-culturale *Cacciatori di Teste*. Dal 1999 lavora come educatore occupandosi di giovani affetti da autismo e psicosi. Nel 2004 fonda, con altri soci, *La Ludoteca dei Cacciatori di Teste*. Nel 2006 dà vita al progetto *e-Nigma*, un team di design e sviluppo, in qualità di autore, game designer, sviluppatore, copywriter e playtester. Nel 2007 pubblica con Nexus il suo primo gioco, *Garibaldi: La Trafila*. Nel 2009 pubblica per Ravensburger *Mister X - Flucht Durch Europa*; nel 2011, *Lettere da Whitechapel*, per NG International. Nel 2011 dà vita alla casa di produzione di giochi artigianali di alta qualità "Sir Chester Cobblepot".

Lorenzo Trenti (Castelfranco Emilia, 1977), giornalista pubblicitario, lavora nel campo della comunicazione. Tra i fondatori del movimento Flying Circus per il gioco di narrazione e interpretazione (<http://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).

Andrea Vigiak, 42 anni di Vercelli, architetto informatico, è stato aggregatore di giocatori, riunendo in associazioni ludiche ragazzi di Torino, Roma, Vercelli e dintorni. Ha organizzato incontri di giocatori da tra cui *GiocaVercelli*, *NordOvestCon* e anche *Modcon*, dal 1999 al 2004. Nel 2005 e nel 2006 è stato giurato del *Best of Show* di Lucca e contribuisce alla riorganizzazione del premio. Ha partecipato alla giuria del PLDA ed è stato chiamato più volte in giuria del premio *Labirinth*.

Ha curato il sito e le traduzioni italiane di *Apagear*, fanzine di racconti e scenari per i giochi della DP9, nei dintorni del 2000.

Nel 2002 ha collaborato alla nascita del *Flying Circus* e al suo manifesto. Recentemente ha collaborato a *Piombo*, gioco di ruolo di stampo indie ambientato negli anni '70 e volto alle storie di crimine.

Nel 2011 la sua creatura più importante: Beatrice.

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.

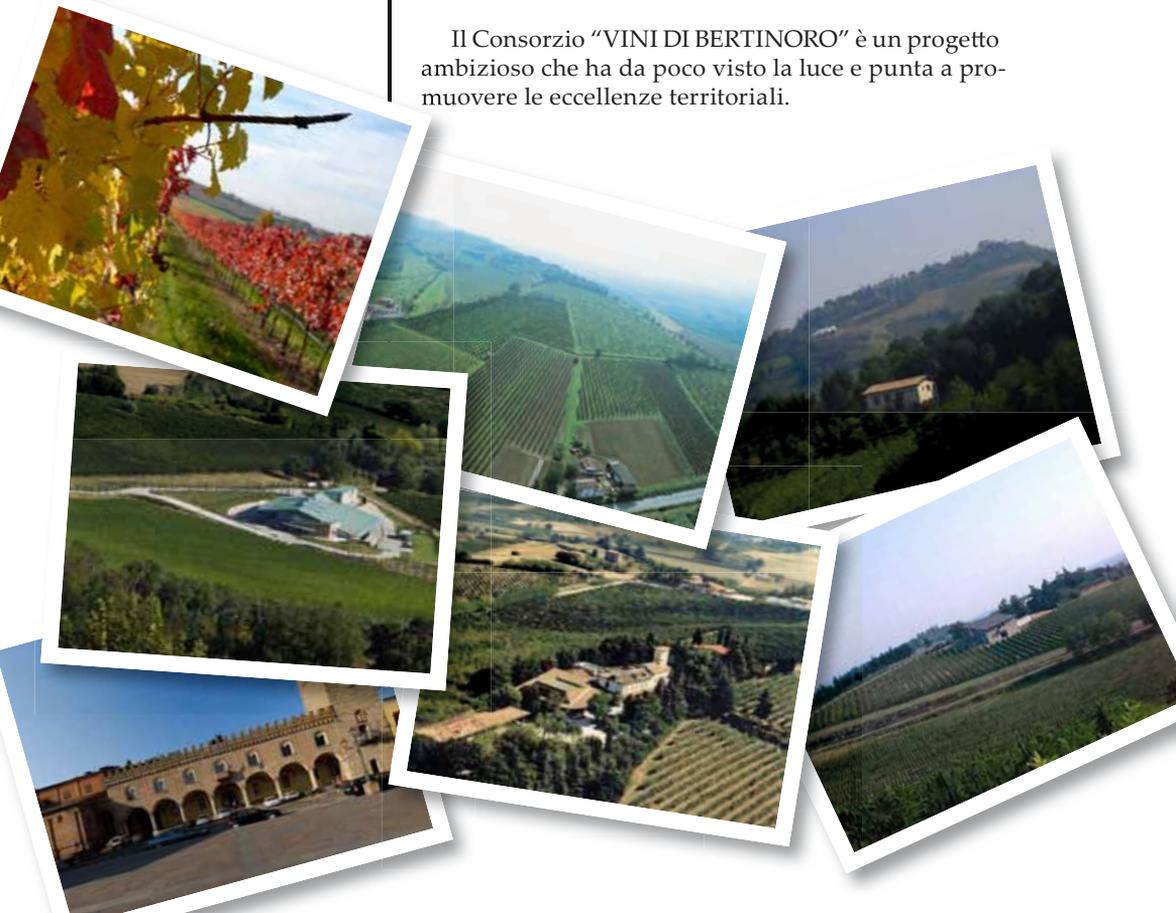
Bertinoro, una città che ha fatto del suo passato il proprio bene più prezioso.

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. +30 (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.cellii-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





La Mata
Birrificio

Via Donegallia, 6
48027 Solarolo (RA)

Marco Tamba
Tel. +39 347 4574624
Fax +39 0546 680963

mtamba@birrificiolamata.it
www.birrificiolamata.it

Birrificio La Mata

Il Birrificio agricolo La Mata si trova all'interno di una vecchia stalla di tipica architettura romagnola, situata all'interno dell'azienda agricola che Marco Tamba ha scelto di gestire continuando l'attività lavorativa che la sua famiglia porta avanti da varie generazioni nella campagna di Solarolo, a pochi chilometri da Faenza, immersa nel verde e nella quiete del territorio romagnolo.

L'azienda agricola Tamba Marco ha deciso di seguire direttamente tutto il processo di produzione della birra: la selezione e la coltivazione delle materie prime, la lavorazione delle stesse e il processo di trasformazione; l'energia utilizzata è prodotta in loco attraverso un impianto fotovoltaico situato sul tetto del birrificio.

La birra prodotta è quindi il frutto di una filiera che parte e si conclude nell'azienda stessa.

Le Birre di La Mata

Al momento vengono prodotte tre tipologie di birre ad alta fermentazione e rifermentate in bottiglia, disponibili tutto l'anno, ispirate agli stili più classici: la DORA, la MORA e la LOVA.

A queste si sono aggiunte nel tempo altre due birre più particolari ma sempre di facile bevuta, caratterizzate da aromaticità e gusto più ricercati: la MyALE e la AMARTY.

Molto particolare e piena d'orgoglio invece l'ultima presentata: la 100%, una birra dove la totalità di malto d'orzo ma anche di luppolo è direttamente prodotto all'interno della stessa azienda agricola, può essere considerata una delle prime birre in Italia a contenere solo materie prime italiane.

Periodicamente verranno proposte nuove birre stagionali caratterizzate da un forte legame col territorio, con i prodotti della terra che offre e la loro tipicità.

Velature del prodotto e formazioni di sedimenti sono garanzia della genuinità di questa birra che non viene filtrata né pastorizzata, non contiene additivi né coloranti, né conservanti.



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. «Sembrare 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





**Grand Hotel
Terme della Fratta**
Aperto tutto l'anno

Via Loreta, 238
47032 Fratta Terme di
Bertinoro (FC)

Tel. +39 0543 460911
Fax +39 0543 460473

www.termedellafratta.it



Grand Hotel Terme della Fratta

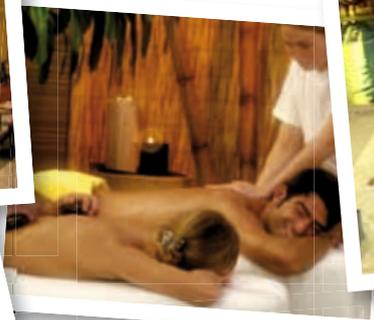
Il Grand Hotel Terme della Fratta è l'unica realtà in grado di offrire nello stesso luogo una varietà di acque incredibilmente ampia.

Dalle undici sorgenti del parco, distribuite lungo il corso del Rio Salso, scaturiscono sette diverse acque termali che, in ragione dei terreni che attraversano nelle profondità del sottosuolo, possiedono proprietà assolutamente uniche su cui si fondano i trattamenti termali e del benessere.

Il Centro Termale, il Centro Benessere e Beauty Farm annessi al Grand Hotel Terme della Fratta, recentemente restaurato e riportato all'antico splendore, si avvalgono di uno staff altamente qualificato.

Il percorso Armonie Naturali è l'ideale per ritrovare la serena armonia con se stessi e con i propri ritmi biologici. Si compone di un idropercorso vascolare, sauna, cascata di ghiaccio, bagno turco, bagno romano, pediluvio Kneipp, wasser paradise, docce emozionali, 2 piscine termali con idromassaggio, per un relax infinito.

L'immenso parco termale con all'interno il parco avventura INDIANAPARK fanno da corollario alla storica dimora.



Sapori Tipici

Sapori-Tipici.it insieme ad altre aziende agricole del territorio locale ha deciso di offrire la possibilità ai propri clienti di ricevere comodamente a casa propria la frutta e la verdura appena raccolta senza passare dalla catena distributiva. Questo ci ha permesso quindi di proporre i nostri prodotti a prezzi veramente convenienti ed allo stesso tempo più equi per chi ha fatto della coltivazione della terra una ragione di vita.

Le coltivazioni di ortaggi e frutta di queste aziende rispettano tutte i principi produttivi per garantire ai nostri clienti una alimentazione sana e genuina. La presenza, nel nostro gruppo, di aziende biologiche certificate è una ulteriore conferma della qualità che siamo in grado di portare sulle vostre tavole.

Vi faremo riscoprire il gusto di mangiare la migliore frutta e la migliore verdura delle vostre campagne, unite, a richiesta, anche dai migliori prodotti tipici del territorio grazie alle collaborazioni attivate anche con aziende artigiane di trasformazione e vitivinicole.

Infatti dietro al progetto Sapori-Tipici.it c'è tutta la qualità dei prodotti di Romagna caratteristici di un tempo ormai passato.ù

Con nostra immensa soddisfazione che quindi oggi proponiamo alla nostra gentile e ricercata clientela la possibilità di ricevere direttamente a casa propria, attraverso www.sapori-tipici.it tutta la bontà che questa terra può regalarci.

Il nostro intento è quello di portare la vera Romagna con i propri sapori, i propri gusti e le proprie tradizioni a casa di ognuno di Voi affinché possiate entrare intimamente a contatto con una regione fatta di non solo "Riviera" ma fatta di tanti agricoltori, tanti artigiani che nella conservazione delle usanze e tradizioni di un tempo ne hanno fatto in primo luogo una ragione di Vita.



Sapori Tipici
Tesori della Romagna

Sapori-Tipici.it
Via del Ciliegio, 19
47034 Forlimpopoli
(FC)

Per ordini:
Fax: 0543-579922
ordini@sapori-tipici.it
www.sapori-tipici.it



Credits

InterNosCon2012

VERSO IL FUTURO • TO THE FUTURE

Un'idea di

Claudia Cangini & Michele Gelli

Organizzazione

Mario Bolzoni, Claudia Cangini, Lavinia Fantini, Michele Gelli,
Mauro Ghibaudo, Lapo Luchini, Ezio Melega, Matteo Suppo, Luca Veluttini

Segreteria

Andrea aka Beppe, Malinka, Ezio Melega, Matteo Suppo, Luca Veluttini

Mille e Una Notte • Psi Run • Panel: Independent Game Design & Publishing

Meguey Baker

Panel: Come Usare -e Progettare- il Gioco nella Formazione Aziendale: Modelli, Storia, Esperienzialità e Sperimentazione

Marco Donadoni

Panel: Donne & Gioco

Meguey Baker & Marco Donadoni

The Rustbelt

Matteo Suppo

How We Came to Live Here

Luca Veluttini

21 Guns • Ravendeth • Hot War

Iacopo Frigerio

Ars Gladiatoria • Aegis

Alberto Tronchi

Chiedi & Gioca • Technoir

Marco Andreetto

Chiedi & Gioca • Apocalypse Galactica

Paolo Bosi

Chiedi & Gioca • La Mia Vita Col Padrone

Lavinia Fantini

Love in the Time of War

Luca Veluttini & Mr. Mario Bolzoni

Piledrivers & Powerbombs

Alex "il mietitor" Isabelle

It Was a Mutual Decision • Dubbio • Annalise

Moreno Roncucci

My Life with Bunny • Fiasco: De Medici • Dog Eat Dog

Ezio "Aetius" Melega

Montsegur 1244 • Shock: Fantascienza Sociale • Bliss Stage

Fabio Succi Cimentini

Escape from Tentacle City • Ultimo viene il Coyote

Daniele Di Rubbo

Bacchanal (Card Game Playtest) • Sporchi Segreti

Michele Gelli

**Dawn of a New Tomorrow • Knights of Twilight • Hybris (Solip-Mage) •
Elar – re-engineered**

Davide Losito

Hell for Leather

Ernesto "Klaus" Pavan

Kagematsu

Sara "Starcatcher" Porello

Ka-gay-matsu (per sole donne) • Ka-gay-matsu (per soli uomini)

Manuela Soriani

Non Cedere al Sonno

Michela Da Sacco

Piombo (in italiano) • Piombo (in inglese)

Daniele Loštia

Steal Away Jordan • Perfect, Unrevised

Mr. Mario Bolzoni

Contenders

Ronny Negrelli

Spaccatutto!

Luca "bonisol" Bonisoli

Chronicles of Skin

Iacopo Benigni

Mist-Robed Gate • The Dreaming Crucible

Mauro Ghibaudo

La Mia Vita con Angelica

Manuela Soriani & Mattia Bulgarelli

Trollbabe

Francesca Da Sacco

Mouseguard

Alessandro "Gwilberiol" Ricco`

Fate – Star Wars: the FATE of the Galaxy

Enrico "AsamuraiintheStorm" Putaturo

Cani nella Vigna • Traduzione Panel: Donne & Gioco

Claudia cangini

Do: Pilgrims of the Flying Temple

Michele "Tronk" Ronchini

Si ringraziano

Comune di bertinoro, mirko capuano, arianna pivi

Partner



NARRA t TIVA

Banca popolare dell'Emilia Romagna
GRUPPO BPER

WWW.INTERNOSCON.IT
WWW.GENTECHEGIOCA.IT