Il larp in realtà
Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo
A cura di Gabriele Ferri e Lorenzo Trenti
Volume pubblicato in occasione del quinto Larp Symposium
Bologna 2014

Prima edizione: settembre 2014

Progetto editoriale, coordinamento e progetto grafico: Gabriele Ferri, Lorenzo Trenti.

Consulenza: Andrea Castellani, Francesco Sedda.

Composizione e impaginazione: Lapo Luchini.

Autori: Paola Urbinati, Barbara Fini, Augusto Pirovano, Gabriella Aguzzi, Simone Bonetti, Alessandro Scagliarini, Lorenzo Trenti, Andrea Giovannucci, Giorgio Pusceddu, Elin Dalstål, Martin Buchtík, Elena Corotti, Francesco Sedda, Tobias Wrigstad, Enrico Gandolfi, Luca Giuliano, Eric Zimmerman.

Traduttori: Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Marco Costantini, Alessandra Farinella, Riccardo Fassone, Mauro Salvador, Lorenzo Trenti.

Revisione e proofreading: Gabriele Ferri.

Progetto grafico di copertina: Lorenzo Trenti.

I diritti relativi ai testi firmati appartengono ai rispettivi autori.

Stampa a cura di Lulu.com

Il larp in realtà

Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo

A cura di Gabriele Ferri e Lorenzo Trenti

Volume pubblicato in occasione del quinto Larp Symposium

Bologna 2014

Indice

Parte I: Esperienze
Paola Urbinati
"Volevo solo salvare i dinosauri". Introduzione al larp con i figli 9
Barbara Fini
Edularp alla scuola media 15
Augusto Pirovano
A|Maze: giocare nella realtà fisica 23
Gabriella Aguzzi
La voce dei vinti 29
Simone Bonetti Alessandro Scagliarini Lorenzo Trenti
Una notte (di larp) al museo 35
Giuseppe Romano
The Plot 41
Parte II: Strumenti
Andrea Giovannucci
Il gioco della realtà 49
Giorgio Pusceddu
Sette regole per giocare pro 55
Elin Dalstål
Interazione fisica significa limitazioni fisiche 59
Martin Buchtík
La roulette russa in pratica 65
Elena Corotti
Giochi di ruolo dal vivo: un mondo da vivere e scoprire… anche in ufficio 71
Francesco Sedda
Il larp come strumento 75
Tobias Wrigstad
L'abc del jeepform 81
Parte III: Riflessioni
Enrico Gandolfi
Il gamescape del larp 103
Luca Giuliano
L'uso della simulazione nella lotta contro i pregiudizi 107
Eric Zimmerman
Preso in giro dal "cerchio magico" 119

Il mondo di fantasia prodotto dal Chew-Z, pensò Barney, esiste nella testa di Palmer Eldritch. Come io ho scoperto personalmente. E il guaio è, pensò, che una volta entrato in uno di quei mondi, non puoi uscire: esso rimane con te, anche quando tu pensi di essere libero. È una porta a senso unico, e per quello che ne so, anch'io ci sono dentro, ancora adesso. (...) «Questo non è reale; è una fantasia prodotta dalla droga. Una traslazione».

*«L'inferno, non sarà reale!» fece Leo rabbioso. «Cosa sarei io, allora? Stammi a sentire». Puntò un dito contro Barney. Era davvero furibondo. «*Io *no ho niente d'irreale. Sei tu il dannato fantasma, un fantasma uscito dal passato. Hai rovesciato completamente la situazione. Senti?» Colpì con violenza la scrivania, usando tutte le sue forze. «Il suono della realtà».*

Philip K. Dick, Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, trad. U. Malaguti, 1977*

La realtà, signore e signori. Quella cosa con cui dobbiamo fare i conti tutti i giorni, che ci piaccia o no. Un tema apparentemente molto lontano dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo o larp: in fondo se indossiamo un costume e ci caliamo nei panni di un personaggio immaginario insieme ad altre persone, lo facciamo proprio per evadere dalla realtà. Giusto?

Come scoprirete leggendo i contributi di questo volume, le cose sono più complesse di così. Tanto per cominciare, la realtà non è solo una cosa da cui fuggire, anzi: giocare un larp può aiutarci a dare uno sguardo più approfondito alla realtà del mondo che ci circonda, dei rapporti interpersonali, perfino di noi stessi. E poi la realtà è qualcosa da cui non si sfugge: anche se ambientiamo un gioco in un mondo immaginario, dovremo sempre fare i conti con il luogo che ci ospita, con le persone che partecipano (o che tirano un bidone all'ultimo minuto...), con la rappresentazione più o meno realistica del mondo immaginario che stiamo cercando di ricreare.

Ancora più interessante è il fatto che non solo la realtà si intrufola nel larp, ma spesso può accadere anche il contrario, e con effetti molto interessanti. Lo strumento del gioco di ruolo dal vivo trapela in ambienti fin troppo reali – l'azienda, la scuola, la famiglia... – e li contamina positivamente. Un po' di colore nel mondo di tutti i giorni, finalmente!

Gli articoli che trovate nelle pagine seguenti sono stati scritti da autori italiani e internazionali e sono stati raccolti in occasione del quinto Larp Symposium. Li abbiamo divisi in **esperienze** che raccontano giochi e larp già avvenuti; **strumenti** che fanno il punto sull'applicazione pratica di metodi per gestire la realtà dei larp; **riflessioni** di approfondimento su alcune tematiche relative al mondo dei giochi di ruolo dal vivo.

Buona lettura e... buona realtà

i curatori

Parte I:
Esperienze

Paola Urbinati

“Volevo solo salvare i dinosauri”. Introduzione al larp con i figli

All'inizio sei solo un ragazzino innamorato dei giochi di ruolo. Poi cresci ed esplori, da solo e con gli amici, tutto l'universo possibile del gioco e anche di più, soffermandoti sui larp come punto di arrivo e anche nuovo punto di partenza, da quelli in abito fantasy a quelli che più si avvicinano al vero e proprio teatro e all'improvvisazione.

Poi cresci ancora, sei una persona grande e seria e stai ancora giocando, e poi in questo incredibile mondo del gioco che si intreccia con la vita, può capitarti di avere un figlio. Anzi, può capitare che non solo tu, ma anche gli amici con cui giochi di solito abbiano dei figli!

Per chi vuole continuare a giocare occorre studiare nuove “strategie” per far convivere la novità più bella della vita con l'antica passione.

È possibile?

Io ci sto provando da 8 anni e questa è la mia esperienza con Agostino.

Regola unica per bambini piccolissimi: aiutare i genitori a giocare

Tralasciando i bambini molto piccoli, per i quali la soluzione migliore è che siano addormentati prima di cominciare qualunque attività ludica, il problema si pone quando il bimbo ha 3-5 anni, e quindi troppo piccolo per giocare ma troppo grande per dormire.

Se il larp è pomeridiano o serale ci sarà sicuramente qualche ora in cui il bambino sarà sveglio, presente e molto attivo, tanto attivo che il genitore, per seguirlo, farà davvero fatica a stare dentro la storia. Per non parlare di interruzioni per cambi, pappe o altro.

In questo caso può essere una buona idea che l'organizzatore prepari dei personaggi pensati apposta per i genitori: un personaggio marginale, oppure da interpretare in coppia con un altro giocatore più presente (la coppia di poliziotti, la coppia di investigatori, la coppia di ladri, ecc.), può permettere di giocare ma anche di assentarsi. Il personaggio marginale sarà sicuramente meno risolutivo per la trama, ma potrà essere gestito insieme al bambino con sforzo minimo, e tanto basta per divertirsi.

Ancora meglio: riuscire a studiare una trama che includa il bambino come "elemento di disturbo" per il personaggio che lo avrà con sé! In un larp di fantascienza, a cui erano presenti 3 giocatrici con 3 bimbi di 3 anni, i relativi personaggi sono stati dotati di "piccoli robot da compagnia difettosi". In questo modo le interruzioni per seguire i bisogni del bimbo potevano essere giustificate in game e attiravano qualche battuta anche da parte degli altri giocatori, che non li hanno visti come elementi di disturbo.

Per bambini più grandi

Cose che non funzionano

Ruoli da protagonista. Se i bambini sono più grandi, intorno ai 6-8 anni si può cominciare a fare qualche prova di gioco. Se il genitore è colui che organizza il larp è facile trovare un ruolo per il bambino creandolo appositamente per lui e inserendolo all'interno della trama. Tuttavia bisogna tener presente che il larp può essere serale e/o durare tanto. Probabilmente a metà di un gioco serale il bambino andrà a dormire, quindi deve avere un personaggio marginale che possa sparire in qualunque momento senza incrinare la trama.

Svelare segreti importanti. Coinvolgere il bambino sì, raccontargli tutta la trama no. Al colmo dell'entusiasmo per essere coinvolto in un larp con tante persone in costume e in cui gli venivano dati ruoli importanti, Agostino ha puntato il dito contro uno dei giocatori dicendo ad alta voce "mamma, quindi è lui l'assassino...?".

Cose che funzionano

Fare l'aiutante del master. Al bambino basta poco per divertirsi e per sentirsi in mezzo al gioco, quindi ancora più che con un normale personaggio giocante si divertirà con un personaggio non giocante. Infatti mentre un normale personaggio giocante deve interagire in una sorta di "competizione" con gli altri giocatori,

il personaggio non giocante è automaticamente al centro dell'attenzione (per esempio perché può dare informazioni) e questo piace al piccolo giocatore. In un larp gotico, *Horror at Bradley Manor*, Agostino ha rivestito il ruolo del piccolo figlio strano di una coppia di personaggi giocanti. La trama prevedeva che un giocatore facesse il figlio ritardato, sbavante e vaneggiante, e io l'ho semplicemente riadattato per un bimbo di 6 anni.

Dato che era considerato da tutti semplicemente un po' strano, Agostino poteva parlare liberamente e anche se diceva qualcosa di poco attinente al gioco, i giocatori lo avrebbero interpretato comunque sensato nel contesto dell'ambientazione gotica.

Tuttavia, ogni tanto suggerivo io alcuni indizi da rivelare ai giocatori, per esempio "vai a dire a lui che mentre passavi hai visto la botola aperta", oppure "vai a dire che il nonno ti leggeva sempre un libro antico e strano", e Agostino, sentendosi importantissimo in questo ruolo di portavoce, eseguiva scrupolosamente quello che chiedevo.

Le informazioni erano mischiate con quelle che diceva spontaneamente e non tutti sono stati abili a coglierlo, contribuendo quindi a infittire il mistero da risolvere.

Lasciargli usare il nome che vuole, anche il suo. Per noi è normale, anzi, indispensabile usare un altro nome quando si gioca, invece il bambino a volte fatica a capire il concetto di "interpretare qualcun altro". O forse per lui non c'è differenza! I bambini giocano continuamente a fare finta di essere qualcun altro, ma in realtà sono sempre loro. Agostino finge di essere un pirata o un astronauta, ma è sempre Agostino. Così se lo faccio partecipare a un larp lui, il più delle volte, chiede di chiamare il suo personaggio Agostino. Poco importa che la storia sia ambientata in epoca vittoriana in un castello sulla scogliera inglese: sempre Agostino è.

E allo stesso modo mi guarda inquieto se gli dico che io sono diventata la Sacerdotessa Imalia.

Su questo punto io finora non l'ho mai contraddetto, non me la sento di togliergli la sicurezza del suo nome e quindi resta Agostino anche se siamo su un'astronave spaziale nel lontano futuro. Stessa cosa se, sulla stessa astronave, mi chiede di chiamarsi AgoFlosh (nome che adora… non so perché).

Se questa parte contribuisce a farlo partecipare serenamente lo preferisco anche se "apparentemente" rovina l'estetica dei nomi del larp.

Coinvolgerlo il più possibile ma intervenire il meno possibile. Se il bambino partecipa al larp come giocatore è importante coinvolgerlo il più possibile con qualcosa alla sua portata, altrimenti si sentirà semplicemente trascinato in

qualcosa che piace alla mamma (o al papà) ma di cui non capisce nulla e si annoierà in poco tempo.

La prova che ho fatto è stata con il larp *O mamma, abbiamo esaurito il tempo*. Il gioco prevedeva una fase preliminare di creazione del personaggio e questa è la sintesi dell'esperienza.

Ho letto la trama insieme ad Agostino chiedendogli se gli piaceva l'idea e volevamo partecipare insieme. L'introduzione recitava che la Real Società dei Viaggiatori e Viaggiatrici nel tempo si doveva ritrovare per scongiurare la fine dell'universo dovuta ai troppi paradossi causati dai viaggiatori stessi. Io gli ho spiegato, semplificando, che era una riunione di viaggiatori nel tempo che avevano combinato qualche guaio.

Pensare insieme al personaggio. Questa è stata la parte più difficile perché mi sono accorta di quanto diverse fossero le nostre idee e di come fosse difficile conciliarle. Modi diversi di pensare ai personaggi.

Per esempio all'inizio Agostino ha preso in mano una macchinina e ha detto "facciamo due piloti". La cosa andava contestualizzata con i viaggi nel tempo e io ho provato a riempire il vuoto suggerendo "va bene, due piloti che hanno una macchina per viaggiare nel tempo e fanno gare in epoche diverse, ad esempio un rally ai piedi delle piramidi".

Me l'ha bocciata subito e ho capito che ero intervenuta troppo.

Allora ha proposto "facciamo due ladri", e io sono intervenuta, ma questa volta ho provato a fargli delle domande invece che completare la storia: "e perché questi ladri viaggiano nel tempo? in che modo viaggiano? cosa usano?". Ma non riusciva a svilupparla da solo.

Allora ci siamo spostati su un contesto che conosceva bene.

"Quali personaggi ti piacciono?"

"I Dalton!" (sono i banditi di Lucky Luke, un cartone animato che gli piace molto). A quel punto ho cominciato a fare domande sui Dalton, chi erano (quattro fratelli ladri in un penitenziario), se c'era un personaggio femminile che avrei potuto interpretare io (ma certo che c'è, è Miss Betty), cosa fanno di solito (cercano di scappare dal penitenziario), se c'è mai stata una macchina del tempo in qualche puntata (certo, in una puntata un indiano dà loro una macchina del tempo, rossa con una rotella sopra).

I personaggi sono venuti fuori, e questa volta erano completamente suoi! Il gioco richiedeva anche di scegliere un periodo storico in cui viaggiare di preferenza. Agostino fa la terza elementare e il suo programma per ora ha contemplato solo

la preistoria, inoltre è appassionato di dinosauri, quindi la scelta era facile. Comunque qualcosa che lui potesse sapere.

Realizzare insieme i costumi. Molto molto semplici, una maglietta colorata con colori per stoffa, ma è bastata a dargli l'idea di essere davvero un Dalton, e per la sera del gioco ha chiesto anche di realizzargli i baffetti!

Coordinarsi con chi organizza. La sera del larp, Agostino ha sostenuto il suo ruolo insieme agli altri senza grossi problemi. Io ho giocato la sua aiutante, così potevo dargli suggerimenti, ma lasciavo a lui le frasi ad effetto. Memorabile quando ha dovuto rivelare il suo paradosso davanti a tutti: “io non ho ucciso nessuno… anzi, ho salvato… ho salvato i dinosauri dall'estinzione!”.

Nonostante tutto non ha concluso il gioco per l'orario tardo, ma il personaggio, comunque marginale, ci ha permesso di abbandonare la trama senza danno per gli altri.

Considero questo primo esperimento pienamente riuscito e di grande soddisfazione.

Ludografia

Parker, L., Walden, T., (1999) *Horror at Bradley Manor.*

Caquet, J-P. A., Svanemsli, T., Slemdal, J., (2013) “Oh dear! We seem to have run out of time”. In AAVV, *Larps from the factory.*

L'autrice

Paola Urbinati vive a Rimini e di giorno fa l'avvocato, ma questo è secondario. In realtà è stata Morag l'Oscura sulla Costa della Spada, la pilota di astronavi Imalia nell'universo di GURPS, Enkada nel mondo di Pathos e poi anche Kezia Mason; tuttora è Medusa nello shard online di Abeir-Toril. Ha mosso i primi passi con la scatola rossa di Dungeons&Dragons e letto tutto il ciclo di Dragonlance. Si ritiene così vecchia che quando le chiedono se ha mai provato i live di GRVItalia può rispondere "quando ho fatto il mio primo live, GRVItalia non esisteva". È una grande appassionata di larp anche se le riesce meglio mettere in scena quelli altrui che scriverne di suoi. Otto anni fa è arrivato il piccolo Agostino e da allora il gioco prosegue a volte come momento personale, altre volte come scoperta insieme.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Urbinati, P., (2014) “Volevo solo salvare i dinosauri. Introduzione al larp con i figli”, in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Barbara Fini

Edularp alla scuola media

Per una didattica delle competenze

Questa è l'esperienza della classe 2B della mia scuola media con l'uso del larp per l'insegnamento della storia.

Ci tengo a parlare di “classe 2B” come vera protagonista dell'esperienza, perché la prima cosa di cui è necessario prendere atto lucidamente è che per realizzare larp a scuola serve la complicità della classe.

Nella scuola italiana infatti non esistono quasi più compresenze, e per gestire dalle 20 alle 25 persone in un'attività di tipo laboratoriale è necessario trovarsi di fronte a ragazzi capaci di una buona capacità di autocontrollo. Sarebbe perciò dispersivo proporre un larp o un gioco di ruolo a una classe con cui l'insegnante non abbia prima lavorato a lungo sulla capacità di autogestirsi come gruppo e sul rispetto del turno di parola.

Non solo: per svolgere questo tipo di interventi è fondamentale che le famiglie siano disponibili e aperte, e non fossilizzate sul fare il conto del numero di argomenti affrontati alla fine dell'anno, perché per svolgere questo tipo di approfondimento servono calma e tempo.

Quest'anno sono stata fortunata: ho avuto il privilegio di lavorare con un gruppo di ragazzi curiosi ed educati, supportati da famiglie molto collaborative, e così ho voluto cogliere l'occasione per fare un esperimento che da molto ormai desideravo tentare.

Sono docente di lettere alla scuola secondaria di primo grado da 14 anni, e avevo utilizzato già più volte il gioco come sistema motivazionale, soprattutto per i ragazzi con maggiore difficoltà; ma è stata la prima volta in cui ho giocato di ruolo al tavolo e scritto scenari per giochi di ruolo dal vivo con gli alunni.

È di uno di questi ultimi che voglio parlare, perché lo ritengo, per molti aspetti, un mio successo professionale e un successo didattico ed emotivo della mia splendida classe.

Lo scenario è nato come ripasso dell'Illuminismo: accoglie da 16 a 23 giocatori, in quanto 16 sono ruoli fondamentali e 7 ruoli di supporto. La classe è composta di 23 alunni, e questa struttura è stata pensata considerando l'eventualità di assenze.

In un regno immaginario, un sovrano assoluto cede alle pressioni della sua regina, sovrana illuminata, e decide di ricevere i più famosi illuministi per farsi consigliare nel promulgare una nuova legge. Il re è affiancato da un consiglio di ministri, tra cui il ruolo di spicco spetta ad un cardinale, costruito sui modelli ben noti ai ragazzi di Mazarino e Richelieu.

Il gioco consiste nella rappresentazione dell'udienza, in cui a sette ragazzi sono stati affidati i ruoli di altrettanti illuministi (ciascuno con una proposta di legge il più possibile consona alle idee effettive del personaggio storico che interpreta) e ad altri sette alunni sono stati affidati i ruoli dei ministri del re.

Il re ha il compito di moderare la discussione, ma gli è stata data anche la possibilità, per un numero prestabilito di volte nel corso del gioco, di togliere la parola agli interlocutori, in modo da far avvertire alla classe la sensazione di trovarsi comunque in una condizione di assolutismo.

Alla regina è proibito esprimersi in pubblico, in quanto femmina, ma le è permesso di parlare al re in privato cercando di persuaderlo ad accondiscendere alle sue preferenze: questo espediente è servito per far calare i ragazzi in un contesto storico in cui la donna non possedeva ufficialmente potere politico.

Le schede dei personaggi e quella di presentazione del regno sono state consegnate ai ragazzi il giorno prima, e il casting è stato fatto in base sia all'impegno messo nello studio dell'argomento (i ruoli principali erano stati promessi come ricompensa a chi si fosse dimostrato più partecipe in classe e volenteroso a casa), sia anche alla personalità di ognuno, cercando di spronare i più timidi ad assumere ruoli principali.

A ciascun illuminista è stata data una scheda così suddivisa:

“Chi sei”

“Quali sono le idee che ti stanno più a cuore”

“Cosa trovi di sbagliato in questo regno”

“Qual è la legge che vuoi proporre al re”

“Cosa potrebbero obiettarti i ministri”

“Con quali argomentazioni puoi difenderti”

“I tuoi rapporti con gli altri illuministi”

Nel delineare gli illuministi ho cercato di dare un peso non solo all'ideologia ma anche alla vita privata e alla personalità, ai loro legami affettivi, al colore dell'epoca, in modo che i ragazzi potessero appassionarsi a questi personaggi ed essere stimolati ad approfondirli successivamente.

Ciascun ministro è stato costruito per poter porre delle obiezioni a un illuminista ben preciso e per, eventualmente, appoggiare invece la proposta di un altro.

La scheda dei ministri è stata quindi appositamente creata per fare da specchio a quella degli illuministi:

“Chi sei”

“Cosa pensi di questi filosofi che sono venuti a corte”

“Qual è la proposta di legge che non condividi e quali sono le tue argomentazioni contro di essa”

“I tuoi rapporti con gli altri membri della corte”

Nel delineare ciascun ministro ho cercato di inserire aspetti della vita dell'epoca, per esempio puntando, nelle relazioni tra i membri della corte, sui contrasti tra nobiltà di toga e di spada, o sottolineando, attraverso il ruolo del cardinale, il problema dell'ingerenza della Chiesa nelle faccende politiche.

I sette personaggi di supporto sono assistenti dei tre illuministi che possiedono un titolo nobiliare, oppure mecenati col ruolo di introdurre a corte i non nobili. Anche questo aspetto ha trovato un buon riscontro nella classe, soprattutto quando, durante lo svolgimento del gioco, a tutti i nobili è stata offerta una sedia, mentre i borghesi sono rimasti in piedi!

Ecco alcuni estratti dai resoconti dei ragazzi:

A., che interpretava Rousseau: “Ieri, tre aprile, abbiamo fatto un'attività di ripasso sull'Illuminismo. Ci siamo divertiti molto a interpretare i personaggi di quell'epoca. Siamo partiti dalla classe e ci siamo diretti nell'aula mensa, perché era più grande. Dopo essere entrati nella stanza, abbiamo disposto le sedie; quelle del re, della regina e del cardinale erano in mezzo. Accanto a loro, sia alla destra che alla sinistra, c'erano i ministri. C'erano anche altre sei sedie, dove si sarebbero seduti i mecenati degli illuministi e gli illuministi nobili. Gli altri illuministi, tra cui io, dovevano stare in piedi perché non erano nobili. Il re decideva chi prendere in udienza. Il primo illuminista a presentarsi fu Diderot che proponeva di istituire una scuola per tutti, anche per i contadini. A questo punto si alzò un grande dibattito e soprattutto si scosse molto il ministro della cultura che chiese la parola al

re, e lui la concesse. Disse che i bambini dei contadini non potevano andare a scuola perché dovevano aiutare i genitori nei campi. L'illuminista però controbatté spiegando al ministro che bastava che i bambini andassero a scuola anche solo un giorno alla settimana cosicché potessero imparare un po' a leggere a scrivere e fare i conti. Tutte queste cose gli avrebbero permesso di avere una vita migliore da grandi".

M., che interpretava Voltaire: "Quando sono entrata, mi sono inchinata al re e ho cominciato a raccontare in breve la mia vita. La legge che volevo presentare era la libertà di fede per tutti, ma il cardinale non accolse affatto bene questa idea. Ho parlato anche delle guerre di religione e il cardinale mi ha detto che queste si fanno solo perché non ci si trova d'accordo nella stessa fede. Io subito ho risposto che queste guerre non si fanno per motivi veramente religiosi, ma per motivi politici ed economici. Ci sono state delle obiezioni anche da parte dei ministri verso il cardinale. Gli abbiamo fatto notare che se tutti sono obbligati a professare la stessa religione, le persone che ne hanno una diversa scappano e non pagano più le tasse in quello stato".

I ragazzi sono stati coinvolti dal gioco in modo veramente soddisfacente; il dibattito è durato circa un'ora, al termine della quale, sempre rimanendo in ruolo, si sono divisi in sottogruppi: il consiglio del Re per discutere la decisione da prendere e il gruppo degli illuministi e accompagnatori a parlare in sala d'attesa mentre aspettano di conoscere la scelta del sovrano.

Al re è stato spiegato che aveva diritto di decidere in totale autonomia, ma la sua scheda lo portava a tenere conto del proprio affetto per la regina e a cercare di non scontentare troppi ministri, per timore di avere in futuro problemi di governo. Questa fase è stata, a detta degli alunni, molto interessante, in quanto il Re ha mostrato un atteggiamento molto autoritario e ha deciso – come le regole gli consentivano – senza quasi curarsi dei pareri dei ministri. I ragazzi mi hanno detto di aver trovato la situazione davvero istruttiva, in quanto hanno capito come doveva essere frustrante fare da consiglieri a un sovrano assoluto.

Interessantissimo è stato anche il dibattito tra gli illuministi in attesa, che, parlando ciascuno delle proprie motivazioni, sono arrivati a desiderare quasi all'unanimità l'approvazione della stessa legge. In questa fase del gioco hanno molto pesato le figure dei mecenati e degli assistenti, a ciascuno dei quali erano state date forti motivazioni biografiche per sostenere l'illuminista a cui erano affiancati.

In totale l'attività è durata tre ore, di cui mezza di debriefing.

Non avevamo costumi, tranne qualche oggetto simbolico, benché ritenga che sarebbe molto accattivante per i ragazzi poter avere qualche abito che contraddistingua i personaggi.

Abbiamo svolto l'attività in aula magna, perché è necessario avere abbastanza spazio per permettere le discussioni in immaginarie sedi separate.

La gestione delle interazioni è stata piuttosto semplice: i ragazzi sono stati sempre rispettosi degli altri. Premetto che gli alunni erano già abituati a lavorare a classe intera, in quanto svolgono fin dalla prima un lavoro di ascolto reciproco attraverso la tecnica del cerchio: tuttavia hanno dimostrato molta disinvoltura nel riuscire a fare a meno il più possibile della moderazione dell'insegnante: credo che, in questo, il fatto di star interpretando un ruolo (e il lieve imbarazzo che consegue da una cosa così nuova) abbia ridotto le distrazioni.

Sono anche riusciti a non allontanarsi quasi mai dall'ambientazione data, evitando commenti o scambi di battute che potessero apparire *"out of game"*; è stato invece più difficile restare nel personaggio, e spesso avevano bisogno di uscirne per chiedermi un suggerimento o un chiarimento.

Questo lavoro ha avuto per me risvolti molto positivi, sia dal punto di vista didattico, in quanto, a distanza di tre mesi dal gioco, i ragazzi dimostravano di ricordare ancora molto bene tutti gli argomenti che avevano sollevato e le idee di tutti i personaggi storici coinvolti, sia dal punto di vista dello sviluppo del senso critico e della capacità di confronto con gli altri.

Partendo dalle schede dei personaggi, i ragazzi si sono trovati a discutere di pena di morte, libertà di religione, censura e diritto all'istruzione, dimostrando di saper riflettere su questioni storiche utilizzando le proprie conoscenze d'attualità, e soprattutto di saper trarre arricchimento dal parere dei compagni.

Inoltre, gli alunni più timidi e che tendono a esporsi meno in classe hanno saputo tirare fuori il meglio di se stessi grazie all'alibi del personaggio.

Questo metodo ha infine il vantaggio di coinvolgere anche gli alunni con difficoltà, in quanto tende a smorzare le differenze: gli alunni più problematici dal punto di vista didattico ed emotivo sono stati tra quelli che hanno dimostrato maggiore fantasia e coinvolgimento, forse proprio per il fatto di sentirsi allo stesso livello degli altri.

L'accoglienza del gioco da parte dei ragazzi è stata entusiastica, ed è stato su loro insistenza che a fine anno abbiamo sperimentato un nuovo scenario, stavolta basato sull'incontro tra i marinai di Cristoforo Colombo e un immaginario popolo nativo. Data la maggiore familiarità con lo strumento sia da parte mia che della classe, questa volta l'assegnazione dei ruoli è stata fatta senza nessuna base didattica, ma solo su base emotiva: ho cercato di affidare personaggi in stretta relazione a persone che avevano maggior bisogno di sentirsi supportate dai compagni, e ruoli in cui era richiesta disinvoltura a ragazzi che di solito tendono a

rimanere in ombra per ragioni di timidezza o riservatezza (sempre previo consenso degli interessati, senza nessuna forzatura).

Anche questa seconda esperienza mi è parsa positiva, ma dovrò aspettare l'anno prossimo per vederne la ricaduta nel tempo.

Ho avuto la possibilità di inquadrare questo tipo di lavoro, a cui ho intenzione di continuare a dedicarmi l'anno prossimo, in una più ampia riflessione sulla scuola e sull'insegnamento a cui sto lavorando: nel 2012 sono infatti uscite le Indicazioni Nazionali per i Curricoli, a cui le scuole sono tenute ad adattarsi in tempi brevi, e ho avuto l'occasione di essere inserita nella commissione della mia scuola che si è occupata di questo adeguamento. Ho potuto quindi riflettere a fondo sul tipo di scuola che questo documento prospetta, ossia una scuola che punti a raggiungere competenze[1] per la vita piuttosto che a trasmettere contenuti. Esemplifico un traguardo di competenza previsto dal Ministero per gli alunni in uscita dalla classe terza media:

"L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali"[2].

Credo che l'uso del larp nell'insegnamento delle discipline possa contribuire al conseguimento di questo tipo di competenze, in quanto i ragazzi vengono spinti a calarsi in situazione e a trasformare i contenuti in stimoli in base a cui prendere decisioni.

Nella mia esperienza, l'attività è anche stata una forma di educazione all'ascolto reciproco, al rispetto dell'altro e allo spirito di gruppo.

Voglio concludere con la considerazione di M.: "Questo gioco ci è servito a capire quanto è difficile vivere in uno stato assoluto ed entrare nella parte di chi ci viveva. Ci ha anche aiutato a ripassare ciò che avevamo studiato. Alla fine del gioco tutti hanno espresso i propri pareri e svelato i segreti dei personaggi, ad esempio la dama che era il mio mecenate mi difendeva perché era di religione protestante. È stato molto bello e divertente".

1 Si definisce competenza la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali, metodologiche in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.

2 Annali della Pubblica istruzione, Anno LXXXVIII, Numero speciale, 2012, p. 43.

L’autrice

Barbara Fini, 1974, laureata in lettere, insegna lettere in una scuola secondaria di primo grado, scrive racconti e romanzi nel tempo libero. Gioca fin da bambina ma si è avvicinata al gioco di ruolo solo da una decina d'anni. Gioca perché le piace l'idea di diventare un'altra persona; perché non siamo solo ciò che si è, ma anche ciò che si vorrebbe essere; perché giocare è diventata un po' l'altra faccia della scrittura.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Fini, B., (2014) “Edularp alla scuola media. Per una didattica delle competenze”, in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Augusto Pirovano

A|Maze: giocare nella realtà fisica

Le città e il territorio italiani sono organismi complessi con spazi a volte poco noti e una storia profonda ed emozionante. La scoperta dei lati nascosti delle città crea un'esperienza indimenticabile; conoscere i luoghi che visitiamo o in cui viviamo porta, inoltre, a una condivisione di valori civici, sempre più difficili da trasmettere alle fasce più giovani della popolazione.

A|Maze è un *phisical reality game* per riscoprire il territorio, la storia delle città e per modificare la percezione dei luoghi del vivere quotidiano. Il gioco è in grado di creare, per una notte, un momento di profonda immersione in un'esperienza indimenticabile:

- rendendo **protagonisti dell'azione cittadini, giovani, turisti** per mezzo di uno strumento – il gioco – in grado di coinvolgerli profondamente
- proponendo una **nuova narrativa** fatta di emozioni capace di divenire memoria collettiva
- trasformando la città in cui viene giocato nel palcoscenico di un **evento all'avanguardia** per il panorama italiano ed europeo

Il gioco è stato ideato e organizzato da Focus, il team che ha sviluppato a partire dal 2008 *CriticalCity*, il primo *Alternate Reality Game* italiano di successo.

L'esperienza pilota di A|Maze Matera

A|Maze è stato realizzato a Matera il 30 ottobre 2009, commissionato dalla Regione Basilicata in occasione degli Open Days della Creatività Europea[1].

1 L'esperienza pilota di Matera è visibile all'indirizzo http://vimeo.com/10289386

La partecipazione è stata ampia (250 giocatori) – nonostante la comunicazione dell'evento sia partita con qualche ritardo – e i riscontri al termine dell'esperienza sono stati tutti estremamente positivi. Eccone qualche esempio:

- "Sono un appassionato di videogiochi e posso dire che *A-Maze* è stata un'esperienza simile a quella virtuale ma in carne ed ossa. Non credevo fosse possibile!" - *Andrea, 27 anni*
- "La tensione della ricerca, la paura dell'inseguimento, la genialità degli indizi mi hanno fatto riscoprire la mia città sotto un'altra veste: quella di meraviglioso percorso urbano." - *Francesca, 54 anni*
- "Davanti alla stazione ho visto la cosa più bella della mia vita" - *Marco, 7 anni*
- "Un gioco 'reale-virtuale', una sensazione mai provata!" - *Lucia, 35 anni*
- "Esperienza bellissima, intelligente, organizzata perfettamente: certi luoghi di Matera non li guarderò più nello stesso modo… grazie veramente!" - *Emanuele, 22 anni*
- "Rifatelo il prima possibile e organizzatelo in altre città e paesi… io ci sarò!" - *Dario, 27 anni*
- "Non credo che si possa fare di meglio perché è stato davvero fantastico. Però avendo 11 anni, vado a scuola e sarebbe stato meglio fare il gioco di sabato sera. Tornate presto a Matera." - *Maddalena 11 anni*

Le finalità

Il progetto *A|Maze* ha i seguenti obiettivi:

1. **far vivere e scoprire gli spazi** aperti e chiusi della città, trasformandoli in un grande campo da gioco
2. **fornire ampia visibilità** ai proponenti dell'evento nei confronti della cittadinanza e dei suoi visitatori
3. **risvegliare l'interesse** della popolazione, anche la più giovane, verso il proprio territorio e le proprie risorse culturali tramite un'esperienza unica ed entusiasmante.

Per arrivare a modificare la percezione della città da parte dei giocatori, *A|Maze* propone un'esperienza fortemente caratterizzata, poco razionale, emotiva ed istintiva, in grado di far perdere per una notte il contatto con la realtà quotidiana e di trovarsi in un "cerchio magico" in cui tutto può accadere. Una sorta di film interattivo all'interno del quale i giocatori sono gli attori protagonisti.

Più nello specifico, *A|Maze* è un **gioco di corsa e orientamento** attraverso il territorio della città, che si svolge nell'arco di una serata. Si gioca a coppie: durante la corsa si risolvono enigmi e si cercano elementi mimetizzati nell'ambiente urbano mentre si viene inseguiti da oscuri personaggi. L'area di gioco è costituita

da diversi settori al cui interno sono presenti "nodi periferici" presidiati da un personaggio della storia del gioco e collocati in parti suggestive della città, con spazi segreti difficilmente accessibili o luoghi aperti appositamente per l'evento. La città per una notte decide di mettersi in mostra aprendo i suoi luoghi più suggestivi, le sue "perle più preziose".

Come funziona

Sulla mappa di gioco, ricevuta alla partenza, i giocatori trovano i confini dell'area di gioco, la dislocazione dei settori, la posizione dei *core periferici* e l'indicazione del primo settore da esplorare.

All'interno di ciascun settore è presente un *core periferico*, costituito da un'area fisica delimitata (per esempio una piccola piazza, un museo, un'area verde, una chiesa sconsacrata, ecc.) presidiato da un personaggio della storia del gioco. Compito della coppia di giocatori è quello di esplorare il settore alla ricerca di codici mimetizzati nel tessuto urbano. La modalità per la ricerca dei codici è differente nei diversi settori e porterà i giocatori ad avere un approccio creativo con il territorio e utilizzare tutte le proprie capacità, cognitive e razionali oltre che fisiche e atletiche.

Recuperati i codici di ogni settore, le coppie ricevono un floppy disk colorato caratteristico di quel settore, contenente la porzione di software necessario per salvare la città. I giocatori sono ostacolati nella loro corsa dagli Exit-men, personaggi vestiti di nero, che appaiono nei settori di gioco cercando di toccare i giocatori e sottrarre loro i floppy disk.

Vince la coppia che per prima torna nel *nodo centrale del sistema* (il punto di partenza) con tutti i floppy disk.

Non solo un gioco

I nodi periferici sono luoghi sicuri al riparo dagli Exit-men, allestiti come aree di sosta e di riposo con cuscini e generi di conforto (tè, biscotti, ecc…), sono collocate qui, come *terminali del sistema*, installazioni audio-video interattive che, oltre a fungere da scenografia di supporto all'ambientazione, costituiscono un'attrazione per tutta la cittadinanza, anche quella non coinvolta direttamente nel gioco. Per esempio mamme e bambini possono entrare nel gioco semplicemente chiedendo la mappa e facendo un tour delle installazioni. Sono state utilizzate le applicazioni di *physical computing* realizzate con Arduino dal team di Massimo Banzi e installazioni interattive di Fuse Creative Lab.

Per costruire l'estetica desiderata e conferire la massima spettacolarità all'evento di gioco sono stati presenti gli artisti della Mutoid Waste Company, un collettivo di meccanici-artisti specializzato nella creazione di macchine, motori, sculture mobili e gigantesche realizzate da loro stessi a partire da rottami.

Un'altra modalità per fruire del gioco da parte della cittadinanza è costituito da uno schermo presente nel *nodo centrale del sistema* dove vengono proiettate in tempo reale le riprese da 10 punti di vista mobili del campo da gioco. Le riprese sono originate da 10 videofonini *internet enabled* installati sulla fronte di speciali personaggi – i Ciclopi (nella metafora del gioco gli strumenti di sorveglianza del sistema) – che vagano per la città mostrando in soggettiva e in diretta streaming quello che sta accadendo durante il gioco.

Le installazioni, la rete di web-cam in streaming e le scenografie di arte meccanica riciclata oltre che fornire supporto e consistenza al mondo di gioco rispondono all'obiettivo di creare una nuova forma di intrattenimento integrata all'interno del territorio urbano, completa ed immersiva, interattiva, divertente e per tutti.

A chi è rivolto

Il gioco è uno strumento di apprendimento con il potere di far nascere emozioni, di trasformare la percezione della realtà, di creare una narrativa nuova e personale. Il gioco utilizza le forme di coinvolgimento più potenti – il divertimento e le emozioni – e come un'opera d'arte sceglie linguaggi universali in grado di comunicare con chiunque attraverso l'esplorazione di tutti i campi della conoscenza.

Il gioco è uno strumento semplice e diretto in grado di coinvolgere qualsiasi fascia d'età – adolescenti, giovani, genitori – e qualsiasi tipologia di utenza – dal turista al cittadino.

Propro per questo, *A|maze* ha dimostrato di essere una proposta capace di entusiasmare un pubblico molto ampio e diversificato: dai bambini di 8 anni agli adulti che hanno superato i 50. Al numero dei partecipanti diretti si aggiunge un numero superiore di cittadini curiosi che usufruiscono dell'evento di gioco in maniera indiretta, visitando i luoghi del gioco e vedendo i giocatori che partecipano all'evento.

In aggiunta ai *giocatori*, *A|Maze* è in grado di coinvolgere indirettamente un numero molto più elevato di abitanti in quanto progettato appositamente per essere dotato della massima visibilità possibile.

Piazze dotate di installazioni audio-video interattive, sculture meccaniche, performance teatrali diffuse sul territorio e centinaia di giocatori in tuta bianca in

corsa per la città sono in grado di garantire un impatto estremamente elevato sul tessuto urbano.

Un format replicabile

A|Maze è un format di gioco che è stato progettato per poter essere replicabile in diverse città e adattarsi generando un'esperienza sempre unica, mantenendo inalterate la dinamica di gioco e la struttura narrativa. Qualsiasi città si presta alla realizzazione di *A|Maze*, le dimensioni dei centri urbani sono spesso uniformi e permettono la realizzazione di un gioco di corsa per tutti.

Le città italiane, poi, sono ricche di luoghi e significati difficilmente visibili a tutti, cittadini, turisti o visitatori occasionali ed *A|Maze* ha la capacità di farli emergere integrandoli in una esperienza indimenticabile.

Ogni edizione di *A|Maze* è unica non solo per i diversi luoghi in cui può essere svolta ma anche per le diverse collaborazioni che vengono attivate in ogni città. L'allestimento dei *core periferici*, la scelta degli attori e la messa in opera del gioco possoo essere affidati di volta in volta a realtà culturali locali che si sono distinte per l'innovatività e la presenza sul territorio.

Questa stretta collaborazione arricchisce il format di informazioni difficilmente accessibili perché raccolte sul campo da chi la città la vive quotidianamente e permette una più agile realizzazione dell'evento.

Ludografia

Focus, (2008) *A|Maze*, Matera.

L'autore

Augusto Pirovano è un economista eclettico, da qualche anno si è appassionato al settore dei pervasive games: esperienze capaci di coordinare l'intelligenza, l'esperienza e l'immaginazione dei giovani nella risoluzione dei problemi del mondo reale in modi nuovi e inaspettati. Nel 2010, insieme a Matteo Uguzzoni, ha realizzato *CriticalCity Upload*, uno dei più grandi pervasive game realizzati in Italia. *CriticalCity Upload* ad oggi conta più di 14.000 giocatori che nell'arco di 4 anni hanno realizzato più di 20.000 missioni creative in Italia e nel mondo.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Pirovano, A., (2014) "A|Maze: giocare nella realtà fisica", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Gabriella Aguzzi

La voce dei vinti

Quel che resta di un larp

All'indomani della replica de *La fortezza dei vinti*, la tre giorni di full immersion organizzata da Terre Spezzate al Castello di Paderna (PC), i commenti entusiastici dilagavano su Facebook. Per i giocatori (oltre 100!) era stata un'esperienza memorabile e totale. Lo era stata anche per chi aveva partecipato alla "prima" e mi aveva consigliato caldamente di non lasciarmi sfuggire questo larp, considerato un kolossal nel suo genere. Lo è stata per me, che ho avuto la fortuna di interpretare un personaggio splendido e ho vissuto momenti di emozione intensissima fino alle lacrime, tanto che la cosa più difficile è stata poi l'uscire dal ruolo e affrontare il cosiddetto *"reality check"*. Ricordi che si sono trascinati a lungo e dove ognuno, diversamente e da diversi angolazioni, ha vissuto i suoi momenti fantastici, da quelli epici alle piccole "cartoline" intime e segrete.

Perché ne *La fortezza dei vinti* c'era spazio per tutto. C'era posto per gli intrighi di potere e per le battaglie, per soddisfare chi voleva un gioco puramente interpretativo e per chi voleva azione e stupore. C'era una "maxi trama" solida: un mite baluardo di campagna posto sulla Strada del Re, con le sue piccole storie, viene invaso dalla fiera popolazione dei ribelli Brumiani e accoglie nelle sue porte viandanti e forestieri, ma il fragile patto di convivenza fra tutti viene infranto e incombe il dilemma sulle nuove alleanze da tessere e sullo scegliere da che parte stare. All'interno della maxi trama, intrecciate, infinite micro trame, tutte appassionanti. C'erano scenografie ed effetti speciali da lasciare a bocca aperta, una pira funeraria che si ergeva sfavillante nella notte, un attacco di non morti che si scatenava come un'apocalisse, la sospensione di una notte prima della battaglia dal sapore scespiriano con torce incendiarie al di là delle mura… E c'era, soprattutto, il realismo totale, l'assenza di chiamate fuori gioco. Tutto quello che vedevi lo interpretavi e lo vivevi. Feriti e morti venivano portati via in barella, non resta-

vano appartati sulla scena. Nessuno poteva compiere gesti folli che non potessero essere rappresentati fisicamente, pur trattandosi di un fantasy. Una volta che entravi nel personaggio vi restavi fino alla fine dell'episodio. Come dovrebbe sempre essere, almeno per chi ambisce a questo tipo di immersività.

Ma *La fortezza dei vinti* non è stato solo questo. L'evento rappresenta un primo importante traguardo in quella che è stata definita la "Rivoluzione di Terre Spezzate". E qui facciamo un passo indietro per spiegare di cosa stiamo parlando. Gli organizzatori e i giocatori di Terre Spezzate stanno portando avanti da anni una lunga campagna ambientata appunto nel regno di fantasia delle Terre Spezzate (di cui esistono geografia, religione, popolazioni ed etnie, creature fantastiche). Quella de *La fortezza dei vinti* è una vicenda a sé stante, autoconclusiva, che si colloca all'interno di questo regno, ma che può essere giocata anche da chi è totalmente estraneo alla campagna e che si basa su personaggi predefiniti con l'incipit della loro storia ben tracciato. Lo scopo è di evolversi verso eventi totalmente immersivi che lascino sempre più spazio all'interpretazione.

Ciò non risulta nuovo a chi è abituato agli *one shot* focalizzati appunto sugli aspetti interpretativi, ma vedere (e viverne) uno della durata di tre giorni non è cosa da poco e il coinvolgimento è stato assoluto. Su questo esempio seguono *Il Crepuscolo degli Dei*, un altro racconto delle Terre Spezzate, epico canto funebre degli ultimi Eroi votati alla sconfitta, e il "thriller hollywoodiano" *Black Friday*, di ambientazione contemporanea. Al momento in cui andiamo in stampa tutto è ancora top secret riguardo quest'ultimo, ma è noto che è frutto della collaborazione tra diverse realtà larp italiane. Insomma, un nuovo cammino è stato intrapreso: *La fortezza dei vinti* ha unito e soddisfatto i giocatori degli *one shot* e quelli delle campagne fantasy.

Passato dunque l'ardore dei primi entusiasmi abbiamo voluto riesaminare "a freddo" i meccanismi e le emozioni di questa esperienza raccogliendo i pareri di giocatori diversi, per gusto e per formazione, e sentire come l'hanno vissuta.

Tra i molti c'era anche chi aveva partecipato alla "prima Fortezza", cioè alla prima messa in scena, e l'aveva rigiocata in altri panni, poiché le sfaccettature sono innumerevoli e la gamma dei personaggi talmente varia che è possibile interpretare una storia totalmente nuova. Vi erano infine giocatori nuovi, al loro battesimo larp, perché una politica di Terre Spezzate è quella di riservare un determinato numero di ruoli a chi non ha mai giocato e si avvicina per la prima volta a questa realtà. Tutto ha dato l'impressione di essere perfettamente orchestrato fin dall'inizio, con il sistema di prenotazione dei ruoli sul sito internet dedicato all'evento.

Va aggiunto che per coordinare un lavoro di tali proporzioni, oltre allo sforzo di uno staff di oltre venti persone sempre attive, dal portare in scena i personaggi

non giocanti al lavoro in cucina per presentare gustosi pranzi medievali, vi sono stati molti accorgimenti narrativi. Gli eventi salienti, pur incalzanti, non rischiavano mai di sovrapporsi; i tempi erano curati e l'intero evento strutturato in quattro episodi, ognuno dei quali veniva introdotto da una diversa "entrata in scena" e all'inizio dei quali ogni giocatore riceveva una breve scheda con notizie, obiettivi e *fati*, ovvero azioni da compiere per il procedere della storia. Nessuna forzatura, sempre libero spazio all'interpretazione, solo una piccola guida per consentire al filo narrativo di svolgersi. Anche su questo snodarsi della struttura abbiamo chiesto le opinioni di alcuni giocatori, che abbiamo messo a confronto.

Come è stata la tua esperienza con questo sistema di gioco? Come ti sei trovato in un larp totalmente immersivo che si scosta per molti versi dalla classica "campagna"?"

"La mia esperienza è generalmente positiva. Uno degli aspetti che mi hanno sempre ostacolato nell'immergermi in un evento erano le meccaniche di gioco chiaramente esterne al personaggio e alla storia. Con queste meccaniche ridotte al minimo indispensabile ho potuto godermi di più la storia rispetto agli eventi da campagna più tradizionale. In sintesi: mi sono sentito parte di una storia, non di una partita di *Dungeons&Dragon* in costume", risponde Francesco Piccolo.

"È stata un'esperienza emotivamente molto forte, per l'immersività e la stessa struttura organizzativa del gioco: il personaggio già definito, con una serie di relazioni già instaurate da giocare e caratterizzare, ha donato potenza emotiva al gioco", aggiunge Annalisa Corbo.

"Divertente, appassionante, appagante – è la risposta di Federico Misirocchi. – Evito le campagne perché non ho più l'età per dedicarmi un anno a un gioco, però riesco bene a non uscire dal personaggio per tre giorni".

"Contando che non ho mai partecipato a una campagna, ma ne ho sentito parlare, per come sono fatto io che amo gli eventi *one shot* penso che un live totalmente immersivo di tre giorni e autoconclusivo sia molto meglio, più divertente rispetto a una campagna che si trascina per settimane o mesi. Secondo me la si interpreta e la si vive con uno spirito diverso, sapendo che inizia, si articola l'intreccio e lo snodo con relativi colpi di scena e termina", è quanto dice Davide Ferrero.

Analizza dettagliatamente Matteo Miceli: "Per me la differenza con il consolidato sistema di campagna è francamente stata appena percettibile: ancorché attratto dalle sirene della competitività, non sono mai stato un autentico giocatore che mira alla potenza del proprio personaggio, ma un inguaribile amante della narrazione e della storia in quanto tale. Trovo che il "poter fare" di un personaggio sia

interessante solo se strumentale al suo "poter raccontare": la mia ipotetica spada sacra è cosa buona se mi serve a dare credibilità al personaggio nel momento in cui, circondato dai non morti, pronuncia un discorso vibrante e commosso ai presenti incitandoli a non abbandonare la speranza nemmeno nell'ora più buia, non se mi fa dire fuori gioco 'ah, per ammazzare un mostro con 5 PL mi bastano tre colpi al torso'. Un approccio simile lo trovo svilente ed estremamente anti-fantastico. Ma sto divagando. La più grossa differenza rispetto al classico gioco di campagna l'ho percepita nella mancanza delle chiamate e della quasi totale assenza di situazioni narrate anziché rappresentate: mi sembra lapalissiano che ciò non abbia fatto che contribuire all'atmosfera generale del live. Meno convenzioni vengono utilizzate, più l'esperienza diverrà intuitiva e spontanea, più la sospensione dell'incredulità sarà forte e duratura".

Anche Oscar Biffi descrive e riassume in modo esauriente l'intera esperienza: "Un larp fantasy dove ci si può divertire anche solo interpretando. Io non conosco questo genere di scena, ma, se non sono mai stato stimolato a partecipare, è proprio perché, pur amando il tipo di ambientazione, i regolamenti e i racconti di amici mi hanno sempre dato l'idea di giochi dove la competizione e la "strategia" sono preponderanti, mentre a me non interessano per niente. Qui sono riuscito a giocare un guerriero fantasy, senza che questo mi fosse impedito dalla mia scarsa attitudine verso il combattimento con armi in lattice. La fisicità e il combattimento stesso restano parte integrante dell'esperienza, ma lo spazio per l'interpretazione c'è tutto. Il momento che ho trovato più coinvolgente dell'intero gioco, l'assalto dei non morti, è arrivato dopo due episodi, e ciò ha fatto sì che ci fosse abbastanza vissuto tra i personaggi per darci la spinta a voler salvare davvero qualcuno. L'amicizia scritta su carta è una cosa, interpretata dal vivo è un'altra. Il numero di partecipanti e la durata, però, rappresentano anche una sfida molto dura per dare sempre a tutti qualcosa da fare. È inevitabile che ci siano personaggi a cui tutti vogliono parlare, perché prendono le decisioni o nascondono segreti, e altri che hanno una rilevanza minore agli occhi degli esterni alla loro cerchia di legami. Io credo che ogni giocatore debba prendersi la responsabilità del proprio divertimento, quindi darsi da fare per andare oltre la scheda senza aspettare la pappa pronta dai master. Per me non è mai stato un problema trovare da riempire i "momenti morti", è bastato creare legami al di fuori della scheda sulla base di un'ambientazione molto ricca. È stata anche un'esperienza di arricchimento, per vedere il mio passatempo preferito da un altro punto di vista".

La divisione in quattro episodi ha funzionato?

Anche qui il verdetto positivo è unanime.

Matteo: “Trovo che la suddivisione in quattro episodi abbia funzionato alla perfezione. Certo, mi ha impedito di battere in pubblico una strega, salvata del "gong" di fine terzo episodio, e mi ha interrotto un dialogo interessante alla fine dell'ultimo, ma trovo che i tempi fossero sufficienti a permettere ai giocatori di seguire le proprie trame senza annoiarsi un attimo e scanditi quanto bastava per non far calare la tensione drammatica”.

Davide: “La divisione in quattro episodi ha funzionato per spezzare la storia poiché c’erano dei tempi logistici e tecnici da rispettare. La divisione ha permesso la *consecutio temporum* della storia, in modo tale che nessun giocatore si perdesse il filo logico della vicenda: chiunque aveva ben chiaro quale obiettivo dovesse perseguire il personaggio e cosa si sarebbe svolto il pomeriggio del venerdì, il pomeriggio di sabato, la sera di sabato, il pomeriggio della domenica”.

Oscar: “I prologhi introduttivi agli episodi sono interessantissimi. Aiutano moltissimo a rompere il ghiaccio e permettono di dare spunti nuovi ai giocatori.”

Annalisa: “Sì, ha funzionato nella misura in cui il susseguirsi degli eventi incalzavano in ritmo diverso da episodio in episodio, dato che avvenivano a distanza di giorni e rendevano perfettamente il susseguirsi del tempo”.

Federico: “Sostanzialmente sì. Era funzionale a un gioco *full time* che altrimenti si sarebbe perso e sfilacciato. Anche solo così ci sono stati momenti di stanca ma io piuttosto che le maratone preferisco gli scatti, se di scatti si può parlare. No, gli scatti sono più le scene di *On Stage! Il gioco dell'attore*. Questi sono i 400 metri ostacoli”.

Francesco: “Sì, ha funzionato. Ho provato eventi in cui il gioco era continuo dove purtroppo dopo ore i partecipanti tendevano a uscire dal personaggio; trovo che sia inevitabile che accada, per il semplice motivo che un evento è comunque faticoso e richiede energie. Ecco perché trovo sensato concentrare le energie dei partecipanti in episodi di durata relativamente breve; quasi mai ho veduto partecipanti uscire dal proprio personaggio”.

Se hai già giocato alla prima Fortezza come hai vissuto la replica da un'altra angolazione? Si può giocare due volte lo stesso live? E si conserva lo stesso impatto emotivo?

Francesco Piccolo: “L'impatto emotivo è purtroppo inferiore, perché i colpi di scena presenti all'interno dell'evento non sono più una sorpresa e quindi è necessario un maggiore sforzo per interpretare lo stupore o la paura di una situazione inaspettate. Però sì, ritengo si possa giocare una seconda volta uno stesso evento, perché la carica emotiva dipende anche dall'interazione con gli altri partecipanti”.

Conclude Matteo: “Per me, comunque, la Fortezza dei Vinti è stato un evento molto "potente" a livello emotivo e di coinvolgimento, che pur senza volerne esagerare la portata ha segnato un prima e un dopo nella mia vita personale. E questo, come si dice, è valso il prezzo del biglietto”.

Ludografia

Tirabasso, C., Pregliasco, F., Dagna, D., Bielli, M., Ghizzardi, L., Rocchi, F., Amantini, A., Atzei, A., (2014) *La fortezza dei vinti*, Castello di Paderna (PC), aprile 2014.

L'autrice

Gabriella Aguzzi ama da sempre il cinema, il giallo, i viaggi e queste sue passioni si ritrovano tutte nella sua scrittura. Ha pubblicato una sceneggiatura, *Voci di Provincia*, e numerosi racconti noir. È caporedattore della rivista di cinema e cultura online *Quarto Potere* (www.quartopotere.com) e scrive e organizza weekend con delitto per Murderparty.it. Ha scoperto il mondo dei larp a 50 anni e da allora scrivere e interpretare cene con delitto e scenari live è diventato parte integrante della sua vita.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Aguzzi, G., (2014) “La voce dei vinti. Quel che resta di un larp”, in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Simone Bonetti
Alessandro Scagliarini
Lorenzo Trenti

Una notte (di larp) al museo

Situazione: siete nel Palazzo dei Musei di Modena. È sera, oltre l'orario di chiusura. Non siete soli: ci sono altre persone intorno a voi. Insieme passeggiate tra le lapidi che testimoniano la vitalità della città nei secoli dell'antica Roma. E nel museo ci sono anche degli individui in tunica bianca. Si muovono tra le lapidi come spettri (forse è quello che sono), ma al tempo stesso sono molto concreti nel raccontare la loro vita ai tempi di Mutina. E si animano talmente di passione, che più di una volta li potete sentire accusarsi a vicenda di un turpe delitto...

Cosa sta accadendo? Quella che vi abbiamo raccontato è l'istantanea di un murder party che la compagnia Cicuta ha organizzato a Modena nei giorni immediatamente precedenti *Play!*, l'annuale festival del gioco. Nel 2014 l'organizzazione ha voluto creare un ramo "off" della manifestazione, che animasse il cuore della città e desse una pennellata di gioco a diversi luoghi culturali di Modena. Uno di questi progetti è stato appunto *De gloria Mutinae*. Nelle prossime pagine, attraverso un dialogo a più voci, cercheremo di raccontarvi l'origine e la conduzione del progetto, perché ci è sembrata una buona esperienza pilota per altri che vorranno proporre eventi larp in un contesto culturale[1].

Lorenzo Trenti: "L'occasione del gioco nasce da una richiesta di commissione: portare un evento di gioco in un luogo storico della città di Modena. È certamente utile se a farsi avanti sono il Club TreEmme, organizzatore della fiera *Play!*, e il Comune di Modena, proprietario di parte del Palazzo dei Musei e soprattutto garante dell'iniziativa. Se fosse stata la compagnia Cicuta a proporsi direttamente

1 Per il concetto di larp in un contesto culturale cfr. Lorenzo Trenti (2013), "Con un pizzico di coraggio", in Castellani, A. (ed.) *Ruoli vivi. Il larp tra gioco e vita reale*, Larp Symposium, Pescara.

all'istituzione non dico che la riuscita del progetto sarebbe stata impossibile, ma sicuramente avrebbe richiesto tempi molto più lunghi. L'interessamento del primo attore cittadino, invece, ha fatto partire subito il progetto a una marcia elevata."

Simone Bonetti: "Abbiamo accettato di fare un gioco interattivo in uno spazio museale per il fascino della sfida. Da un lato la voglia di portare in scena un gioco in cui uno dei protagonisti fosse la splendida location messa a disposizione per l'evento, dall'altro voler dimostrare a noi stessi di riuscire a farlo. Volevamo entrare in un'ottica teatrale-interattiva diversa rispetto alle cene con delitto cui siamo abituati. Interpretare un personaggio di un'altra epoca storica che si muove in una "bolla" del suo tempo, in cui è il pubblico a entrare, orientarsi e respirare ciò che stiamo portando in scena, è stato semplicemente emozionante. E in tutto questo il vero protagonista è sempre stato il museo: il pubblico ci ha ringraziato per aver loro permesso di scoprirlo come mai aveva fatto prima."

Alessandro Scagliarini: "Quando ci è stato proposto di creare e mettere in scena un giallo al Palazzo dei Musei ci siamo subito resi conto del notevole potenziale di questa location. La possibilità di creare un evento suggestivo era tale da darci una spinta propulsiva maggiore rispetto alle "classiche" esperienze di cene con delitto. Se fossimo riusciti a immergere i partecipanti nell'atmosfera dell'antica Mutina attraverso l'osservazione delle epigrafi e delle immagini rappresentate nei monumenti, saremmo stati in grado, da un lato, di creare un momento di teatro interattivo di forte impatto e, dall'altro, di valorizzare un ambiente culturale per lo più ignoto al grande pubblico modenese."

Lorenzo: "Di fatto la scrittura e l'organizzazione dell'evento hanno costretto anche noi, in qualche modo, a saperne di più e ad appassionarci a un tesoro storico che avevamo in casa senza mai averlo visitato."

Alessandro: "Per prima cosa abbiamo effettuato alcuni sopralluoghi per farci un'idea dei monumenti più adatti allo scopo. Era infatti necessario individuare le lapidi e le raffigurazioni più evocative che ci permettessero la costruzione di una trama e stimolassero la curiosità dei partecipanti chiamati ad investigare. Redatta una prima lista di personaggi "papabili" dell'antica Mutina, abbiamo ragionato sulle possibili relazioni e costruito la *fabula* originaria. Mano a mano che le settimane passavano e acquisivamo ulteriori dettagli, apportavamo singolarmente aggiunte e modifiche cercando di mantenere inalterata la coerenza complessiva del racconto."

Lorenzo: "Una cosa chiara fin da subito è che avremmo cercato di restare attinenti alla realtà il più possibile. Per questo, dopo aver esplorato più volte i lapidari, abbiamo selezionato solo personaggi del I secolo a.C. La città in quel periodo era nel suo momento di massimo splendore e ricchezza, quindi ci erano

pervenute molte più lapidi e di conseguenza più personaggi tra cui scegliere. Il "cast" di personaggi storici è stato selezionato anche per via delle loro potenzialità all'interno di una storia: le differenze di status, censo e ricchezze si sono rivelate ben presto un motore conflittuale molto importante per la creazione della trama. Scegliere personaggi tutti coevi, infine, ci ha permesso di giocare molto rispettosamente con la storia della città: abbiamo inventato una vicenda di fantasia che non è vera ma è verosimile, e nulla vieta che i personaggi in questione si conoscessero effettivamente tra loro. In questo modo tra l'altro non solo le lapidi ma anche le didascalie delle lapidi si sono trasformate in un indizio di gioco, per chiarire meglio le dinamiche sociali cui poteva essere soggetto quel personaggio."

Alessandro: "Quando il progetto è stato presentato, le Direzioni del Museo Lapidario Estense e dei Musei Civici, intuendo il potenziale successo di un evento del genere, si sono rese disponibili fin da subito a indicarci tutte le informazioni storiche necessarie. Dopo una prima riunione organizzativa ci sono state fornite alcune schede descrittive delle lapidi principali, diverse immagini dettagliate dei costumi dell'epoca romana e vari oggetti rappresentativi dei mestieri dell'antica Mutina. Trattandosi di una storia frutto di fantasia, una volta elaborata la trama abbiamo convenuto di confrontarci con la direzione dei Musei Civici per verificare la verosimiglianza storica dei fatti narrati e apportare qualche minima correzione. Anche in questo caso siamo stati fortunati: il riscontro è stato immediato e pienamente rispettoso della nostra autonomia autoriale e di gestione del gioco."

Simone: "C'è stata una parte di lavoro collettivo e una di lavoro individuale: dopo i sopralluoghi e il brainstorming per decidere chi poteva formare il nostro cast abbiamo scelto i movimenti scenici e gli scorci più suggestivi del museo. Quindi siamo passati a una sessione di scrittura collettiva per definire la trama a livello embrionale. Questo passaggio è stato fondamentale perché ci ha permesso di sperimentare velocemente alcune strutture, fino ad arrivare a quella che poi abbiamo sfruttato. Il risultato finale è stato il grafico di uno schema di relazioni, una costellazione in cui ogni personaggio era il corrispondente di una maschera della Commedia dell'Arte, e avevamo chiaro che l'assassino doveva essere il personaggio più "lontano" dalla vittima. Quindi siamo passati alle fasi di lavoro individuale, in cui i personaggi hanno acquisito tridimensionalità, la trama è diventata una storia vera e propria e, soprattutto, abbiamo revisionato, revisionato, revisionato. Oltre alla parte di scrittura, la compagnia si è data davvero da fare, confezionando i costumi, impaginando e distribuendo i volantini, preoccupandosi della logistica e preparandosi per l'evento con dovizia. Personalmente sono davvero orgoglioso del risultato finale."

Alessandro: "Dal punto di vista dei costumi, la risposta del gruppo Cicuta è stata immediata e corale: grazie al supporto indispensabile delle ragazze (e di una mamma) abbiamo realizzato i costumi e raccolto tutto il materiale necessario. È

stata, tra le altre cose, la mia prima esperienza con ago, filo e macchina da cucire, a riprova del fatto che il gioco, se fatto bene, è un momento serio di apprendimento interdisciplinare."

Lorenzo: "I partecipanti si sono iscritti per telefono o via mail. Abbiamo ritenuto opportuno specificare che il gioco era per maggiorenni visto che l'evento era inserito all'interno di un più vasto cartellone che comprendeva anche attività per bambini e famiglie. Volevamo insomma evitare di trovarci con un gruppo di partecipanti inadatto. Nel testo di presentazione dell'evento abbiamo anche avuto cura di specificare che il gioco consisteva nel girare per il museo, interrogare gli attori e cercare di risolvere un giallo storico. Questo è fondamentale: ci rivolgevamo a un pubblico fondamentalmente digiuno di giochi di ruolo, quindi volevamo creare le giuste aspettative e avere solo persone che volessero fare effettivamente quello che proponevamo loro. Nove volte su dieci, quando presentiamo un murder party ci fanno domande del tipo "e chi fa il morto?"; "ma ci fate recitare?"; "ma devo mettermi in costume?". Così facendo abbiamo cercato di prevenirle e chiarire subito dove saremmo andati a parare. Pur non avendo affidato ai partecipanti un personaggio specifico, se non la funzione di investigatori che tradizionalmente ricoprono gli spettatori di una cena con delitto, abbiamo comunque giocato una breve introduzione in cui il conduttore, nei panni di un archeologo, ringraziava i suoi colleghi (cioè appunto i partecipanti) accorsi per aiutarlo. Il conduttore spiegava che recenti lavori di scavo (tra l'altro realmente avvenuti!) avevano risvegliato alcuni spiriti, tuttora inquieti per via di un crimine rimasto irrisolto da duemila anni, e che solo loro avrebbero potutto dipanare la matassa per restituire agli antichi concittadini il giusto sonno. Questa introduzione è stata un accorgimento piccolo ma fondamentale per creare un cerchio magico e proiettare i partecipanti nell'ora e mezzo di gioco successiva. Anche il personale del museo, disponibilissimo, è rimasto affascinato nel vedere improvvisamente in carne e ossa i vari centurioni, matrone e decurioni che erano abituati a chiamare ogni giorno per nome."

Simone: "Cose da migliorare: di fatto siamo andati in scena "all'impronta", senza prove, e sono piuttosto soddisfatto del risultato ottenuto. Sicuramente se avessimo avuto più tempo (perché alla fine è sempre un problema di tempo) mi sarebbe piaciuto lavorare maggiormente sulle interazioni tra i personaggi, sulle scene collettive, sui momenti corali. Quelli che ci sono stati erano molto suggestivi, ma con più tempo per provare avremmo potuto dare di più."

Alessandro: "In modo forse semplicistico sono portato a pensare che quando un evento ha avuto successo non si debba modificarne alcun elemento. Come dice Simone, se avessimo avuto un po' più di tempo avremmo potuto sicuramente provare più volte, consolidare le relazioni tra i personaggi e dare maggiore efficacia alle scene corali. D'altra parte però, il riscontro molto positivo da parte del pubblico mi ha lasciato la sensazione che con una dettagliata preparazione avremmo

sicuramente perso la spontaneità e la genuinità delle scene che tanto hanno divertito il pubblico. Essendo un gruppo di attori provenienti dal mondo dell'improvvisazione teatrale siamo molto più a nostro agio a lavorare su canovaccio e con poche strutture piuttosto che il contrario."

Lorenzo: "Abituati al format delle cene con delitto, la presenza di una caffetteria all'interno del museo ci è sembrata un bel modo di coniugare un evento ludico e culturale con la possibilità di mangiare qualcosa, prima dell'evento o anche durante il gioco per chi volesse prendersi una pausa o sedersi a un tavolino per riordinare le idee e formulare la propria accusa. Credo tra l'altro che il format che abbiamo creato sia esportabile altrove e sostenibile dal punto di vista economico proprio integrando con intelligenza una consumazione all'interno del gioco. Purtroppo la presenza della caffetteria (che alla seconda replica ha anche aperto in ritardo, a gioco già iniziato) non è stata valorizzata a pieno. Questo è un punto che ritengo migliorabile per prossime iniziative analoghe. Si è trattato di una piccola stonatura, sia chiaro, che nulla toglie alla soddisfazione finale per un evento molto piacevole anche per chi l'ha organizzato."

Simone: "Io sono stato particolarmente soddisfatto della capacità della storia e degli interpreti di coinvolgere il pubblico, centrando l'obiettivo che ci eravamo posti: offrire un murder party coinvolgente che portasse le persone a voler conoscere il museo. Noi ci siamo divertiti e abbiamo trasmesso questo divertimento al pubblico, che si è fatto coinvolgere volentieri ed ha giocato con noi e col lapidario. Il museo è una location splendida valorizzata da un'illuminazione molto suggestiva. È stata una fortuna poter avere un palcoscenico del genere! Gli attori poi sono stati sublimi, vestendo i personaggi con professionalità e capacità: sicuramente hanno saputo valorizzare un copione complesso, davvero una prestazione magistrale."

Alessandro: "Io la maggiore soddisfazione l'ho provata nel far conoscere i lapidari a numerosi "nuovi" utenti. Diverse persone hanno manifestato la volontà di tornare a vedere il Museo e sono rimaste ammirate dalla nostra messa in scena serale. Per il resto è stato tutto favoloso: la preparazione dei costumi, la creazione della storia e il divertimento che abbiamo provato noi attori per primi a destreggiarci nei panni di antichi Mutiniensi, giocando all'interno del gioco stesso."

Simone: "Se dovessi dare un consiglio a qualche altro organizzatore che potrebbe trovarsi di fronta a una sfida analoga, direi: curate tanto l'atmosfera del gruppo di lavoro, in modo che siano l'energia e la positività interne a esso a dare la marcia in più che cercate. E vi sentirete autorizzati a osare più di quanto immaginiate, ottenendo risultati grandiosi!"

Alessandro: "Sì, è vero, il gruppo è il fattore principale. Le capacità individuali di uno scrittore o di un attore sono molto importanti ma le possibilità di realizza-

zione di un progetto crescono esponenzialmente solo con il supporto di altre menti e di altre sensibilità. È fondamentale quindi creare e consolidare un gruppo di persone preparate ma soprattutto umili e desiderose di divertirsi giocando con gli altri."

Lorenzo: "Io concordo ma torno anche al punto iniziale, l'interazione positiva con una istituzione. Il concetto di "fare squadra" va inevitabilmente allargato anche all'istituzione e ai padroni di casa con cui si ha a che fare. Ho trovato che presentarsi non come un problema ma come una soluzione a un problema (in questo caso il favorire la conoscenza di un luogo storico) ha aiutato tantissimo a lavorare bene insieme."

Ludografia

Cicuta, (2014) *De gloria Mutinae*, Modena, 29 marzo e 4 aprile 2014.

Gli autori

Simone Bonetti, **Alessandro Scagliarini** e **Lorenzo Trenti** sono in primo luogo dei giocatori. Assieme ad altri attori e autori collaborano alla compagnia teatrale Cicuta (www.cicuta.org), con cui realizzano cene con delitto, teatro interattivo, spettacoli di improvvisazione teatrale e giochi di ruolo dal vivo.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Bonetti, S., Scagliarini, A., Trenti, L., (2014) "Una notte (di larp) al museo", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Giuseppe Romano

The Plot

Una trama aziendale

Pubblichiamo, per gentile concessione dell'autore Giuseppe Romano*, un breve estratto del volume* Mass Effect *che dettaglia un* alternate reality game *davvero imponente e richiesto da un committente d'eccezione. In coda una nostra intervista d'approfondimento a Digital Accademia, la realtà italiana che ha ideato e realizzato questo gioco che ha mescolato interazione reale e virtuale.*

Il parto più recente di Digital Accademia è il progetto *The Plot* attuato nel 2012 in un contesto mediatico non più pubblico, bensì aziendale. Si tratta di un case study d'eccellenza per proporzione, contesto e risultati. Il cliente, di dimensioni più che ragguardevoli, è stato Vodafone, il gigante telefonico che conta uffici in 22 nazioni.

L'elaborazione di un Alternate Reality Game è stata offerta in riscontro alla necessità di far familiarizzare i dipendenti Vodafone di tutto il mondo con un nuovo portale interno di knowledge management, la "Costumer Obsession Zone" (COZ), dedicato ai prodotti in uscita e alle novità aziendali. La risposta al brief di Vodafone è stata caratterizzata da una scelta innovativa: trasformare la frequentazione del portale da obbligo in consuetudine interessata, offrendo come veicolo tutoriale un esperienza di tipo ludico e narrativo.

La fase di game design è stata dedicata a intrecciare i *"touch points Vodafone"*, ovvero zone significative del portale selezionate con l'azienda, insieme con la messa a punto di una storia che doveva sostenere l'esperienza. Ne è risultata la vicenda di una immaginaria stagista londinese Vodafone, Sugita Smyth, che sta

lavorando ad un videogioco che ha chiamato *The Plot*, commissionatole internamente per incentivare l'uso di alcune procedure aziendali nel portale COZ. Pochi giorni prima di concludere il lavoro, tuttavia, la ragazza viene risucchiata all'interno del videogame, che ambisce all'esistenza autonoma. Si vede costretta a chiedere aiuto ai colleghi di Vodafone, in tutto il mondo, comunicando con loro in maniera frammentaria attraverso le risorse della rete aziendale. Ma *The Plot* farà di tutto per ostacolarla e trattenerla al proprio interno.

Anche la proposta di giocare è stata immersa in un contesto fortemente narrativo (e, come si è già visto, metanarrativo), nel quale le metafore si intessevano in maniera inizialmente poco visibile ai futuri giocatori. L'iniziativa è stata comunicata qualche settimana prima del lancio ufficiale, tramite la distribuzione di cartoline dedicate insieme al gioco e alla nuova COZ. Contemporaneamente una notizia sul sito aziendale informava sulla durata e sui premi in palio.

L'espediente narrativo del "gioco nel gioco" ha consentito di presentare la fase di *teasing* in maniera del tutto naturale, stratificando fin dall'inizio l'esperienza su più piani. Il 22 giugno 2012, nel corso di una riunione di tutti i vertici dei Paesi in cui Vodafone opera, un video pirata si è intromesso proprio durante la presentazione ufficiale del gioco: "The Plot", con la sua voce meccanica, annunciava il rapimento di Sugita.

Subito dopo, una email interna veniva inviata ai circa 8.000 dipendenti che, in risposta ai primi annunci, avevano lasciato la propria mail con la disponibilità a giocare. In essa Sugita comunica che tutto è cambiato: la macchina l'ha tradita e lei ha bisogno di aiuto. Un gran numero di QRCode adesivi, affissi su manifesti e comunicazioni aziendali, rimandano al sito del gioco a cui si accede tramite la mail aziendale. Viene bandita una ricompensa per chi riuscirà a sconfiggere l'intelligenza artificiale di *The Plot* e liberare Sugita.

A questo punto si è innescata una procedura di partecipazione diffusa che già di per se costituiva un coinvolgimento concreto nella nuova COZ e nei suoi contenuti: coloro che già si erano iscritti, infatti, avevano una settimana di tempo per leggere il prologo; nel confermare la volontà di partecipare dovevano anche indicare i nomi di cinque colleghi che avrebbero desiderato nella propria squadra. Da una parte questa era la via per coinvolgere molti altri dipendenti Vodafone che fino allora non si erano accorti o non avevano scelto di partecipare; dall'altra, l'invito innescava una email aziendale che chiamava il destinatario ad accedere alla piattaforma di gioco nel contesto di COZ, creando un circolo virtuoso di utenti da e verso la piattaforma.

Quando tutti i giocatori hanno dato l'adesione ed elencato le preferenze, il sistema ha generato le squadre. Il gioco è stato suddiviso in due round, il primo di sei e il secondo di quattro settimane, corrispondenti ai dieci livelli di The Plot da

superare per raggiungerne l'autrice prigioniera. Dieci tappe di un'unica trama, nel corso delle quali Sugita racconta che cosa le accade, dove si trova, quali anomalie nota.

Questa la scansione: il lunedì una mail informa i giocatori che è stato pubblicato un nuovo post, contenente un quesito individuale. Il martedì le squadre studiano gli eventuali indizi già presenti nel post. Il mercoledì è il giorno in cui Sugita annuncia di essere pronta a dare le informazioni necessarie per risolvere l'enigma se almeno tre dei sei membri della squadra hanno risposto ai quesiti dei giorni precedenti. Da allora fino alla domenica successiva la squadra lavora collettivamente alla soluzione dell'enigma. Il lunedì successivo il ciclo rincomincia a un livello superiore. Ogni volta un *touch point* Vodafone contenuto in COZ (zone del portale, prodotti, servizi) si rivela decisivo per venire a capo dei problemi proposti.

Il sesto episodio conclude la prima fase del gioco, in coincidenza con la pausa estiva aziendale. Per la maggior parte delle squadre il gioco è in effetti concluso: narrativamente, Sugita spiega ai giocatori che le forti resistenze del videogame – che si traducono in continue intrusioni nel sistema aziendale – l'hanno indotta, per la stessa sicurezza dei colleghi, a diminuire il traffico sulla piattaforma. Da quel momento proseguiranno soltanto le squadre di ogni paese che si sono dimostrate più veloci e abili. A queste arriveranno a suo tempo ulteriori istruzioni, secondo un piano che lei ha elaborato.

Il passo successivo è la spedizione in tutto il mondo, a ciascuna delle 200 squadre rimaste in gioco, di una busta contenente una mappa di Londra scarabbocchiata e alcuni oggetti sulle prime indecifrabili: un incarto di M&M's, una foto, un articolo di giornale, un biglietto…

È il preludio della seconda fase: altri quattro turni di enigmi che preparano la conclusione. Quest'ultima, per le squadre che sono arrivate fino in fondo (le 20 migliori di ogni Paese), si è svolta a Londra a fine novembre 2012, è durata una settimana e si è tradotta in una "caccia al tesoro" nella capitale britannica, un percorso a enigmi nel corso del quale, senza avvedersene, i giocatori si sono imbattuti anche in Sugita (impersonata da un'attrice). Ha vinto la squadra che ha sciolto ogni mistero nel minor tempo.

Questi i numeri di *The Plot*, nel corso dei cinque mesi di durata:

- 44.000 visite di utenti unici
- 750.000 pagine visitate
- durata media della visita: 7 minuti
- sono stati coinvolti 22 Paesi, attraversando 13 fusi orari

- hanno giocato circa 10.000 dipendenti, suddivisi in 1500 squadre
- sono stati pubblicati più di 40 post originali
- i giocatori hanno contattato Sugita con più di 1000 email e sfruttando anche canali non aziendali come Twitter, Linkedin, eccetera.

Tratto da Giuseppe Romano, *Mass effect. Interattività ludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization*, Milano, Lupetti, 2014.

Intervista a Irene Mercorelli – Digital Accademia

di Gabriele Ferri e Lorenzo Trenti

The Plot: com'è avvenuto il primo contatto con il cliente? Vi siete proposti voi con un format e Vodafone lo ha adottato per le sue strategie, o è stato il colosso delle telecomunicazioni a cercare un fornitore di servizi?

Una persona di Vodafone che aveva avuto contatti con il gruppo e con il suo approccio stava seguendo un progetto a Londra, dove Vodafone ha la sua sede principale, e si è ricordata di noi.

Il progetto è nato in un colpo solo a seguito della consegna di un brief, o ci sono stati più contatti intermedi via via che la struttura di gioco veniva realizzata?

Il brief che ci è stato consegnato era piuttosto vago, avevano bisogno di trovare un modo innovativo, utilizzando il gioco, per rendere più popolare la loro Costumer Obssession Zone, una sorta di vetrina di prodotti e servizi per uso interno. Il resto, il gioco e la storia lo abbiamo proposto noi.

Il... plot di The Plot. Chi sono le menti dietro la storia? Come vi siete divisi i compiti all'interno della squadra?

Siamo partiti con una storia semplice, sufficientemente fuori dall'ordinario, in modo da incuriosire tutti i dipendenti. La volevamo anche non troppo articolata. Ci siamo ispirati alla fantascienza e al film *Tron*. Nella squadra che ha composto la "sceneggiatura" del gioco (Fabio Salvadori, Giulia Pozzobon, Irene Mercorelli) qualcuno aveva visto di recente il film *Inception*: alcune ispirazioni sono venute anche da lì. L'importante per noi era trovare una storia immediata che però potesse dar vita a un mondo extra-ordinario, dove non ci fosse bisogno di giustificare tutto. Dovendo utilizzare l'inglese come lingua comune tra persone

per la maggior parte non di lingua madre inglese, avevamo la necessita di essere capiti da tutti, anche da un bambino.

Abbiamo scritto gli episodi collaborativamente, anche se la scrittura è andata di pari passo con l'individuazione dei *touchpoint* con Vodafone. Ogni episodio doveva avere come contenuto un aspetto, un prodotto, un servizio presente nella Costumer Obssession Zone. Questi *touchpoint* ci sono stati dati da Vodafone man mano che procedevamo nella scrittura. Volutamente abbiamo lasciato però il finale aperto per poterlo adattare una volta ottenuto il quadro della situazione, i commenti e il polso del nostro pubblico.

I committenti e i partecipanti sono stati soddisfatti del risultato? E voi? Ci sono state particolari resistenze nella partecipazione?

Siamo rimasti tutti molto soddisfatti. Le resistenze maggiori sono state tecniche più che legate alle singole persone. Il gioco doveva essere accessibile da tutte le parti del mondo, attraverso diverse piattaforme, e non è stato facile mettere tutti d'accordo.

Il cliente nella maggior parte dei casi si è fidato e si è lasciato prendere per mano in un territorio, quello del gaming, nel quale bisogna accettare di rischiare. Per questo l'esperienza ha funzionato.

È filato tutto liscio dall'inizio alla fine o lo svolgersi del gioco ha richiesto qualche adattamento strategico in corso d'opera?

Abbiamo avuto i nostri imprevisti, soprattutto a metà gioco quando abbiamo capito che alcune squadre in bassa classifica operavano come "apripista" per le squadre in alta classifica. Abbiamo subito risposto inasprendo i controlli e creando delle vere e proprie "trappole". Abbiamo in un certo senso dovuto diventare "The Plot", invece di sconfiggerla!

Che differenze avete notato fra la parte di gioco online e quella di gioco dal vivo? I partecipanti l'hanno vissuta allo stesso modo?

Dare un volto a persone con cui si è interagito solo via mail attraverso il ruolo del personaggio è stato molto divertente. Abbiamo scoperto che la maggior parte di loro erano più giovani di quello che pensavamo, ma davvero coinvolti nella missione.

Quando il gioco diventa anche fisico e ti trovi in mano un oggetto spedito da qualcuno che sta dall'altra parte del mondo, il coinvolgimento emotivo diventa fortissimo e l'immaginario su cui puoi poggiare le storie successive si spalanca improvvisamente.

Gamification in azienda: secondo voi solo un colosso come Vodafone può permettersi

un progetto del genere? O esistono proposte scalabili anche alle dimensioni di una piccola-media impresa italiana?

Certamente il fattore numero aiuta la buona riuscita di iniziative come queste, ma con il dovuto ridimensionamento sia in termini di tempo che di sforzo produttivo è possibile creare *serious game* come questo anche in realtà più piccole.

Quello che proprio non può essere ridotto è l'attività di *community management*, di monitoraggio e osservazione dei giocatori. Si devono sentire parte di qualcosa di vivo, devono ricevere risposte anche alle due di notte se necessario, e tutto questo implica uno sforzo produttivo piuttosto ingente, ma che dà grandi soddisfazioni.

Ludografia

Digital Accademia, (2012) *The Plot.*

Indicazioni bibliografiche di questi articoli

Romano, G., (2014) *Mass Effect. Interattività ludica e narrativa: videogame, advergame, gamification, social organization*, Milano, Lupetti.

Ferri, G., Trenti, L., (2014) "Intervista a Irene Mercorelli – Digital Accademia", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Parte II:
Strumenti

Andrea Giovannucci

Il gioco della realtà

Il gioco di ruolo dal vivo intrattiene un rapporto complesso con il "mondo del reale". Da un punto di vista puramente logico esso, come tutte le attività umane, è perfettamente calato nel mondo della contingenza, è situato nel mondo, e con quest'ultimo condivide tutti gli oggetti di gioco e perfino lo spazio in cui si svolge; dunque appartiene pienamente alla sfera del reale.

Da un altro punto di vista, però, la realtà è spesso un fattore di "disturbo" per il giocatore di larp. Tutto quello che si affaccia al gioco e che non è parte di esso assottiglia la sospensione dell'incredulità e la espone al rischio di incrinarsi e spezzarsi. Un turista che passeggiando con la famiglia si imbatta in persone intente a giocare un larp viene avvertito dal giocatore stesso come una fastidiosa fonte di realtà, che mette in dubbio l'intera finzione di gioco, oltre a essere per il giocatore una potenziale fonte di imbarazzo. Questo fastidio deriva anche dallo speciale carattere elitario e reclusivo proprio della subcultura del gioco di ruolo (non solo dal vivo) e inoltre dal fatto che la cultura "ufficiale" ritiene spesso infantili comportamenti ludici una volta che una persona abbia passato una certa soglia d'età.

Nel preparare un evento gli organizzatori di giochi di ruolo dal vivo sono (quasi) sempre attenti alla creazione di una realtà virtuale che sia coerente. Ed è proprio la coerenza interna, cioè il rapporto in cui si trovano gli elementi della storia (e della *backstory*), a fornire ai giocatori una serie di strumenti per cedere al virtuale rinunciando al reale, secondo il principio della volontaria sospensione dell'incredulità formulato da Coleridge (1817). Questo speciale carattere semiotico, che permette di sospendere temporaneamente le nostre facoltà critiche in favore di una realtà diversa ma pur sempre logica, è un aspetto fondamentale del gioco di ruolo dal vivo. Mentre nelle altre opere di finzione (film, libri, ecc.) è solo lo spettatore, o il lettore, a dover avere fede nella finzione, nel gioco di ruolo dal vivo tutti sono chiamati a questo esercizio, tanto più che a ognuno è richiesto un

ruolo attivo nella formazione della storia. Non credere a ciò che si agisce vuol dire giocare un personaggio falso. O non giocare affatto.

Per alimentare dunque questa fondamentale sospensione volontaria gli organizzatori possono scegliere tra varie tecniche. Una di queste consiste nello scegliere luoghi di gioco isolati e con il minor numero di elementi di disturbo in vista. Un criterio per la scelta della location è la *verosimiglianza*. Gli organizzatori operano una selezione a partire da ciò che va escluso, che non è gioco e richiama un'altra realtà sempre in competizione con la realtà del virtuale, proprio secondo la logica dell'Edmont Dantès di Italo Calvino (1965).

Questa selezione è onerosa per gli organizzatori, perché trovare un luogo che richieda tra le altre esigenze (utenze, accessibilità, ecc.) anche una propria coerenza visiva e uditiva non è facile. Mentre nel cinema i luoghi possono essere "manipolati" visivamente tramite inquadrature che permettano di rimuovere eventuali elementi di disturbo presenti sul posto, nel gioco di ruolo dal vivo la location viene completamente "agita" dai giocatori e dunque non si può sottrarne parti all'esperienza dei partecipanti.

Operando a monte questa selezione, estromettendo quindi in partenza gli elementi di disturbo, se da un lato si ottengono una coerenza maggiore e una più efficace sospensione dell'incredulità, dall'altro si finisce per stabilire mondi di gioco chiusi entro margini che possono risultare asfittici. Tanto più che questi canoni sono spesso ripetuti identici da evento a evento, e proprio la difficile reperibilità di luoghi con caratteristiche idonee spinge spesso le associazioni a legarsi a un posto specifico in cui ambientare diversi eventi. Il rischio, a volte, è quello di creare mondi virtuali chiusi, ovvero troppo stretti dalla coerenza necessaria alla finzione. Se è vero che ogni mondo virtuale per definizione ha dei confini, che sono fissati nel momento esatto in cui ci poniamo nelle condizioni di crearlo, è altrettanto vero che queste realtà possono essere più o meno espanse, e godere di orizzonti più o meno vasti anche senza la necessità di infrangere la coerenza narrativa di un evento.

Come si può espandere l'area di gioco?

Ogni giocatore sa che una sessione di gioco di ruolo dal vivo si svolge entro limiti spaziali e temporali ben determinati. L'area di gioco, per esempio, è circoscritta in maniera implicita o esplicita a un luogo entro cui valgono determinate dinamiche: al di fuori di questo spazio la finzione scenica cessa si esistere. Tuttavia nella vita reale noi riceviamo continuamente informazioni e stimoli da luoghi fisicamente distanti da noi, che ci permettono di vivere coscienti di essere immersi in un'ampia rete di interconnessioni, anche se non siamo materialmente in contatto con queste realtà esterne.

Guardare un telegiornale nel chiuso della propria camera ci rende partecipi di dinamiche e vissuti che, pur se non sono immediatamente esperibili da noi, riconosciamo come reali. È possibile e auspicabile utilizzare alcuni elementi per dare ai giocatori la sensazione che, se è pur vero che il gioco si svolge in uno spazio limitato, esso non è un'isola completamente estranea a quanto avviene nel mondo. L'area di gioco può essere estesa a luoghi virtuali in modo che il giocatore percepisca l'ambientazione di gioco come immersiva e reale. Inserire contatti verosimili con l'esterno garantisce dunque un ampliamento dell'area di gioco in maniera completamente virtuale.

Una modalità ancora più efficace di rendere verosimile il rapporto con un esterno virtuale è quello di mettere in comunicazione i giocatori che si trovano all'interno dello spazio di gioco con qualcuno che si trova all'esterno. L'interazione non avviene fisicamente ma in modo mediato. Questo può essere realizzato tramite un contatto radio, uno scambio di lettere o ancora tramite una telefonata che permetta ai giocatori di confrontarsi con qualcuno che vive all'esterno dello spazio di gioco, ma all'interno della rappresentazione.

Utilizzando questo genere di tecniche è possibile includere – o meglio dare l'illusione di includere nell'area di gioco, anche se in questo caso l'illusione è tanto reale quanto il gioco – porzioni di un mondo esterno coerente con l'ambientazione, e dare così ai giocatori la sensazione che l'area in questione sia più vasta.

Esistono però anche opzioni più radicali che possono permettere di ampliare drasticamente lo spazio di gioco.

Se è vero che per conferire maggiore coerenza alla narrazione si tende a emarginare dall'area dell'evento gli elementi di disturbo, per prima cosa bisognerà designare come tali il minor numero di fattori. Bisognerà cioè porsi in una prospettiva di inclusione rispetto alla realtà esterna. In quest'ottica stabilire un giusto setting è essenziale. Se il nostro orizzonte di gioco è quello fantasy sarà un'impresa ardua immettere elementi di gioco presi dalla nostra realtà quotidiana (o forse un evento ambientato nell'universo cyberfantasy di *Shadowrun* potrebbe porci interessanti punti di vista...). Se invece ci poniamo nei confronti di altri generi (thriller, spy story, ecc.) questo problema sfuma fino a diventare una risorsa. Una volta stabilito un *setting* adeguato possiamo espandere la nostra area di gioco e sfruttarne al massimo le caratteristiche.

A questo punto la realtà esterna cessa di essere un limite: non si pone più come antagonista rispetto alla sospensione dell'incredulità, ma al contrario diventa uno strumento e comincia a porsi come possibilità. Ovviamente questo speciale genere di spazio virtuale che è la realtà necessita di alcune precauzioni, sia perché si presta a interpretazioni fuorvianti da parte degli eventuali spettatori casuali, sia

perché non si espongano a pericoli i giocatori. Gioco e realtà si sovrappongono, i confini diventano più sfumati e bisogna porre una particolare attenzione alla drammaturgia di questo genere di eventi. Facciamo qualche esempio.

Nel 1981 Steve Jackson, geniale game designer statunitense, pubblicò un gioco che si poneva come ibrido tra un *party game*, un *Alternate Reality Game* e un gioco di ruolo dal vivo. Il gioco suscitò (e curiosamente suscita ancora) scalpore e diverse polemiche, anche a partire dal titolo piuttosto laconico: *Killer* (Jackson, 1981). Jackson non ha inventato il regolamento da zero: si trattava della formalizzazione di un gioco già praticato negli Stati Uniti specialmente nei campus universitari. Nello scenario più diffuso, il "circolo della morte", ogni partecipante ha di volta in volta un obiettivo, un bersaglio da uccidere secondo alcune regole stabilite. Una volta completata la propria missione ne viene affidata una nuova e così via. Il gioco viene praticato ancora oggi dagli studenti universitari nei campus e spesso ha causato veri e propri momenti di ambiguità tra realtà e finzione. Non di rado agenti di polizia e guardie giurate sono intervenute a interrompere un "omicidio" virtuale. Proprio per questa sua ambiguità *Killer* è attualmente vietato in alcune università statunitensi (per esempio a Dallas e New Orleans)[1].

Nel 1997 da un'idea di Luca Giuliano e Massimiliano Roveri nacque *Pathos*[2], un progetto in cui gioco di ruolo dal vivo, narrazione condivisa e letteratura interattiva concorrevano alla creazione di una realtà alternativa sovrapposta a quella "reale". *Pathos* è un progetto che, nelle intenzioni degli autori, mirava a creare una "creazione collettiva permanente". Attraverso diversi media che andavano dalle e-mail al gioco dal vivo, il progetto sviluppava una serie di rapporti tra i giocatori: la realtà veniva re-interpretata attraverso nuove attribuzioni di significati secondo la "logica del complotto", che contribuivano alla costruzione di un mondo virtuale alternativo saldamente incardinato su quello reale.

Nel 2011 la Chaos League[3] ha organizzato un evento di gioco di ruolo dal vivo (*L'ultimo giardiniere*) che si è svolto tra Italia e Inghilterra. Il *setting* era quello contemporaneo e la fase di gioco dal vivo vera e propria era stata preceduta da una fase di gioco "diffuso" in cui ogni giocatore per una settimana era chiamato a giocare se stesso nel tentativo di comprendere una strana sequenza di avvenimenti che accadevano intorno a lui. Questa fase prevedeva telefonate, pedinamenti, appostamenti, incontri dal vivo e tramite forum e chat, che incidevano sulla vita vera del giocatore (la cui maschera, il personaggio, era assente in questa fase del gioco). In questo modo ogni giocatore aveva a che fare con uno spazio di gioco che coincideva con la realtà ed era immerso in un virtuale i cui confini non erano mai del tutto definiti.

1 http://www.utdallas.edu/deanofstudents/
2 Cfr. www.pathos.it e anche Giuliano, 2012; Giuliano, 2006; Trenti, 2012.
3 Cfr. www.chaosleague.org

In questi tre casi che abbiamo brevemente accennato, e che non vogliono né possono essere esaustivi riguardo quel che è stato fatto per quanto riguarda questo specifico settore, il giocatore è sempre chiamato a un'esperienza che travalica il mondo chiuso di una sessione di gioco con limiti chiari e definiti: è egli stesso, in un certo senso, a cercare e a dare maggiore spazio all'aspetto ludico della propria vita.

Il giocatore è cosciente del fatto che il gioco possa "irrompere" nella propria giornata e turbarne il naturale flusso, ne è perfino attrattio Egli per esempio può trovarsi in un contesto del tutto normale (come un pranzo in famiglia) e d'un tratto venire richiamato al gioco e al suo contesto tramite una telefonata o altro tipo di contatto. L'ibridazione tra gioco di ruolo dal vivo e *Alternate Reality Game* può fornire ulteriori possibilità da esplorare, nuovi modi di entrare nella vita delle persone che hanno voglia di giocare e di mettere la propria vita in gioco (in senso metaforico, naturalmente).

Ampliare gli spazi di gioco non significa dunque solo ricercare nuove modalità drammaturgiche con un maggiore potenziale di coerenza e impatto, ma può anche rappresentare un modo per comunicare all'esterno con più efficacia questa forma espressiva che è il gioco di ruolo dal vivo, permettere che esca dai mondi chiusi e remoti, lontani dagli occhi delle persone che non fanno parte di una ristretta "cerchia iniziatica" e, magari, conquistare un pubblico maggiore, nuovo: un'apertura dello spazio di gioco che sia anche un'apertura tout court, un esporsi.

Bibliografia

Calvino, I., (1965) “Il conte di Montecristo”, in *Cosmicomiche*, Torino, Einaudi.

Coleridge, S.T., (1991) *Biographia literaria*, Roma, Editori Riuniti (I ed. 1817).

Giuliano, L. (ed.) (2006) *Il Teatro della Mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Milano, Guerini e Associati.

Giuliano, L., (2012) *Teatro virtuale e letteratura interattiva*, in Castellani, A., (ed.) *Ragionando di Larp*, Milano, Larp Symposium.

Jackson, S., (1981) *Killer. The Game of Assassination*, Austin TX, Steve Jackson Games, (tr. it.: *Killer. Il gioco dell'assassino*, Lido di Camaiore, Nexus, 1994).

Trenti, L. (2012) “Pathos. Dreams of a future past”, in Pettersson, J. (ed.), *States of play. Nordic larp around the world*, Solmukohta.

L'autore

Andrea Giovannucci è uno dei membri fondatori della Chaos League, associazione che si occupa specialmente dell'organizzazione di eventi di gioco di ruolo dal vivo dal 1992. Studioso di giochi e giocatore, ha scritto e organizzato decine di eventi larp. È stato organizzatore responsabile per diverse edizioni della manifestazione ludica Pescarese I...Ludiamoci. È uno degli attori e fondatori della Compagnia Fantasma. Laureato con una tesi sulla storia del larp in italia con il massimo dei voti, ha ottenuto il dottorato in storia con una tesi su gioco e società nel XIX secolo. Ha scritto e pubblicato diversi articoli sul gioco su riviste e volumi. Al momento è assegnista di ricerca presso l'Università di Bologna. E gioca.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Giovannucci, A., (2014) “Il gioco della realtà”, in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Giorgio Pusceddu

Sette regole per giocare pro

Il gioco è una cosa seria. Questo slogan accompagna la mia vita di ludomane da parecchio tempo. Penso che la base più granitica per questa certezza ontologica me l'abbia fornita Huizinga quando, a 19 anni, ho trovato nelle biblioteca del collegio universitario in cui vivevo da pochi mesi la sua opera più famosa. *Homo ludens*: il gioco può essere usato per guardare il mondo e interpretare la realtà. Certamente allora non avrei mai potuto immaginare di poter trovare, qualche lustro dopo, fior fior di articoli, convegni, saggi, interventi, pipponi, interviste e decaloghi che cercano di trattare il gioco come lo strumento definitivo per mettere le mani sulla realtà. La chiamano gamification. Qualcuno dice che siamo solo all'inizio, un'ondata culturale che ludicizza qualunque aspetto della cultura umana, per potenziare i processi virtuosi (apprendimento, motivazione, impegno…) e ridurre quelli dispendiosi (affaticamento, noia…). Il gioco come Sagro Graal dai mille poteri. Non so se ci credo. So però che da sempre mi piace giocare, e anche creare giochi ed esperienze di gioco. Riconosco perciò un grande merito a tutto questo movimento teorico e popolare della gamification: portare una grande capacità di riflessione intorno a temi complessi (il game design, i processi motivazionali, gli effetti dei setting ludici…) che hanno tanto da offrire a chi ha voglia di farsi domande. Ecco allora sette regole, un esempio tra tanti di condensazione in pillole dell'onniscienza del game designer. Le utilizzo per raccontare un'esperienza di gioco realizzata con un gruppo di amici ora diventati Società (Proludia Srl). La magia delle start up. That's it.

Regola 1. Conosci chi giocherà e crea in base alle loro caratteristiche sociali

Tre amici. Il grasso, la buona e il cattivo. Un incarico diretto dall'Azienda per il Diritto allo Studio dell'Università di Padova. Obiettivo chiaro: promuovere scambi, relazioni, conoscenze tra gli studenti delle residenze universitarie. Primo step, abbiamo tracciato una descrizione degli studenti a cui ci rivolgevamo, utilizzando

un questionario e brevi interviste non strutturate. Alcuni stereotipi che avevamo sono crollati subito: mai credere troppo alle proprie idee.

Regola 2. Costruisci emozioni positive (modello PERMA) dentro la tua meccanica di base

Il modello PERMA fu sviluppato dallo psicologo Martin Seligman, ampiamente descritto nel suo libro *Flourish* del 2011. Il modello dice quali sono gli elementi che creano quello stato di benessere che potremmo definire completo. La P di PERMA sta per emozioni positive (*Positive Emotion*), la E per coinvolgimento (*Engagement*), la R per relazioni positive (*Positive Relationship*), la M per significato (*Meaning* – senso, diremmo noi), la A per miglioramenti (*Accomplishment*).

Il nostro gioco era molto semplice: una sfida tra residenze universitarie, con prove di creatività, coraggio, audacia; chi risolve le sfide prima e meglio continua il gioco fino a decretare la residenza vincitrice del torneo più pazzo dell'anno. Cosa c'entra con le emozioni positive? Tutto. Perché le sfide erano un sintetizzatore artificiale di emozioni positive. Fotografarsi in accappatoio davanti al banco frigo del supermercato, invadere una residenza avversaria simulando una danza tribale spietata, allestire una camera vera in un posto pubblico della città. Sono solo alcuni esempi. La matrice di base era simile: forzare i ragazzi a vivere in gruppo un'avventura fuori dall'ordinario, per l'onore e l'orgoglio della propria residenza. C'erano la P, la E, la R, la M, non ancora la A, ma non si può avere tutto subito!

Regola 3. Costruisci un sistema che è facile da imparare ma difficile da padroneggiare

Regola 4. Crea facendo attenzione all'Onboarding (entrata in gioco), all'Habit-Building (giocatore medio), al Mastery (giocatore esperto)

Regola 5. Con il procedere del gioco sblocca sfide più complesse e difficili

Tre regole insieme per dire di calibrare la fatica delle sfide somministrate ai giocatori, per non schiacciare l'entusiasmo sotto il peso della fatica e per promuovere un'esperienza che continua a trovare emozioni nel tempo. Nel torneo abbiamo preso queste regole alla lettera: prime sfide facili, e poi via via complessità crescente. Un esercizio tutto sommato semplice per un torneo a eliminazione dove rimangono i più agguerriti. Ma un equilibrio, quello tra risorse e complessità delle sfide, sempre da tenere in considerazione.

La sesta sfida del torneo è stata una trova-oggetti in stile caccia al tesoro, con una lista di 40 "desiderata" alternati: alcuni semplici, altri decisamente non banali (per esempio l'*Enciclopedia del Gioco* di Giampaolo Dossena, fuori produzione da diversi anni). Un mix cercato e riuscito.

Regola 7. Stimola la motivazione intrinseca (potere, autonomia, appartenenza)

Una regola difficilissima. Andare al cuore della motivazione, smontare da dentro l'appeal delle eventuali motivazioni estrinseche costruendo un sistema capace di alimentare il piacere di essere vissuto con l'auto-motivazione. In parole ecologiche: l'auto-produzione di motivazione, la motivazione sostenibile, la motivazione fai da te. Abbiamo ragionato: come possiamo promuoverla? La risposta è venuta dai fatti, dalle conferme che la voglia di divertirsi, mettersi in gioco, fare le cose insieme, sentirsi forti di poter osare l'impensato, voler emergere con creatività e spudoratezza, tutto ciò ha creato un'alchimia che ha mosso profonde energie nei ragazzi che hanno partecipato al gioco. Sì, abbiamo sulla coscienza parecchi esami rimandati, ma questa è una conferma che la motivazione intrinseca è possibile, non solo un miraggio teorico. Per promuoverla serve però un sistema ricco, capace di raccogliere e valorizzare gli scambi energetici dei partecipanti (che da questo scambio trovano nuove energie). La sfida di sempre.

Il torneo si è chiuso dopo un mese, innumerevoli notti in bianco, decine di gigabyte di foto e video come memorie di battaglia. Può esserci un larp in cui i partecipanti impersonano i lati più eccentrici della loro stessa personalità? Questo è stato *Esuberanti*: l'espressione della pazzia dentro il proprio mondo ordinario, l'incarnazione fugace di deviazioni sociali all'interno di cornici razionali. Accanto a Esuberanti ne abbiamo viste altre simili. Due esempi: *Critical City Upload*, il gioco che ti fa fare le cose che non hai mai fatto; la caccia al tesoro virtuale *Le 100 fatiche* del Comune di Ospedaletto (TN). Possiamo chiamare giochi di ruolo dal vivo queste incursioni nella realtà con maschere di carne? A voi la risposta. Io mi sono divertito un mondo, seriamente.

Linkografia

www.proludia.com

www.esuberanti.it

www.criticalcity.org

L'autore

Nato nel 1984 a Como, 7/30 lombardo, 13/30 sardo, il resto misto veneto con ciliegine trentine. Sangue isolano, ha sviluppato un granitico amore per tutto ciò che è gioco, sfida, enigma. Prima una laurea in scienze economiche poi una in scienze dell'educazione gli permettono di mangiare la pagnotta tutti i mesi con sua moglie e i suoi due bambini. Per hobby prima e per professione poi tenta di inventare esperienze ludiche fuori dall'ordinario (Proludia srl). Per 5 anni amante dell'improvvisazione teatrale, rimane affascinato per tutto ciò che è narrazione e creazione; non si tira mai indietro quando c'è da modellare la realtà col potere delle storie. Colpito da un antico maleficio mentre era in gita in seconda media, morirà quando tutti quelli che hanno letto queste righe non leggendo la lettera A diranno in contemporanea "Chlmneptrabbbdbud" che in antico sbanduschli vuol dire "Accetto il destino con un bicchiere di vino".

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Pusceddu, G., (2014) “Sette regole per giocare pro”, in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Elin Dalstål

Interazione fisica significa limitazioni fisiche

Traduzione di Alessandra Farinella

I larp sono giochi di ruolo in cui si interagisce con il mondo fisico. Questo significa anche che quando si gioca dal vivo si incontrano delle limitazioni fisiche. Queste limitazioni possono essere ingiuste e discriminanti.

Esistono altri tipi di gioco di ruolo che non implicano elementi fisici, come ad esempio i giochi di ruolo da tavolo o quelli per computer. Nei giochi di ruolo da tavolo si descrivono le sensazioni e le azioni dei personaggi. Nei giochi di ruolo per computer le sensazioni e le azioni del personaggio vengono rappresentate come suoni e immagini sullo schermo. Nel gioco di ruolo dal vivo, le sensazioni del giocatore e del personaggio si sovrappongono, e il giocatore interpreta fisicamente le azioni del proprio personaggio.

Questa può sembrare una differenza minima, ma non lo è. Influenza profondamente il modo di rapportarsi con il gioco e le sfide da affrontare mentre si gioca.

Nei giochi di ruolo da tavolo, le esperienze di ciascun personaggio sono definite da ciò che il master o gli altri giocatori descrivono. Nel gioco di ruolo dal vivo le percezioni del giocatore – ciò che egli vede, sente, tocca, odora e gusta – sono tutte parte dell'esperienza di gioco. L'aria fresca della sera, un tocco gentile sulla spalla, le membra doloranti dopo una lunga giornata di cammino, tutto questo è parte del gioco.

L'interazione con il mondo fisico diviene un complemento per l'immaginazione dei giocatori. Per esempio, arrancare attraverso i boschi nell'oscurità della notte con un inseguitore alle calcagna può rendere più facile immaginare di essere dav-

vero inseguiti da un mostro. La percezione fisica viene utilizzata per rendere più intensa l'esperienza.

Ma questo aspetto fisico del gioco di ruolo dal vivo ha un prezzo: ciò che il personaggio può fisicamente compiere sarà necessariamente modellato su ciò che il giocatore può fisicamente compiere.

Io sono una donna prestante di 27 anni, che fa molto esercizio fisico e che soffre di moltissime allergie. Queste caratteristiche sono relative al mio corpo e alle mie capacità fisiche come giocatrice, ma non riguardano necessariamente anche il personaggio che interpreto.

In un gioco che prevede interazione fisica, il mio corpo e le mie capacità fisiche condizionano le mie possibilità di esperienza, le mie interazioni e le azioni che sono in grado di compiere. In un gioco che non implica interazione fisica, come un gioco per computer, non è necessariamente così.

Chi desidera un'esperienza fisica deve utilizzare il proprio corpo e le proprie capacità fisiche, ma deve anche affrontare tutte le limitazioni che questo comporta. Chi non desidera avere alcuna restrizione fisica può scegliere un gioco che non comporti alcuna interazione fisica, ma in questo caso dovrà rinunciare del tutto all'esperienza fisica stessa.

Non è possibile avere la botte piena e la moglia ubriaca. Più il corpo viene utilizzato come strumento, più esso diventerà anche una limitazione.

Io amo i giochi di ruolo dal vivo fisicamente impegnativi. Mi piace correre o muovermi furtivamente nella foresta, consumare un pasto in gioco, e utilizzare il contatto fisico per comunicare intimità. Mi piace che ciò che posso vedere, sentire e provare sia parte del gioco. Ma ogni diversa interazione fisica all'interno del gioco aggiunge anche delle limitazioni per il giocatore.

Una cosa semplice come consumare un pasto durante il gioco comporta che tutte le restrizioni alimentari che esistono al di fuori del gioco, come ad esempio allergie, credenze religiose, condizioni di salute, abitudini alimentari, ecc. influenzeranno il gioco stesso, in alcuni casi con effetti estremamente dannosi.

In un gioco che prevede molta attività fisica, come ad esempio un larp in cui si utilizzano armi di gommapiuma per i combattimenti, la prestanza fisica e le reali abilità di combattimento dei giocatori influenzeranno sia le loro prestazioni che la loro esperienza di gioco. Un giocatore che corre il rischio di avere un attacco d'asma durante un combattimento avrà un'esperienza di gioco molto diversa da quella di un giocatore che non abbia lo stesso problema.

Se il contatto fisico è parte del gioco di ruolo dal vivo, il fatto che un giocatore sia o meno a proprio agio con esso limiterà il modo in cui il suo personaggio potrà interagire con gli altri personaggi.

Se gli stati d'animo degli altri personaggi vengono percepiti attraverso l'interpretazione del loro linguaggio del corpo, allora l'abilità di un giocatore nel leggere tale linguaggio influenzerà la capacità del suo personaggio nel farlo. E così via.

Per ogni aspetto fisico che introduciamo in un gioco, vi introduciamo anche tutte le limitazioni che ne conseguono.

Ma le cose sono ancora più complicate di così. Se si trattasse solamente di un problema legato alla tipologia di gioco, a causa del quale l'aumento di un determinato componente implica solamente la diminuzione di un altro, andrebbe bene.

Ma non è così. Ogni singola limitazione può avere delle importanti conseguenze per quanto riguarda chi abbia la possibilità di partecipare al gioco e in che modo possa farlo. Le limitazioni fisiche implicano anche problemi di accessibilità e discriminazioni.

Supponiamo di organizzare un evento di gioco di ruolo dal vivo in cui i giocatori debbano essere in grado di spostarsi tra diversi luoghi di gioco attraverso dei sentieri impervi nella foresta. Questo porrebbe dei grossi limiti di pieno accesso al gioco. Alcuni giocatori potrebbero non essere assolutamente in grado di partecipare a causa di qualche disabilità fisica. Altri giocatori, perfettamente in grado di partecipare, potrebbero però avere difficoltà nello spostarsi da un luogo di gioco ad un altro.

Se i responsabili compiono delle scelte organizzative sbagliate, potrebbero addirittura peggiorare questa situazione. Supponiamo che nella foresta si trovino gli accampamenti di gioco A, B e C. Gli accampamenti A e B sono facilmente accessibili, mentre l'accampamento C si trova in cima a una montagna ed è molto difficile da raggiungere. In quale accampamento sarà più opportuno tenere l'importantissimo concilio strategico?

La maggior parte delle persone probabilmente concorderebbe sul fatto che sia meglio tenere il concilio nell'accampamento A o nell'accampamento B, in modo che tutti i giocatori possano agevolmente parteciparvi. Ma, quando si è organizzatori, può capitare di tralasciare questo aspetto. Forse l'accampamento C in cima alla montagna è un luogo davvero suggestivo, ed è stato scelto come sede del concilio per questo motivo. Naturalmente, nessuno ha pensato: «Ehi, escludiamo tutti i giocatori che abbiano difficoltà motorie o altri problemi che impediscano loro di scalare una montagna collocando un evento importantissimo in un luogo in cui non possano arrivare!» Tuttavia la scelta di collocare il concilio nell'accampamen-

to meno accessibile potrebbe avere questo effetto collaterale, anche se nessuno lo aveva deliberatamente pianificato.

Se c'è una montagna nel bel mezzo dell'area di gioco è una fortuna, ma bisogna riflettere bene su come utilizzarla. Se non tutti i giocatori sono in grado di raggiungerne la cima, forse è opportuno evitare di collocare eventi di gioco di grande importanza proprio in quel luogo.

Non è possibile organizzare giochi di ruolo dal vivo in cui ci sia interazione fisica senza alcuna limitazione fisica. Le due cose vanno a braccetto. Non c'è modo di evitarlo. Il gioco di ruolo dal vivo come tipologia di gioco è definito dagli aspetti fisici che implica, e l'unico modo di aggirare l'ostacolo sarebbe quello di avere un gioco di ruolo dal vivo privo di qualsiasi aspetto fisico. Una contraddizione in termini.

Anche se non è possibile risolvere il problema, è comunque necessario affrontarlo, sia da parte degli organizzatori che dei partecipanti.

Nel momento in cui si progetta e si organizza un gioco, è necessario stabilire in che misura si desidera che esso coinvolga aspetti fisici, ed è necessario considerare in che modo le scelte organizzative influenzino l'accessibilità del gioco stesso. È necessaria un'organizzazione molto accurata, per evitare di aggiungere elementi discriminanti senza un valido motivo.

Come partecipanti possiamo incoraggiare a sfidare gli organizzatori a proporre giochi di tipo diverso. Non esiste un singolo gioco di ruolo dal vivo che possa accontentare tutti, ma è possibile incoraggiare gli organizzatori a proporre giochi al coperto e giochi all'aperto, giochi con molti combattimenti e giochi privi di combattimento, giochi privi di contatto fisico e giochi che prevedano il contatto fisico, e così via. Nessun singolo gioco raggiungerà il 100% di accessibilità, ma se il panorama dei giochi di ruolo dal vivo sarà sufficientemente diversificato esisterà auspicabilmente un gioco adatto per ciascuno.

Se si hanno a disposizione diverse torte è possibile sia mangiarne una che mangiarne un'altra. Questo è l'unico modo in cui è possibile averle entrambe.

Il gioco di ruolo dal vivo è per sua natura fisico. Ha i suoi punti di forza e i suoi difetti. Esperienze fisiche e limitazioni fisiche vanno a braccetto, e dobbiamo esserne consapevoli sia come partecipanti che come organizzatori.

L'autrice

Elin Dalstål è una blogger di giochi femminista, autrice freelance di giochi, organizzatrice di giochi di ruolo dal vivo, precedentemente socia di un'associazione ludica. Ha iniziato a giocare di ruolo e a giocare di ruolo dal vivo nel 2002. Vive a Luleå, Svezia, e ha tenuto seminari sul tema gender e gioco di ruolo all'Università di Luleå e all'interno del Luleå Pride. Elin considera i giochi di ruolo una forma d'arte che può essere espressa in diverse modalità, che si tratti di giochi di ruolo dal vivo, da tavolo, freeform online o altre modalità ancora da scoprire.

www.gamingaswomen.com

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Dalstål, E., (2013) "Larp – Physical interactions and physical limitations", in Bowman, S.L., Vanek, A. (eds) (2013), *Wyrdcon2013 Companion Book*. [trad. it. "Interazione fisica significa limitazioni fisiche", in *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di Ferri, G. e Trenti, L., Larp Symposium, Bologna 2014].

Martin Buchtík

La roulette russa in pratica

Fare il cast dei giocatori: un *case study* dal larp *Skoro Rassvet*

Traduzione di Lorenzo Trenti

Questo articolo descrive i processi di selezione usati per il larp drammatico "ad alta risoluzione" chiamato *Skoro Rassvet* ("Lo spuntar dell'alba", 2012, 15 giocatori). Ne discuteremo vantaggi e svantaggi. Sapendo che avremmo corso un rischio, perché il numero di potenziali candidati eccedeva di varie volte quello dei ruoli disponibili, abbiamo deciso di fare un esperimento e selezionare i giocatori a seconda delle loro motivazioni e abilità.

In genere nella comunità ceca dei giochi di ruolo dal vivo è più comune il problema opposto: come trovare abbastanza giocatori per il tuo larp. Ciononostante, ci sono diversi eventi (in particolar modo i festival di larp da camera e alcuni giochi specifici) che hanno provato a risolvere il nostro stesso problema. Gli approcci più comuni sono il "click fest" (chi desidera partecipare viene accettato esclusivamente in base all'orario di registrazione), "solo amici" (l'organizzatore semplicemente sceglie persone di propria conoscenza personale) e "paga di più per assicurarti la selezione". Per una serie di ragioni abbiamo deciso di non seguire alcuna di queste possibilità. Abbiamo invece preparato un questionario con l'ambizione di misurare un concetto multidimensionale come quello delle motivazioni e delle abilità dei giocatori.

C'erano cinque domande nel questionario. Dapprima i candidati dovevano guardare un video[1] di tre minuti proveniente da un moderno adattamento ceco

1 http://www.youtube.com/watch?v=nVXAZM3vDSs (sono presenti sottotitoli in inglese)

dei *Fratelli Karamazov*. La clip mostra una scena in cui tutti i fratelli discutono di Dio, immortalità, alcol e donne col padre (tutti questi temi erano usati nel larp). La scena è abbastanza espressiva da fornire numerose associazioni per la risposta alle domande. Abbiamo scelto questo video anche perché fa riferimento all'ambientazione del nostro larp e il film è su un gruppo di attori che recita un dramma teatrale, mescolando le loro vite reali e i loro personaggi (cosa che in effetti è abbastanza vicina a un larp). Il video era seguito da cinque domande a risposta aperta cui i candidati dovevano rispondere:

1. **Scegli uno dei personaggi principali dal video e descrivi uno dei suoi aspetti, attributi o attitudini che ha manifestato, usando tre frasi.** Questa domanda misurava la comprensione del personaggio e la sensibilità nei confronti del ruolo degli altri giocatori. Purtroppo non siamo riusciti a fare un controllo finale del questionario e questa domanda (con lo stesso link di YouTube) è comparsa due volte con parole diverse. Ha confuso e perfino scoraggiato alcuni candidati. In sede di valutazione ci siamo focalizzati solo in minima parte sulla domanda ripetuta. Abbiamo raccolto un'ampia gamma di risposte che erano piuttosto difficili da confrontare (spaziavano fra liste di tratti caratteriali, passati ipotetici, dinamiche di relazione verso gli altri, fino a interpretazioni di emozioni interiori e possibili adattamenti per un larp), ma la lunghezza di una risposta era altamente correlata alla sua ricchezza e adeguatezza.

2. **Se fosse la scena di un larp, quale scena potrebbe seguire a questa?** Questa misurava un altro aspetto dell'immaginazione dei giocatori. Eravamo piuttosto soddisfatti di questa domanda poiché era abbastanza facile da valutare (alla fine abbiamo deciso di dare un punteggio in base al numero di suggerimenti pertinenti).

3. **Quali elementi del video sono interessanti per un larp drammatico?** Lo scopo di questa domanda era di misurare la comprensione di quello che è un larp drammatico. Dopo la valutazione abbiamo capito che i giocatori avevano capito bene il concetto. Abbiamo ricevuto una grande varietà di trucchi: gesti, costruzione dei conflitti, il tema del padre contro i figli, lo scontro di autorità, un accenno sottile all'amante di Ivan, valori cristiani, una promessa, segreti, un'intossicazione, un'icona, un riflettore, oggetti di scena, il tavolo come centro della scena, un mancamento, il fratello apparentemente ritardato, e così via. Alla fin fine penso che questa domanda abbia misurato il tempo che un candidato voleva spendere nel processo di selezione, più del capire meglio degli altri il concetto di fondo.

4. **Ti piacerebbe trattare qualcuno dei temi che hai visto nel video? O ci sono altri temi dalla letteratura russa che pensi ti interesserebbero e che vorresti trattare all'interno del larp?** Non c'era una risposta corretta, ma avevamo due motivi per fare questa domanda. Volevamo vedere se combaciavano i

temi del nostro gioco (e sì, ognuno ha avuto almeno una tematica) e abbiamo usato queste risposte come guida secondaria per scegliere i ruoli. I candidati hanno menzionato più di trenta temi, inclusi famiglia, alcolismo, razionalità, tradizioni, fede, (scarso) valore della vita, guerra, noia e amore.

5. **In che modo ti preparerai al larp?** Devo ammettere che per me questa era, personalmente, la domanda più determinante. Poiché si trattava di una domanda aperta abbiamo ricevuto una grande varietà di risposte. Alcune di esse sono state davvero sorprendenti: "Verrò di sicuro", "Arriverò in orario", "Farò quello che mi direte voi di fare" e "Aspetterò". Poi c'erano alcune risposte serie: "Ripasserò il materiale più volte", "Parlerò con qualcuno che ne sa un sacco di storia russa", "Guarderò i film / drammi / leggerò i libri", "Porterò degli oggetti di scena speciali". E la mia preferita, che è: "Imparerò una poesia a memoria". Ogni attività promessa ha ricevuto un certo numero di punti. Anche se non abbiamo controllato che le promesse fossero state mantenute, mi è sembrato che i partecipanti fossero davvero preparati per il gioco.

L'aspetto positivo del questionario è stato che ha auto-selezionato i candidati in modo molto efficace. Sappiamo che diverse persone non ce l'hanno fatta a compilarlo o hanno rifiutato questo tipo di candidatura. Ci sono state diverse motivazioni, che andavano da "Non ho avuto abbastanza tempo" a "Non sono abbastanza in gamba per compilarlo visto che non so niente di larp design / letteratura russa" a "Il vostro questionario è stupido, non siamo mica più a scuola" e "Sono un giocatore esperto / giocatore famoso / tuo amico ed è per questo che non ho bisogno di sottopormi a questa cosa". Ciononostante, abbiamo dovuto selezionare 30 su 55 candidature.

Abbiamo deciso di assegnare a ciascuna delle cinque risposte 0, 1, 2 o 3 punti. Migliore la risposta, più alto il punteggio. La valutazione era alla cieca, così che non sapevamo a quale candidato apparteneva ogni set di risposte. Dopo approfondita discussione la domanda numero quattro ha ricevuto valori più bassi delle altre. Abbiamo fatto le somme e trovato che i candidati si dividevano da soli in tre gruppi: circa 18 di essi erano nel gruppo "verde" con punteggi distintamente più alti (questi li abbiamo accettati), mentre una quindicina erano nel gruppo "rosso" con i punteggi più bassi (e li abbiamo rifiutati). Ma a quel punto avevamo anche un gruppo "giallo" di mezzo. In questo gruppo. Le differenze fra i candidati individuali (o meglio fra i loro punteggi) erano piuttosto piccole ed era impossibile dividerle chiaramente.

Alla fine dovevamo scegliere 12 candidati su 22, il che significava che dovevamo ancora stabilire un criterio, diverso da quello basato sul punteggio del questionario. Abbiamo applicato diversi modi non sistematici di selezione: abbiamo rifatto le valutazione un'altra volta e attribuito un valore differente ad alcune risposte; abbiamo preferito alcuni che si erano già candidati per precedenti repli-

che e per qualche motivo non avevano partecipato; e alla fine abbiamo anche scelto tre nostri amici. La ragione per l'ultimo passaggio era semplice: era troppo difficile, da un punto di vista personale, rifiutarli (anche se abbiamo dovuto comunque respingere alcuni amici del gruppo rosso). Ai rimanenti del gruppo giallo abbiamo offerto posti di riserva in caso qualcun altro avesse annullato la propria partecipazione al gioco. Al termine dell'intero processo il sentimento generale era piuttosto negativo. Avevamo perso tempo a valutare tutte le risposte scritte e la differenziazione non era poi così forte, specie fra quelle del gruppo giallo.

Ma dopo entrambe le repliche abbiamo scoperto inaspettatamente diversi aspetti positivi di questa selezione: i giocatori sono arrivati in orario, erano motivati e preparati, e ognuno di essi aveva letto il materiale pre-gioco. Ancora: rispetto a repliche precedenti, durante i workshop è stato più facile spiegare come doveva essere giocato il larp. Tutti questi aspetti erano inconsueti e non li avevamo mai visti fra i giocatori delle altre volte. È come se il percorso di selezione non avesse scelto i più abili, quanto piuttosto quelli che più rispettavano le nostre regole non solo durante il processo di candidatura ma anche durante i workshop sul posto.

Per concludere: devo ammettere che il processo di selezione ha generato emozioni negative da qualche parte della comunità larp. Le domande misuravano solo parzialmente le dimensioni che avrebbero dovuto misurare. Alla fine quello che abbiamo valutato per davvero erano la volontà di spendere del tempo libero sul questionario e l'abilità di accettare i criteri non molto precisi da noi forniti. Questo metodo di candidatura ha scoraggiato in partenza un vasto numero di potenziali partecipanti. D'altra parte una conseguenza non voluta è stata che tutti i giocatori erano molto motivati a partecipare ai workshop e al gioco stesso. In futuro probabilmente useremo il questionario solo come criterio parziale, miglioreremo la scelta terminologica (e ometteremo la prima e la terza domanda), e comunicheremo più chiaramente lo scopo del questionario. Alla fin fine credo che questo metodo di selezione sia comunque meglio di quelli comunemente in uso nel larp ceco.

Ludografia

Buchtík, M., Komasová, S., Platil, P., Haladová, M., Hampejs, T., Vybíhal, J., (2012) *Skoro Rassvet* [Lo spuntar dell'alba].

Un larp drammatico ad alta risoluzione per 15 giocatori. Il gioco è incentrato sull'aristocrazia russa di metà 19° secolo ed è ispirato ad autori classici come Čechov, Tolstoj, Dostoevskij, Gogol' e altri. Dopo la prima messa in scena, i giocatori hanno sparso la voce e dato un feedback molto positivo a tutta la comunità larp ceca.

Date: Novembre 2012 – Aprile 2014 (7 repliche in totale)

Luogo: Vacíkov u Rožmitálu pod Třemšínem, Repubblica Ceca

Durata: 7 ore di gioco, 10 di workshop

Giocatori: 15

Quota di partecipazione: € 50

Sul web: www.rassvet.cz (solo in ceco)

Foto:

https://www.facebook.com/martin.buchtik/media_set?set=a.1020 223 599 348 1935.1253 094 743&type=3

L'autore

Martin Buchtík gioca larp dal 2001. Ha progettato numerosi giochi, tra cui recentemente *Moon* (2011) e *Skoro Rassvet* (2012). È direttore del Centro di ricerca sull'opinione pubblica all'Istituto di Sociologia dell'Accademia delle Scienze ed è specializzato in metodologia delle ricerche sociali, tecniche non standard di ricerca sociologica (incluso il gioco di ruolo) e formazione dell'opinione pubblica.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Buchtík, M., (2014) "Russian Roulette in Practice", in Nordiclarp.org, disponibile online: http://nordiclarp.org/2014/06/25/russian-roulette-in-practice/ [trad. it. "La roulette russa in pratica", in *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di Ferri, G. e Trenti, L., Larp Symposium, Bologna 2014].

Elena Corotti

Giochi di ruolo dal vivo: un mondo da vivere e scoprire... anche in ufficio

Una piccola analisi delle principali applicazioni del larp in azienda

Che cosa c'è di più reale per ognuno di noi della vita lavorativa? Inutile dire che la vil pecunia, più che vile, è indispensabile. Ma come si lega la complessa e soprattutto astratta dimensione dei giochi di ruolo dal vivo a quella scrivania stracolma di scartoffie a cui ci sediamo ogni giorno? Le società di formazione sparse per il mondo potrebbero rispondere semplicemente lasciandoci dare un'occhiata alle loro offerte formative per le imprese: larp, giochi di simulazione e compagni vengono fatti entrare in azienda a testa alta e dalla porta principale con lo scopo di reclutare, formare e valutare i dipendenti. Che dal canto loro hanno tutto il diritto di approfittare dell'opportunità anche solo per divertirsi un po'.

Per cominciare non si può evitare di parlare dell'utilizzo del gioco nella fase di *recruiting*, ossia la selezione del personale. Si tratta ovviamente di una scelta strategica molto importante perché decide quali sono gli individui con cui si lavorerà fianco a fianco anche per molto, molto tempo. I giochi di ruolo vengono utilizzati da anni dai dipartimenti risorse umane di tutto il mondo: permettono infatti di determinare in modo piuttosto rapido e sicuro conoscenze, personalità, attitudini, capacità, competenze e potenziale dei candidati, agevolando così la scelta finale.

Anche nell'ambito della formazione aziendale i giochi di ruolo, larp e giochi di simulazione risultano piuttosto gettonati per la cosiddetta "formazione permanen-

te" (sebbene ci piaccia molto pensarlo, purtroppo non si termina il proprio processo d'apprendimento con l'ultimo esame dato all'università prima della laurea). Capita che un'azienda necessiti che i propri impiegati acquisiscano nuove competenze, capacità o semplicemente atteggiamenti utili per il miglioramento delle prestazioni lavorative. Tuttavia spesso le società di formazione si scontrano nella loro attività con barriere che ostacolano una partecipazione libera e motivata alle attività proposte: tra queste un atteggiamento difensivo da parte dei destinatari della formazione, la scarsa fiducia dei partecipanti obbligati al momento formativo, l'eccessiva fiducia in se stessi ("io non ne ho bisogno"), oppure semplicemente problemi pratici come un'agenda lavorativa ed extralavorativa troppo fitta, le difficoltà di trasporto, e così via.

La teoria dell'apprendimento esperienziale, nata nel XX secolo, tenta di superare tali barriere e contemporaneamente di raggiungere gli obiettivi prefissati per l'attività esaltando l'importanza dell'esperienza nel processo di apprendimento. In particolare giochi come il *murder party* entrano a pieno titolo in quello che viene definito il *Metaphoric Experiential Learning*, un ramo della teoria esperienziale che prescrive il recupero dell'aspetto ludico dell'apprendimento: "l'ingaggio ludico-ricreativo dell'adulto al centro dell'esperienza formativa accelera il processo di apprendimento sollecitando sinergie emotive e orientando in modo induttivo lo sviluppo della conoscenza"[1], alternando momenti di gioco a momenti di *debriefing* dell'esperienza, che fungano da spiegazione della stessa e contemporaneamente da collegamento tra gioco e realtà lavorativa.

Non ci si può poi dimenticare della delicata dimensione del *team management*. Grazie alla "febbre da lavoro di squadra"[2] che ha colpito negli ultimi anni le imprese, i team a progetto intra-aziendali sono fioriti come margherite. Il rovescio della medaglia è che con questi sono fioriti anche i conflitti, i quali se talvolta possono essere mezzi di crescita positivi, molto più spesso risultano fonti fisiologiche di problemi. E così il clima inizia a farsi pesante, non si riescono più a prendere decisioni rapide ed efficaci, si perde la motivazione, il rendimento personale cala, causando ritardi nel compimento del progetto che a loro volta si traducono in perdite per l'impresa.

Per evitare il verificarsi di queste situazioni vengono talvolta sfruttati in prima battuta nel *team building* giochi di ruolo come nella fase di selezione del personale: attraverso le informazioni che si ottengono in sede di gioco su ciascun individuo è possibile formare gruppi di personalità scelte che, in base alle proprie caratteristiche, hanno maggiori probabilità di successo nel lavorare insieme. Inoltre, una volta costituito il gruppo, i larp possono essere utilizzati anche all'interno dei processi di *team management*: il gioco può trasformarsi in simulazione della

1 (Rago, 2006).
2 (Caporarello, Magni, 2011).

realtà in grado di aiutare a prendere decisioni, oppure permettere ai membri del team di conoscersi meglio e instaurare rapporti più saldi, azzerando così la maggior parte delle cause dei conflitti "negativi".

Infine, chi l'ha detto che il divertimento in questi eventi aziendali debba essere necessariamente relegato in secondo piano? Ci sono aziende (anche se poche) che, ben comprendendo quanto sia importante anche in termini di fatturato che il proprio personale sia soddisfatto, organizzano sessioni di larp, murder party e simili in occasione di convention, meeting o semplici cene aziendali, da proporre tanto ai dipendenti quanto ai clienti. Lo scopo principale in queste occasioni è quello ludico; il fatto che contribuiscano a migliorare i rapporti interpersonali e ne facilitino la creazione di nuovi ne è la diretta conseguenza.

Certo, attualmente il dibattito sull'effettiva utilità di questi interventi (spesso abbastanza costosi sia in termini di tempo che di denaro) è ancora in corso tra gli esperti del settore e non possiamo nemmeno dimenticare che "c'è la crisi!": così anche le maggiori aziende italiane hanno la tendenza a tagliare le spese dove possibile e ad eliminare il superfluo, e le prime a farne erroneamente le spese sono le attività formative come quelle appena descritte.

"Tuttavia le cose stanno già cambiando, e si ritorna a sentire la necessità di fare gruppo, di investire su *asset* fondamentali come i propri *stakeholder*, per riuscire a conquistare nuove fette di mercato e puntare sul futuro"[3]. E l'impressione è che i giochi di ruolo abbiano ancora molto da dire a riguardo. Noi nel dubbio continuiamo a giocarci!

3 Dario Cherubino, direttore creativo da oltre 10 anni dell'agenzia Azimut – creating emotions, pluripremiata meeting support company.

Bibliografia

Angiolino, A., Giuliano L., Sidoti, B., (2003) *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, Molfetta (BA), La Meridiana.

Caporarello, L., Magni, M., (2011) *Team Management. Come gestire e migliorare il lavoro di squadra*, Milano, Egea.

Masci, S., (2012) *Giochi nella formazione aziendale. Utilizzo di modelli di counseling integrato in azienda*, Milano, Franco Angeli.

Rago, E., (2006) *L'arte della formazione. Metafore della formazione esperienziale*, Milano, Franco Angeli.

Tosi, H.L., Pilati, M., (2008) *Comportamento organizzativo. Attori, relazioni, organizzazione, management*, Milano, Egea.

Sitografia

www.azimutonline.com

www.murderparty.it

L'autrice

Elena Corotti è laureanda presso l'Università Commerciale Luigi Bocconi di Milano per il corso di laurea CLEACC: Economia e Management per Arte, Cultura e Comunicazione. Da sempre appassionata lettrice (in particolar modo di fantasy e thriller), si è avvicinata ai giochi di ruolo grazie alla sua tesi, *La drammatizzazione in azienda: l'esperienza dei murder party*, finendo così per appassionarsene.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Corotti, E., (2014) "Giochi di ruolo dal vivo: un mondo da vivere e scoprire... anche in ufficio", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Francesco Sedda

Il larp come strumento

Come altri tipi di media e di attività sociali, il larp può essere usato anche come uno strumento per raggiungere uno scopo diverso dal solo intrattenere o divertire un gruppo di partecipanti. Così come non è raro vedere documentari oltre che film d'azione e attività teatrali per il teambuilding oltre che opere in teatro, anche i larp possono portare a ottenere risultati personali in determinati campi. Dato che l'utilizzo terapeutico è riservato esclusivamente a determinate professionalità certificate, mi occuperò di analizzare gli altri tre principali scopi possibili quando si utilizza questo tipo di attività per raggiungere un risultato: l'uso didattico, l'uso formativo e l'uso mediatico. Il primo di questi è ovviamente riferito al trasmettere un determinato tipo di conoscenza o nozioni al gruppo di partecipanti, il secondo ha come scopo lo stabilire i punti di forza e di debolezza all'interno di un team o un gruppo di persone che lavorano insieme e il terzo ha come obiettivo il comunicare un messaggio e il relativo ragionamento, come altri media.

A scopo didattico

Parlando di larp a scopo didattico è obbligatorio citare il collegio scolastico *Østerskov Efterskole* situato a Hobro, in Danimarca. Fondato nella fine degli anni '80 da Mads Lunau e Malik Hyltoft, due veterani del gioco di ruolo danese e designer educativi, gli esami e le materie insegnate in questo istituto sono totalmente conformi allo standard scolastico: l'unica differenza risiede nel metodo d'insegnamento che si basa unicamente su scenari larp didattici. Le materie insegnate sono danese, inglese, tedesco, matematica, fisica, chimica, biologia, geografia, storia, scienze sociali, religione ed educazione fisica: l'obiettivo è di far partecipare gli studenti a scenari larp incentrati su queste materie, inducendo l'apprendimento tramite il flusso del gioco.

Per esempio nello scenario *Ocean Liner*, gli studenti sono incaricati di gestire un transatlantico, venendo divisi in gruppi di lavoro incaricati di organizzare vari

compiti della nave. Nella prima settimana gli studenti organizzano sulla carta la struttura e la gestione decidendo per esempio il design, le risorse necessarie per il viaggio, il clima, le installazioni all'interno della struttura, il sistema di sicurezza, gli eventi di intrattenimento e le regole per i passeggeri. La seconda settimana rappresenta l'effettiva partenza, supportata da un insegnante di tedesco che impersonerà il capitano di un altra nave in pericolo mandando messaggi via radio agli studenti. Questo è solo un esempio di parte del programma della *Østerskov Efterskole*, ma tale tipo di scenari sta prendendo piede anche al di fuori della Danimarca, arrivando anche in Italia con *La lettera di Wallace*, uno scenario didattico di Andrea Castellani e Matteo Bisanti incentrato sulle vicissitudini di Darwin nel periodo del ricevimento della lettera di Wallace. Lo scopo di questo scenario è far riflettere i partecipanti su come avviene una scoperta scientifica, comunicare gli aspetti salienti della teoria dell'evoluzione per selezione naturale e ricordare la figura spesso trascurata di Alfred Russel Wallace. Questo genere di scenari educativi punta molto sulla sensibilizzazione per trasmettere nozioni e conoscenza ai partecipanti: l'arido dato letto su un libro può essere meglio appreso e rielaborato se strettamente collegato ad un'esperienza fisica ed emotiva a cui si partecipa.

A scopo formativo

Tra i vari strumenti del teambuilding non possiamo non citare l'utilizzo del larp come strumento in questo campo. Sin dall'inizio degli anni '90 anche in Italia si è sfruttato questo tipo di attività per la costruzione di un gruppo aziendale o lavorativo. Un esempio storico è *Skandinsky Platz*, scenario dove otto manager sono in metropolitana quando all'improvviso il vagone si blocca e le luci si spengono: da questa situazione nasce una discussione, i partecipanti tentano di risolvere la situazione e inevitabilmente si mostrano le leadership e le abilità di gruppo. Lo scenario di fatto è un test per valutare al meglio pregi e difetti dei partecipanti. *Skandinsky Platz* è stato creato dalla Doppio Equilibrio, società italiana composta da esperti di formazione, ricercatori di mercato, consulenti finanziari e di marketing. Matteo Rosa, responsabile di questo progetto, ha dichiarato che all'epoca i soliti test e pseudointerviste simili a interrogatori erano strumenti grezzi di teambuilding e servivano a poco: creavano tensione, inibizioni e a volte persone di qualità non riuscivano a emergere.

L'immersione in uno scenario molto più coinvolgente dove i partecipanti passano tre o quattro ore ad affrontare o analizzare problemi è invece un'interessante metafora della giornata lavorativa e, sotto l'occhio di un esperto di gestione delle risorse umane che analizza i partecipanti, il risultato è molto più produttivo e affidabile. Esempi interessanti vengono da larp nordici come il norvegese *Panopticorp* e il finlandese *File Not Found. Panopticorp*, creato da Irene Tanke e Eirik Fatland, è ambientato all'interno di un'agenzia pubblicitaria dove i

partecipanti vivono all'interno dell'agenzia stessa come fosse una micro-società. La creazione dello scenario ha visto l'utilizzo di metodi presi direttamente da luoghi lavorativi della vita reale e da professioni creative all'interno di moderne agenzie pubblicitarie. *File Not Found*, creato da Mike Pohjola e Juha Allan Ekholm, è ambientato invece in un un reale edificio governativo nella città di Turku, all'interno del quale hanno sede molte istituzioni statali differenti, inclusi l'ufficio del demanio pubblico, la commissione artistica e il centro ambientale provinciale. Lo scenario è stato giocato dai partecipanti durante una normale giornata lavorativa quotidiana all'interno di quell'edificio, all'insaputa di molti impiegati. Un paio di burocrati hanno accettato di fare da personaggi di supporto per fornire stimoli ai personaggi e buona parte dell'esperienza derivava dal ritrovamento e riempimento di moduli in un'ambientazione "burocratica". In entrambi i casi si è trattato di scenari nati in un contesto para-aziendale ma molto vicini per tematiche al larp per la formazione aziendale.

A scopo mediatico

Il più recente utilizzo dei larp è sicuramente quello mediatico. Alcune delle sperimentazioni nordiche più interessanti provengono in particolar modo dal movimento *Jeepform*, che impone scenari ambientati in contesti realistici, quotidiani e incentrati sulle relazioni umane. Da questo movimento possiamo citare sicuramente *Fat Man Down* e il problematico *Gang Rape*.

Fat Man Down, creato da Frederik Berg Østergaard, è incentrato su un protagonista grasso e depresso, dando origine a un dramma tragicomico su un uomo che sarebbe potuto diventare qualcuno ma perlopiù non ha concluso niente. Una meccanica chiave di questo larp è quella di far interpretare il protagonista alla persona più grassa tra i partecipanti, scatenando immediatamente alcune meccaniche sociali inerenti al problema: gli altri personaggi saranno ostacoli nella vita del protagonista e gli renderanno la vita più difficile. Il nucleo del gioco è quello di far ponderare i giocatori durante il debriefing, a scenario concluso, sull'esperienza avuta e di come alcune inconsapevoli situazioni quotidiane ci portano a discriminare il diverso, l'obeso, il fallito.

Un messaggio molto più forte e che ha fatto discutere è quello espresso da *Gang Rape*, scenario creato da Tobias Wrigstad, all'interno del quale i personaggi prendono parte a uno stupro di gruppo. L'esperienza è ovviamente regolamentata da meccaniche sicure che non permettono praticamente il contatto tra i giocatori, ma le emozioni che il gioco vuole invocare sono forti e potenti: non per nulla lo scenario è stato creato in seguito all'elevato numero di stupri in Svezia. Il game design, a dispetto del tema, è invece raffinatissimo e mirato nel far capire ai giocatori quanto sia sbagliato uno stupro.

Su temi meno pesanti ma comunque affrontati dai media tra le sperimentazioni nordiche possiamo citare *Mellan himmel och hav*, creato da Emma Wieslander, incentrato su una società immaginaria all'interno della quale gli esseri viventi possono essere di quattro sessi diversi, con tutte le sovrastrutture sociali e discriminazioni che questo porta. Lo scenario ha fornito ai giocatori una situazione dopo la quale si sono sviluppati interessanti ragionamenti derivati dal diverso modo di pensare durante l'esperienza e dai parallelismi con problematiche moderne derivate dalla divisione delle persone in generi basata su attributi biologici.

Un altro larp mediatico più recente è *Mikodine XA*, creato dal finlandese Lauri Lukka, ambientato nel moderno ufficio londinese della casa farmaceutica Reyes & Shaw. Lo scenario è un larp di fantascienza sociale sul tema del conflitto tra la coscienza morale e l'interesse personale, ma anche tra l'espressione e la repressione delle emozioni. Ambientato intorno al lancio commerciale di un miracoloso medicinale, intende far riflettere i partecipanti sulle contraddizioni del mondo dell'industria farmaceutica.

Qui in Italia gli esempi di larp mediatici non mancano e tra i molti citiamo *La ferrovia scarlatta*, di Andrea Castellani, incentrato sul dramma della guerra nella ex Jugoslavia durante un viaggio in treno di alcuni profughi croati verso un campo di accoglienza italiano, avvenuto il 29 febbraio 1992. L'esperienza in questo caso è focalizzata sul mettere in campo diversi temi collegati alla guerra e in particolare la distorsione dei concetti di "giusto" e "sbagliato" che inevitabilmente avviene in situazioni belliche estreme. C'è da ricordare che questo tipo di larp, al contrario di quelli didattici, sacrificano la precisione in favore di un maggior coinvolgimento emotivo e della possibilità di creare una discussione nel debriefing tra i partecipanti.

Ludografia

Castellani, A., (2007-2011) *La ferrovia scarlatta*.

Castellani, A., Bisanti, M., (2013-2014) *La lettera di Wallace*.

Doppio Equilibrio, (1994) *Skandinsky Platz*, Milano.

Lukka, L., (2013) *Mikodine XA*.

Østergaard, F.B., (2009) *Fat Man Down*.

Pohjola, M., Ekholm, J.A., (2003) *File Not Found*.

Tanke, I., Fatland, E., (2003) *Panopticorp*, Drammen (Norvegia).

Wieslander, E., (2003) *Mellan himmel och hav*, Svezia.

Wrigstad, T., (2008) *Gang Rape*.

Sitografia

www.jeepen.org

www.nordiclarp.org

www.nordiclarptalks.org

www.osterskov.dk

www.rpgresearch.com

L'autore

Francesco Sedda è game designer, amante del gioco, sperimentatore musicale e affamato di sapere. Laureato in Media Design e Arti Multimediali, ha troppi progetti aperti e non finiti per poter vivere tranquillamente. Cerca di dividere il proprio tempo libero tra gioco analogico e digitale, trovandosi così con giochi che occupano la maggior parte del suo spazio virtuale e fisico.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Sedda, F., (2014) "Il larp come strumento", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Tobias Wrigstad

L'abc del jeepform

Traduzione di Marco Costantini, ripubblicata per gentile concessione del traduttore e di Claudia Cangini e Michele Gelli, curatori del volume Riflessioni appassionate *su cui è comparso in origine*

Il jeepform è uno stile all'interno del gioco di ruolo freeform che mette in rilievo l'importanza del meta-gioco, della trasparenza e dell'adattare di volta in volta le tecniche alla singola storia per meglio enfatizzarla. Lo si è paragonato all'improvvisazione teatrale, allo psicodramma e alla performance art ed è stato chiamato "ciò che il teatro potrebbe diventare" così come "il freeform fatto bene". Questo articolo è un'introduzione "a modo mio" al jeepform, alle sue origini e storia e a come differisca dal freeform, con qualche tecnica e qualche idea jeepform miscelata in mezzo al resto del testo e un pizzico di analisi spolverata sopra al tutto. In un certo senso, questa è una parziale "lista degli ingredienti" presa dalla ricetta del jeepform.[1]

I gdr da tavolo ed il *live* arrivano alla storia attraverso la simulazione – il jeepform no.

Per come la vedo io, sia il live che il gdr da tavolo si avvicinano alla narrazione con un approccio più o meno simulativo. Il *live* tenta di creare un'immagine precisa della fantasia condivisa con location di gioco reali, veri materiali di scena, con il camminare ed il parlare come il proprio personaggio e così via – una simulazione del mondo di gioco in cui sono i giocatori stessi, calati nei propri personaggi, a compiere le azioni. Il gdr da tavolo, d'altra parte, usa regole, dadi e probabilità per simulare il funzionamento di un mondo immaginario e per uniformare la fantasia condivisa in un insieme coerente. Sia nel *live* che nel gdr da

1 Questo articolo è basato sul materiale di una presentazione sviluppato in collaborazione da Olle Jonsson, Thorbiörn Fritzon, Nartin Brodén, Per Wetterstrand e Anders Nygren. Un elenco di jeeper si trova in jeepen.org/people

tavolo, giocando secondo le regole e calandosi nel personaggio si spera di creare una buona storia. Quelle storie, però, sono come le "storie" della nostra vita quotidiana: hanno svolte drammatiche meno che ottimali, tempi non perfetti, e raccontano vicende che non sono interessanti finché dopo la fine del gioco non ti metti a ricomporre i pezzi mancanti del puzzle. Al contrario, il jeepform non riguarda il simulare, ma il collaborare a creare un *role-play* serrato, drammatico e incentrato sulla storia.

Questo articolo parla del gdr jeepform, di alcuni dei suoi valori centrali, del come giocare, condurre e scrivere giochi jeepform. Molte idee presenti nei jeepform sono assolutamente compatibili con qualsiasi gdr da tavolo o *live* (se non sono proprio state rubate da alcuni di questi) e potrebbero perfino risparmiarti la fatica di organizzare appositamente un larp per riuscire a raccontare una tua storia.

Guida in pillole alle radici del jeepform

Il gioco di ruolo jeepform si incentra sulla storia e sull'esperienza del giocare. Il jeepform discende dalla tradizione del freeform svedese (che può essere approssimativamente descritta come l'incorporare elementi larp nei giochi di ruolo da tavolo e l'approcciarsi al ruolo di narratore più come allo scrivere una sceneggiatura per un'opera teatrale o un film). Per i "jeeper" di *Vi aker jeep*[2] e affini, il gioco di ruolo *freeform* fu una reazione contro certi elementi del gioco di ruolo da tavolo, inclusi i seguenti:

- Regole
- Dadi
- Tavole[3]
- Draghi
- New York

Noi vediamo le regole (nel senso D&Desco del termine, per simulare un mondo o per determinare l'esito di un'azione) come negative perché costringono troppo il gioco e pongono l'accento sulle cose sbagliate: la simulazione piuttosto che la storia (certamente, alcuni giochi sullo stile di *The Forge* si stanno muovendo nella giusta direzione per quanto riguarda il rispetto delle regole). In molti giochi e sessioni, il game master deve piegare le regole o ignorarle per evitare di distruggere

2 Italiano: "Andiamo in jeep", un eterogeneo gruppo di giocatori di ruolo radunatosi nel corso degli anni che pubblica e predica le proprie idee sotto il nomignolo di "Jeep".

3 NdT: gioco di parole intraducibile. In originale "tables", che vale sia "tavoli", sia "tabelle"

la struttura drammatica della storia. In altri giochi (o storie), le regole sono assolutamente non necessarie.[4]

I dadi sono negativi perché si comportano casualmente. D'accordo, a volte questo è necessario, per esempio se è impossibile decidere tra due esiti di un'azione ugualmente interessanti, o semplicemente se siamo impantanati. Ma nel modo in cui sono usati nei tradizionali giochi di ruolo da tavolo, i dadi semplicemente non sono di giovamento per la storia.

Passando alle *tavole* (vedi la nota 3 nella pagina precedente sul doppio senso del termine), esse sono negative in entrambi i sensi. Le tabelle nei manuali delle regole sono negative perché andare a cercare cose nei manuali spezza il flusso del gioco e allontana l'attenzione dalla storia e dall'interpretare i personaggi. Inoltre, il classico tavolo del soggiorno usato per giocare è negativo in quanto distanzia i giocatori l'uno dall'altro ed incoraggia un atteggiamento di gioco sedentario invece che a usare il proprio intero corpo per esprimersi. Lo stare seduti generalmente rende un gioco meno energico e forza interruzioni nel gioco per dire cosa i personaggi facciano, piuttosto che farlo realmente. Non usare il tuo intero corpo per interpretare il tuo personaggio è come chiamare il tuo ragazzo al telefono piuttosto che incontrarlo – chiaramente meno piacevole.

Con *draghi* non intendo specificamente draghi, quanto l'erronea concezione che i grandi mostri siano più "fighi" di quelli piccoli – o di nessun mostro del tutto.[5] Per i Jeep, affrontare la tua vessatissima figlia adolescente con tendenze suicide assicura una scena molto più potente che affrontare un intero bastimento di orchi. Le storie non richiedono mostri, o almeno non il genere di mostri in cui si era soliti imbattersi nei giochi al tavolo di un tempo.

Infine, con *New York* non intendo specificamente New York. Abbiamo visto che per qualche ragione molti scenari e campagne hanno luogo in mondi e città preconfezionati etichettati come "ufficialmente fighi" per aver giocato un ruolo importante in film e show televisivi. Perché ci sono così pochi vampiri in squallide città di provincia? Perché così tanti giocatori rifiutano di giocare giochi ambientati nella propria città?

4 Una nota a margine: il jeepform usa la parola "regole" in modo un po' differente. Esempi recenti di alcuni tipi di regole jeep possono essere trovati in *Gang Rape* (2008): "Non è permesso avere un game master: ogni giocatore deve essere la vittima o uno degli stupratori", "Gli stupratori non possono tutti essere degli sconosciuti"; o in *Dubbio* (2007): "tempo lineare", "*Dubbio* tratta di relazioni eterosessuali". Un altro uso delle regole può essere trovato in *Jordsmak* (2008), gioco in cui ogni scena deve durare esattamente quanto una canzone di un particolare album.

5 Molti stili di gioco nordici oggigiorno si sono allontanati da tutto ciò, anche se alcuni sentono il bisogno di nasconderlo dietro ai Beduini Spaziali o alle cospirazioni globali per rendere il tutto più stimolante.

Il freeform

Sulla scena svedese, il movimento freeform giunse alla riscossa agli inizi della metà del 1990. Fu parzialmente ispirato da cose come la scrittura drammatica e la scrittura di sceneggiature, film e larp, essendo questi ultimi (in particolare nel non usare schede dei personaggi complesse o meccaniche di risoluzione) i giochi più in voga.[6]

Molti freeform avevano storie meno fantastiche, anche in termini di incontri con mostri, le persone cominciarono ad usare i propri corpi per esprimersi e cominciarono a vedersi location meno fantastiche. C'erano meno quest, niente punti ferita, livelli o punti esperienza, e gli esiti delle azioni – e in molti casi, lo svolgimento del gioco – erano governati da regole di narrazione collaborativa: tutto ciò che migliorava la storia era bene. I freeform fecero della sperimentazione su come i giochi si svolgevano e misero in dubbio molte delle classiche pratiche di gioco del gdr da tavolo tradizionale. Si sbarazzarono di convenzioni come quella secondo cui ogni giocatore dovrebbe avere un personaggio proprio, o che il gioco debba vertere su un gruppo di umanoidi che seguono un arco narrativo. Nel freeform potevi avere una storia "collage" formata da cinque scene differenti con in ognuna quattro nuovi personaggi che non si sarebbero mai incontrati.

La mia personale definizione a posteriori del freeform è:

libertà di adattare la forma alla storia, per ogni storia

Ciò può essere confrontato, per cominciare, con le regole di, ad esempio, *Vampire: the Masquerade* (1991), il suo mondo, la sua mitologia e il suo modo di essere giocato. Naturalmente, sebbene si possano giocare belle partite con *Vampire* o con qualsiasi altro gioco di ruolo da tavolo, qui stiamo parlando del *raccontare una specifica storia* e quindi trovare o costruire il mondo di gioco e necessariamente le meccaniche di gioco per farlo, piuttosto che viceversa.

Ed ecco il jeepform

Il jeepform si basa sulla tradizione del freeform svedese. Per come la vedo io, molto presto il freeform smise di interessarsi dell'adattare la forma alla storia. La volontà di sperimentare si estinse, e freeform divenne un'etichetta per una modalità di gioco piuttosto fissa, in cui un gruppo di personaggi percorreva un' "avventura" in un tempo per lo più lineare, affidandosi pesantemente *all'interpretazione* piuttosto che a sequenze d'azione poiché nessuno se ne era ancora venuto fuori con una soluzione soddisfacente per giocare e risolvere i

6 Alle convention svedesi di giochi di ruolo le persone erano in competizione nel *role-play*, originariamente nel risolvere *quest* e in seguito nell'interpretare i propri personaggi. Il maggior effetto collaterale di ciò fu che i "giochi ufficiali" delle convention venivano condotti in parallelo da molti *game master*. Differenti autori erano in competizione per creare i giochi migliori, quale che fosse la definizione di "migliore", cosa che naturalmente stimolò la disponibilità delle persone a sperimentare.

momenti d'azione. Freeform e gioco di ruolo da tavolo cominciarono a convergere di nuovo, rendendo in qualche misura il freeform un manuale di gioco di ruolo gratuito, distribuito e tenuto in vita nella tradizione orale, e rendendolo meno accessibile alla gente comune.

A posteriori, il jeepform può essere visto come una reazione verso alcune tendenze del freeform, incluse ma non limitate alle seguenti:

- Forma fissata
- Mancanza di premessa o tema
- Buoni e cattivi

Con *forma fissata* intendiamo che la "cassetta degli attrezzi" del freeform smise di crescere mentre era ancora piccola e che le parti di essa che furono realmente usate erano solo una piccola parte. Il jeepform tentò di ingrandire la cassetta degli attrezzi e sottolineò: che il *game design* comincia sempre con una pagina bianca e che tecniche come la *proprietà del personaggio* (solo Bob interpreta Dracula), *tempo lineare* e simili classici impliciti del freeform sono facoltative. Il loro uso deve essere una scelta cosciente ed i game designer devono essere consapevoli dei loro effetti nel gioco.

I giochi jeepform cercano di avere una *premessa* o un *tema*, nel senso che parlano di qualcosa. Non dovrebbero essere semplicemente le storie più "fighe" che riesci a elaborare al momento in cui scrivi (sebbene a volte lo siano). Premessa e tema possono essere pretenziosi o meno, a piacere. Esempi classici di premessa sono "l'amore vince su tutto" e "l'avidità conduce alla miseria", ma possono essere molto più coloriti ed interessanti. Un tema per un gioco può essere la memoria, il ricordare male e il dimenticare. Avere un tema o una premessa aiuta a focalizzare il gioco su ciò che è rilevante ed inoltre aiuta giocatori e game master a determinare cosa sia giusto per la storia, come approcciarvisi, ecc.

I giochi jeepform riconoscono che *buoni* e *cattivi* non sono ingredienti necessari per una buona storia. I personaggi dei giocatori non devono neppure essere per forza dei protagonisti. Non è necessario giocare eroi che salvano il mondo affinché un gioco sia coinvolgente, interessante o stimolante. Salvare una relazione può essere altrettanto gratificante, ed è più facile rapportarcisi e immedesimarsi. Di cosa parlano tutto il giorno i ragazzi al bar? Com'è venire bocciati alla maturità? Cosa succede se mi sono convertito all'Ebraismo solo per sposare Disa?

Alla fin fine, il jeepform è una specie di freeform che è *orientata alla forma, sottile e diretta* – in entrambi i sensi del termine. Allarga e arricchisce la cassetta degli attrezzi del freeform, incoraggia l'uso di una più ampia gamma di tecniche e l'abolizione di una nozione prefissata di cosa il freeform debba essere.

Fa' come fanno i larper. Ma anche no.

Il jeepform viene generalmente giocato nello stile del gioco di ruolo dal vivo, ma in una versione molto leggera, senza veri e propri oggetti di scena né luoghi di gioco preparati. Ci sono parecchie buone ragioni per questo, poiché uno stile di gioco live rende il gioco più agile – parecchie scene possono essere messe in atto simultaneamente, l'intero corpo può essere usato per interpretare i personaggi, e occorre meno tempo per esprimere informazioni come il movimento, che può essere simulato usando lo spazio fisico. Un luogo di gioco ben preparato forza la storia ad adattarsi alla stanza, mentre un vano generico può trasformarsi in qualsiasi cosa che sia richiesta dalla storia.[7]

Costruire una macchina con quattro sedie non è particolarmente entusiasmante, né fa molto per l'immedesimazione – ma guadagna in agilità. Un giocatore può uscire dall'auto aprendo uno sportello immaginario e uscendo. Di nuovo, ciò permette alle cose di accadere in gioco, ed i personaggi si muovono senza dover mettere in pausa il role-play in favore di meta-commenti[8] come "Esco dall'auto" o "Il mio personaggio esce dell'auto".

Molti larper nordici ti direbbero (giustamente) che l'evitare comunicazioni fuori personaggio facilita l'immedesimazione, almeno fino ad un certo punto. L'evitare commenti fuori personaggio rende più semplice connettersi ai pensieri e alle sensazioni del tuo personaggio, che è l'essenza del giocar di ruolo dietro la narrazione. Voci fuori campo da un narratore piuttosto che descrizioni da un game master conferiscono al gioco un'aria più drammatica e aprono la possibilità di un narratore non imparziale.

L'importanza del telegraphing

Una delle più importanti e costanti attività in un gioco jeepform è il telegraphing – quella trasmissione di informazioni che aiuta a mantenere l'immaginazione e la fantasia sincronizzate, preferibilmente in maniera non intrusiva. Nel gdr da tavolo, generalmente si fa affidamento sulla meta-comunicazione per questo, parlando fuori-personaggio della realtà fisica immaginata. Nel live, molte cose rappresentano se stesse, annullando così la necessità della maggior parte del telegraphing (ma a volte creandone una necessità maggiore: cosa posso fare con questo tuo oggetto di scena?). In molti giochi jeepform, si cerca di fare tutto il telegraphing interamente in personaggio. Ciò è agile – si possono usare gesti e posture e un sacco di cose del genere possono avvenire simultaneamente senza mettere in pausa il gioco.

7 Si dovrebbe notare che il freeform svedese si sviluppò giocando a scuola in classi di 30 persone, cosa che ha sicuramente avuto impatto sullo stile di gioco.

8 Giocatori che parlano del gioco.

Seguono alcuni esempi di telegraphing, sia dal punto di vista del game master che da quello dei giocatori.

Postura e spazio

I nostri personaggi d'esempio escono dall'auto costruita con le sedie ed entrano in un rifugio antiaereo. Prima escono dalla macchina e si spostano di un paio di metri per simboleggiare il movimento (e per aver abbastanza spazio libero dalla macchina così che sia chiaro che Bob è ancora vicino alla macchina e non dove sono gli altri). Il game master prende l'iniziativa appena cominciano a scendere la scala. Cammina fra i giocatori come se anche lui stesse entrando nel rifugio. Tocca il muro dicendo "Mi chiedo cosa sia quell'odore". Cammina chinato comunicando a tutti i giocatori che il soffitto nel rifugio è molto basso. Trema per il freddo e magari balbetta anche un po'. Tutti i suoi input sono nella forma di pensieri e sensazioni legati a un non meglio identificato personaggio permettendo ai giocatori di decidere cosa si adatti o meno ai propri personaggi.

In alternativa, può essere molto preciso riguardo a quale personaggio stia ricevendo le informazioni. Ciò può essere utile se sappiamo che Richard, di cui il game master sta interpretando i pensieri e le sensazioni, è claustrofobico. Gli altri giocatori realizzeranno che la loro visione di questo luogo differisce da quella di Richard e magari non si accovacceranno e non sentiranno né il freddo né l'odore. Se il game master ha bisogno che anche loro sentano l'odore, può brevemente tenere contatto visivo con un altro giocatore dicendo "Si, lo sento anche io", risolvendo in tal modo il problema. Un altro modo è dare piccoli brani di informazioni come brevi sprazzi di descrizione (es: "roccia grigia", "umido", "rumori di gocce d'acqua") senza interrompere i personaggi. Game master differenti hanno stili differenti, che è una cosa positiva.

Accovacciandosi, il game master vuole far accovacciare i giocatori. Ciò permette a un giocatore di correre verso l'uscita e ad un certo punto mettersi dritto per mostrare che è uscito dal rifugio: gli altri giocatori lo vedono e così possono evitare di parlargli o considerarlo per errore ancora dentro il rifugio. Telegrafare con il corpo è potente e agile e aiuta l'immedesimazione. Almeno quando hai imparato ad interiorizzarlo.

Oggetti di scena simbolici

Il jeepform scoraggia l'uso di oggetti reali come oggetti di scena poiché generalmente non c'è modo di sapere di che tipo di materiali un gioco potrebbe aver bisogno. Vengono usati quindi materiali di scena simbolici: ogni oggetto ne può rappresentare un altro. Un oggetto che può essere comunemente trovato in un luogo di gioco è una penna, così lasciate che vi dia qualche esempio di come, con una penna, si possa fare telegraphing per rappresentare qualcos'altro.

Manny da un bouquet di fiori a Phyllis. Il giocatore di Manny porge la penna dicendo "Volevo darti rose rosse, ma le avevano solo gialle". Ora tutti i giocatori sanno che la penna rappresenta un bouquet di fiori: quando Phyllis spezza in due la penna e la lancia a terra, l'azione non può essere fraintesa.

Più tardi nel gioco, una metà della stessa penna è usata come coltello. Ancora barcollante dopo il sequestro e l'incidente con la macchina, Richard minaccia di uccidere Manny se non gli dirà la verità su ciò che è accaduto, sul perché sia svenuto in una macchina solo per risvegliarsi in una capanna che non aveva mai visto prima. Estrae la penna dalla tasca e la tiene sotto la gola di Manny. Quando Manny comincia a parlare, Richard, si rilassa e poggia la penna sul tavolo. Fred sgattaiola fra di loro e l'afferra, mutando l'equilibro di potere.

Telegraphing con il tempo

Nel gioco jeepform *The Upgrade!* (2005) lo spazio di gioco è diviso in tre aree: passato, presente e possibile futuro. Tutto ciò che si svolge nel presente si presume mostrato su uno schermo televisivo. I giocatori i cui personaggi sono fuori schermo assistono alla scena nell'area del presente e possono in ogni momento dare inizio a una scena nell'area del passato o del possibile futuro, dando così uno specifico contesto alla scena in corso nel presente o cambiandone il senso.

Dato il modo in cui il gioco è impostato, il mero atto di alzarsi in piedi e camminare sul palco è telegrafare "Sto cominciando una scena che aggiungerà prospettiva a quella ora sullo schermo". In tale scena, il giocatore sul palco può assumere il ruolo di ogni personaggio in qualsiasi momento temporale. Per evitare di mettere in pausa il gioco troppo spesso, il telegraphing può essere usato anche qui. Ad esempio: un giocatore inattivo cammina sul palco causando la messa in pausa dello schermo TV. Il giocatore si rivolge al resto dei giocatori inattivi dicendo "Maude, tesoro, verresti in cucina?". Ora, tutti i giocatori sanno che la scena è ambientata in cucina, che il giocatore che camminerà verso scena sarà Maude e che il giocatore sul palco è Danny, il marito di Maude, che era stato precedentemente introdotto. Per designare Danny come Danny, Maude se vuole può rispondere: "Sì, Danny caro".

Il telegraphing crea opportunità per la vaghezza, il che è quasi sempre un vantaggio. Se la Maude provvisoria lo vuole, può entrare dicendo: "Non lo fare più! Odio quando mi chiami col suo nome." Allo stesso modo, Danny potrebbe dire: "Christine! Non saresti dovuta tornare di nuovo qui. Mi aspetto che Maude torni a casa da un momento all'altro! Devi mettertelo in testa: è finita!", sorprendendo probabilmente il giocatore che sta interpretando la Maude provvisoria, oltre a tutti gli altri.

Dettagli considerati dannosi

Naturalmente, a volte non è possibile né necessario usare esclusivamente tecniche di telegraphing in personaggio. Il segreto per evitare di disturbare il gioco è mantenere il telegraphing breve e non invadente[9]. Una buona regola di massima è di pensare al telegraphing come all'atto di sterzare un veicolo con un colpetto abbastanza leggero da non causare nessuna reale perdita di velocità.

Il telegraphing fatto per introdurre personaggi o luoghi dovrebbe generalmente essere tenuto breve. Lunghe descrizioni delle location, per esempio, possono di solito essere tagliate. Sottolinea le cose importanti e lascia vago il resto. Rimanere vaghi è bene perché permette ai giocatori di completare con i dettagli mancanti nella propria testa o nella fantasia comune, entrambe cose positive.

Molti aspetti del gioco di ruolo non traggono benefico alcuno dall'opera di un dittatore che decide ogni minimo dettaglio. Quando collabori con gli altri, devi metterti nell'ordine di idee di pensare non solo a quali informazioni includere, ma anche a che cosa escludere per dare modo agli altri giocatori di contribuire. Per molti giocatori Questa è una nuova dimensione e generalmente per abituarsi a pensare in questo modo occorre un po' di pratica.

Trasparenza

Trasparenza indica l'assenza di segreti. I Jeep ritengono che i segreti siano negativi per molti giochi di ruolo, inclusi i jeepform ma non limitandosi a questi ultimi.

Siccome i giocatori di jeepform stanno collaborando per creare la miglior storia possibile, devono essere attrezzati di conseguenza. Ciò significa che i segreti esistenti fra i personaggi non dovrebbero essere tenuti segreti fra i giocatori.

Se tutti sanno che Manny è innamorato di Phyllis, i giocatori possono cooperare per creare situazioni che giochino su questo fatto. Fred può preoccuparsi di dar loro spazio (o il contrario, a seconda di dove il gioco sta andando), oppure Phyllis potrebbe mostrarsi amichevole con Fred, così da ingelosire Manny. Fred può addirittura intavolare una discussione con Manny su quanto Phyllis sia eccitante, e su quanto gli piacerebbe arrivare al dunque con lei e farci sesso. Il punto è che se il giocatore di Manny è l'unico a sapere del crescente affetto di Manny per Phyllis le possibilità di inserire la cosa nel gioco in una maniera soddisfacente sono più esigue. La stessa cosa accade se Manny è la spia che si è infiltrata nella cellula terroristica di Fred e Phyllis: sapere che Manny è una spia aiuterà gli altri giocatori a rendere il gioco migliore e più interessante.

9 1. Vedi *Night of Nights* (2008) per un contro-esempio, comunque.

A volte tenere un segreto in qualche punto del gioco è positivo, perché consente di fare agli altri una sorpresa gradita. Il jeepform non mette al bando i segreti fra giocatori, ma sottolinea come essi siano raramente necessari. Comincia da un gioco completamente trasparente e tieni nascoste delle cose solo se pensi che ne verrà un miglioramento.

Trasparenza completa

Nello spirito della trasparenza, potresti chiederti se non sia meglio mostrare in anticipo lo scenario ai giocatori. Senza dubbio alcuni giochi traggono beneficio dal fatto che i giocatori sappiano in anticipo cosa accadrà, mentre altri no. Il jeepform ha a che vedere con la narrazione collaborativa, non con un game master che alla fine sorprende i giocatori con un colpo di scena imprevisto che cambia ogni cosa. Proprio come per i segreti dei giocatori, piuttosto che pianificare le cose in maniera predefinita, fa' il contrario. Qualunque cosa tu faccia, falla consapevolmente, comprendine gli effetti, e falla per una buona ragione.

Ma che senso ha giocare se si conosce la storia in anticipo? Una parziale risposta è che ciò corrisponde al guardare un film dove sai che l'eroe ce la farà, ma è comunque eccitante vedere come ne uscirà e quali conseguenze ci saranno. Le azioni dei giocatori sono piuttosto imprevedibili, tanto che ogni storia può prendere una piega inaspettata e giocando ci si può sorprendere a vicenda per come la si fa progredire. Insomma: solo perché conosci la fine non significa che non sarai sorpreso da come ci si arriverà.

Il jeepform *Baby Steps* (2006) è un buon esempio di gioco con segreti fra i personaggi che è reso immensamente migliore dalla trasparenza. È giocato come una sessione di terapia: tre persone stanno cercando di venire a patti con differenti tipi di sensi di colpa legati alla morte di un bambino. Questo gioco parla di quanto siano lenti i progressi delle sessioni, di quanto facile possa essere rotolarsi nel fango della propria sofferenza, e di quanto possa essere difficile perdonare o lasciarsi perdonare. Tutti i personaggi hanno le stesse identiche informazioni sulla notte in cui la madre uccise accidentalmente il figlio con l'auto, anche se i giocatori sono liberi di interpretarle nel modo che preferiscono. Conoscono segreti e desideri l'uno dell'altro, cosa che li aiuta a toccare gli altrui tasti più sensibili durante il gioco. *Baby Steps* parla anche del guardarsi indietro, aspetto che viene reso attraverso brevi scene che intervallano la sessione. Tali scene sono interamente guidate dal giocatore, dunque questi ha bisogno di disporre di tutte le informazioni riguardo gli eventi che sono accaduti.

I giocatori negoziano costantemente il destino dei propri personaggi sul piano del meta-gioco: faranno un passo verso il superamento, nessun passo, o un passo nella direzione sbagliata? In questo caso, il tutto sta nel giocarsela bene e rendere la sessione potente e toccante. Giacché non ci sono vincitori o vinti, non c'è bisogno di tenere i giocatori all'oscuro di alcunché. Il game master che interpreta lo

psicologo non è incaricato di rispondere linearmente ad ogni domanda o di aiutare direttamente i personaggi a raggiungere il superamento, ma solo di mediare. Questo è più o meno l'unico elemento del gioco che viene taciuto ai giocatori.

Parlare in anticipo del gioco per accordarsi su un tono appropriato è una buona cosa, anche se ciò svela il fatto che i personaggi alla fine moriranno. La collaborazione richiede che i giocatori abbiano qualche genere di punto di partenza condiviso e che vadano nella stessa direzione o in direzioni compatibili. Troppi segreti o cose lasciate al caso sono negativi a questo fine, a meno che non siano gestiti molto bene e con cura.

Potere ai giocatori

Nei giochi jeepform i giocatori godono generalmente di un alto grado di libertà rispetto ai propri personaggi – e a volte alla storia. Un giocatore può aggiungere dettagli al suo personaggio in ogni momento, almeno fino a che ciò non rende il personaggio incoerente. Tutto può essere aggiunto, anche dettagli del passato del personaggio rilevanti per la storia, preferenze sessuali, abilità, malattie e averi. Inoltre, il giocatore può aggiungere dettagli all'ambiente, e, ove appropriato, chiedere scene addizionali. I giocatori possono anche decidere tra successo e fallimento e fra le loro conseguenze. Queste cose sono generalmente trattate senza ricorrere alla comunicazione fuori personaggio.

La ragione di questa libertà aggiuntiva è triplice: più teste sono meglio di una per favorire la ricchezza dei dettagli; migliorerà la storia se i personaggi vi si potranno adattare; e infine ciò rende il gioco più agile. Dover tornare indietro fino a Gran Burrone perché non ho portato abbastanza corda è piuttosto noioso. Dare questo potere ai giocatori rende il corretto telegraphing anche più importante, poiché i giocatori d'altra parte potrebbero, per errore, abusarnee rovinare il gioco. Il game master deve assicurarsi che in ogni momento i giocatori sappiano in che modo possono (o non possono) usare i propri poteri. Questo lo si ottiene attraverso il telegraphing in combinazione con restrizioni comunicate all'inizio del gioco. Ad esempio prima del gioco il game master potrebbe avvisare i giocatori di non modificare i dettagli riguardanti i background dei loro personaggi, poiché ulteriori dettagli saranno rivelati durante il gioco.

Potere sulla storia

In aggiunta al potere di cambiare in corsa elementi del proprio personaggio, il jeepform fa anche affidamento sui giocatori per decidere il risultato delle situazioni d'azione tenendo in considerazione la piega che la storia sta prendendo. In molti casi, l'esito di un'azione non è così importante per la storia quanto lo è il suo impatto sui personaggi coinvolti. In queste situazioni saranno spesso i gioca-

tori a decidere che cosa accadrà, contrattando fra loro e con il game master nel metagioco mentre continuano ad interpretare i propri personaggi.

Ad esempio, Phyllis, Manny e Fred stanno (all'interno del gioco) facendo una gara di bevute e giocando a un sempreverde "gioco della verità": si tira un dado e si muove una pedina dello stesso numero di passi fino ad una nuova casella; alcune caselle richiedono che il giocatore risponda ad una domanda, mentre altre richiedono semplicemente di bere un bicchierino di vodka. I giocatori in realtà non usano dadi e mettono direttamente la propria pedina sulla casella che porta alla più interessante o appropriata domanda o obbligo. Il giocatore di Phyllis decide che Phyllis non ha fortuna e finisce col bere una marea di vodka all'inizio della partita, così che il personaggio ora è ubriaco. Il giocatore ritiene che questo renderà più credibile la sua disponibilità a rispondere alle domande e le farà abbassare la guarda nei confronti di Manny. Ha l'impressione che il gioco stia puntando verso la direzione in cui Manny e Phyllis finiranno nello stesso letto.

Più tardi, Phyllis e Manny sono inseguiti da Richard e Fred. Il game master capisce che la cosa importante di questo inseguimento è quanto cementerà la relazione fra Phyllis e Manny, poiché stanno affrontando un nemico comune. Capisce inoltre che ciò darà ampie opportunità a Richard di rivelare perché stia agendo in questo modo, mentre parla con Fred in macchina. In questo caso i giocatori sono uno di fronte all'altro, Phyllis e Manny da un lato e Richard e Fred dall'altro. Vedersi faccia a faccia aiuterà i giocatori a negoziare ciò che dovrebbe accadere. Phyllis e Manny sono messi sotto pressione dall'inseguimento e cominciano subito ad urlarsi contro; il giocatore di Manny dice: "Tienti stretta! Eccoli che arrivano!" prima di mimare, con una mossa in stile Star Trek, che l'auto è stata colpita. Poiché Fred urla "Attento a quel chiosco di hot dog!", tutti capiscono che Richard e Fred stanno investendo con l'auto un chiosco di hot dog. Richard dice: "Il volante è bloccato," e Fred batte un pugno sulla portiera dell'auto per la frustrazione. "Li abbiamo persi. Dannazione!" Il game master taglia la scena e salta avanti: "Più tardi quella sera, nella stanza del motel, con l'auto parcheggiata al sicuro nel bosco", indicando Phyllis e Manny.

Nell'esempio qui sopra, gli inseguitori hanno deciso che sarebbe stato carino se non avessero preso Manny e Phyllis, ed hanno deciso di scontrarsi con il chiosco di hot dog e venire fermati. Quando Richard ha deciso che lo sterzo era bloccato, avrebbe potuto dare un'occhiata al game master, dandogli l'opportunità di scuotere appena la testa se avesse avuto un'altra idea su cosa sarebbe dovuto accadere. Se l'avesse fatto Richard avrebbe dovuto annullare la situazione dicendo "Faccio retromarcia. Siediti e tieniti stretto" e l'inseguimento sarebbe continuato. Richard avrebbe anche potuto dare un'occhiata a Phyllis e Manny per capire il loro parere sull'esito suggerito.

La verità è in continuo mutamento

In giochi in cui ai giocatori è dato decidere l'esito delle azioni, riscrivere il passato dei propri personaggi e tirar fuori dal cilindro qualsiasi cosa possa aiutare la storia, la verità è in uno stato di continuo mutamento. A volte non c'è verità – solo storia.

Non avere una nozione troppo prefissata di verità concede parecchia libertà e permette alla storia di andare ovunque. In *The Upgrade!*, un giocatore può temporaneamente prendere il personaggio di un altro giocatore per una breve scena che serva da commento al gioco in corso. Il giocatore ha sul personaggio in prestito lo stesso potere che ha sul proprio personaggio.

Ad esempio, se Julia e Tom si stanno corteggiando sul divano nell'appartamento di Tom, un altro giocatore può improvvisamente saltar su ed iniziare una scena nella quale la sera prima Tom ha un'altra donna nel suo appartamento alla quale sta dicendo le stesse cose. Ciò apporta nuove informazioni al gioco e rende più interessante la situazione. Tom, ora chiaramente un donnaiolo, sta solo prendendosi gioco di Julia, o si sta innamorando di lei sul serio? Molto probabilmente la scena migliorerà semplicemente il gioco, fornendo maggiori possibilità al giocatore di Tom.

Allo stesso modo, giocare una storia in ordine cronologico inverso provocherà continue reinterpretazioni delle scene precedenti. "Perché prima ho fatto questo? Ah, ecco il perché!".

La verità in continuo mutamento incide su cose come la creazione del personaggio. Se il luogo in cui il personaggio è cresciuto non è rilevante per la storia, allora non è importante, e perciò non dovrebbe essere incluso. In alcuni giochi, i dettagli che lasci fuori sono importanti tanto quanto i dettagli che includi.

È importante introdurre i nuovi fatti in maniera che gli altri giocatori possano "fare marcia indietro" se ciò non si adatta alle loro esigenze (piuttosto che far affidamento su regole tipo:"ogni cosa va accettata"). Lanciarti verso qualcuno urlando "Sorellina!" potrebbe non essere una buona idea, poiché non lascia spazio alll'altro giocatore per fare marcia indietro.

Abuso di potere, e il problema del cambiamento di potere

Generalmente, i giocatori non abusano mai dei loro poteri da game master.[10] Comprendono che quando un uomo con un coltello li minaccia in un vicolo sono minacciati per un motivo, e così l'inventarsi una pistola che non era mai stata menzionata prima è molto probabilmente una cattiva scelta.

10 Probabilmente, in parte perché i giochi jeepform non riguardano il vincere o il perdere, o i Punti Esperienza.

Il più grande problema del dare potere ai giocatori è allenarli ad usarlo. Alcuni giocatori sono a disagio nel prendere decisioni riguardo cose tradizionalmente controllate da un game master, o hanno paura di fare le scelte "sbagliate". Accertati di usare il telegraphing in modo da rendere i giocatori sicuri su tali decisioni, e assicurati di discutere del potere dei giocatori con loro fino a quando sarai certo che abbiano afferrato il concetto e che siano abbastanza a loro agio da usarlo realmente. Come abbiamo visto nell'esempio dell'inseguimento in auto, loro hanno ogni possibilità di coordinarsi con il game master per evitare di scombussolare il "grande disegno".

I livelli di un gioco

Mentre il jeepform non segue, incoraggia o presenta uno specifico modello del gioco di ruolo, prende atto del fatto che un gioco si articola simultaneamente su almeno tre livelli: il livello del gioco in senso proprio, il *meta-gioco* ed il livello del *gioco interiore*. Molto probabilmente i livelli potrebbero essere chiamati e distinti in altri modi, ma ciò sarebbe al di là degli scopi di questo testo.

Il gioco propriamente detto è tutto ciò che avviene nell'immaginazione condivisa: l'interazione fra i personaggi, ecc. Questo è ciò che generalmente si intende per "gioco". Il meta-gioco è l'interazione sociale tra i giocatori che stanno interpretando i personaggi, mentre il gioco interiore è ciò che avviene *nelle menti dei personaggi*.

Meta-gioco

Così come il personaggio di un giocatore proverà qualcosa durante il gioco, lo stesso avverrà al giocatore. Qualcuno vorrà ribattere che è impossibile separare il giocatore dal personaggio, ma su questo numerosi attori sembrano dissentire. A ogni modo, per gli scopi di questo testo ciò ha poca importanza.

Se la premessa di un gioco è discutere dell'infedeltà, allora appare probabile che lo scenario possa essere giocato tanto sul livello meta-gioco quanto sul livello gioco. O meglio, il gioco in effetti è solo un modo per colpire i giocatori (che esistono nel livello del meta-gioco, secondo la terminologia jeep) attraverso i personaggi (che si trovano nel gioco propriamente detto).

Colpire i personaggi attraverso i giocatori è perfettamente possibile. Far vedere film horror ai tuoi giocatori prima di giocare una partita di Cthulhu probabilmente farà comportare diversamente i personaggi. Perché, per la tua avventura ambientata nell'Artico, non lasci aperta la finestra così da rendere la stanza un po' più fredda?

Un esempio molto classico di tecniche di meta-gioco può essere rintracciato in certe sessioni di gioco di ruolo da tavolo nelle quali il game master dovrebbe a

volte tirare un dado, tenerne nascosto il risultato e consultare una tabella per determinare se il giocatore ha messo in allarme le guardie o individuato un oggetto nascosto. Questo tende a far capire ai giocatori che qualcosa sta accadendo e ad accrescere la tensione. Molti game master lo hanno capito e hanno cominciato a lanciare il dado anche quando non sono presenti né guardie né oggetti nascosti, in modo da influenzare indirettamente il gioco: tengono così i giocatori (ed i loro personaggi) sulle spine.

Il jeepform prende atto delle cose che accadono fuori dal gioco e di queste fa tesoro per migliorare il gioco stesso. Se quella stessa sera c'è un'importante partita di hockey, si può sfruttare in qualche modo il desiderio dei giocatori di conoscerne il risultato? Se due giocatori sono una coppia, può questo fatto essere sfruttato per ottenere un certo effetto? Se molti dei tuoi giocatori hanno giocato i tuoi precedenti giochi, puoi far uso delle loro aspettative?

No Sign of Alex (2001) parla di fraintendimenti e ricordi: "Questo è un vero ricordo o l'ho solo sognato quando ero giovane?" A questo scopo, le schede del personaggio date ai giocatori sono piene di contraddizioni, cose che i personaggi probabilmente non dovrebbero conoscere, ecc. L'obiettivo è creare incertezza fra i giocatori riguardo a cosa sia effettivamente vero e quali informazioni possano usare. "Questa scheda descrive veramente che cosa accade nella mente di mio cugino, o questa è una mia interpretazione?" Anche se in maniera sottile, auspicabilmente ciò influisce sul gioco, sulla lettura delle schede dei personaggi e, cosa più importante, farà sentire i giocatori così come dovrebbero sentirsi i loro personaggi: un po' confusi e incerti su che cosa sia vero. In quel gioco, il game master dovrebbe mentire costantemente per mantenere l'incertezza.

Gioco interiore

Il gioco interiore è ciò che avviene all'interno della mente dei personaggi. Esporre il gioco interiore mette in tavola maggiore completezza di informazioni riguardo ai personaggi, cosa che è ottima per la trasparenza. Ciò rende anche più interessante l'avere personaggi introversi e il giocare – ad esempio – conflitti che non diano luogo ad azioni concrete.

Nella mia esperienza, l'uso del monologo (in cui un personaggio dice che cosa ha in mente mentre gli altri rimangono in pausa) è molto diffuso perlomeno nel *freeform* svedese e danese. Se Tom, segretamente, flirta con una cameriera mentre Julia, la sua fidanzata, è lì, un monologo di Julia può rendere la scena molto più interessante.

In *Salaligan* (2000) i monologhi sono usati per saltare la parte violenta del gioco, in cui i personaggi prendono d'assalto una stazione di polizia con lo scopo di uccidere quanti più ufficiali di polizia possibile. Piuttosto che giocare la scena, o giocare una scena in cui i personaggi discutono l'evento, i giocatori fanno ciascu-

no un breve monologo a proposito di come si sentono, dettagliando anche che cosa sia accaduto. In questo monologo, inoltre, un personaggio ribalta il senso dell'intero scenario facendo capire ai giocatori – non ai personaggi – che cosa succederà in seguito, e quindi come probabilmente finirà il gioco. Questo particolare esempio combina il *fate play* con i monologhi, più o meno introducendo un destino prefissato attraverso il monologo del personaggio. I giocatori intuiscono la nuova piega che il gioco sta prendendo ed iniziano a muovere i personaggi nella giusta direzione.

Ancora un'altra tecnica non intrusiva per esporre il gioco interiore è chiamata *inside/outside* (Hojgard, 1971). Quando si utilizza l'inside/outside, nel corso del gioco il giocatore formula dei commenti che esprimono ciò che avviene *all'interno della mente* del personaggio (inside) riguardo a ciò che sta accadendo nel gioco effettivo (outside). In *Dubbio* (2007) due giocatori usarono questa tecnica in modo brillante in una scena di flirt: Peter stava flirtando con Maude, l'assistente di sua moglie, ad una sfilata di moda, e promise a Maude di comprarle uno dei vestiti mostrati sulla passerella se lei gli avesse permesso di vederglielo addosso. Lui avrebbe scelto i vestiti, e se fosse riuscito a sceglierne uno che non fosse già stato venduto, l'accordo sarebbe stato concluso. Peter si era "rivolto al pubblico" parlando di Maude, per mostrare che la stava sondando. Durante la trattativa riguardo quanti tentativi avrebbe avuto a disposizione Peter per scegliere il vestito, Maude si volse al pubblico dicendo qualcosa come: "Uno è troppo poco, perché voglio che ci riesca, ma… tre non sembrerà troppo? Come se mi stessi gettando ai suoi piedi?". Dopo che Peter aveva scelto per due volte il vestito sbagliato, Maude pensò: "Ti prego, scegli quello verde! Quello verde!", cosa che Peter ovviamente fece.

Se i pensieri dei personaggi sono espressi ad alta voce, improvvisamente ci sono più informazioni sulla cui base agire, e alcuni personaggi e scene diventano ancor più interessanti da giocare. Evitando d'altra parte di costruire tutte le scene sul gioco interiore, il gioco resta agile. Naturalmente, è assolutamente possibile creare un gioco giocato per la maggior parte nella forma dei monologhi, e rendere l'azione nel gioco solo un commento ai monologhi.

"Divertimento" non è uguale a "risata"

Per i giocatori, per i game master e allo stesso modo per gli autori di giochi[11] è importante comprendere che si può avere "divertimento" anche se la storia non è

11 Intendendo come "game master" la persona o le persone che conducono il gioco e come autore la persona o le persone che concepiscono, progettano e scrivono il gioco. In molti Paesi queste sono generalmente la stessa persona, ma a molte convention svedesi e danesi gli autori scrivono giochi autosufficienti che sono condotti in parallelo da molteplici game master.

“divertente”. Il “divertente” nel senso di “leggero” è spesso la scappatoia più facile, ma per la via più facile non si può arrivare che fino a un certo punto.

Quando si usano tecniche che fanno pesantemente affidamento su elementi del meta-gioco è molto forte la tentazione a fare scherzi o battute. Le persone ridono del fatto che sia il ragazzo grasso ad interpretare l’esile fanciulla, o fanno allusioni pungenti ad una situazione che ha avuto luogo giusto oggi a scuola.

Tutto questo è cosa buona e giusta, ma non rimanete impantanati qui.

Che cos’è la comicità nel *role-play*? La commedia sta nel quanto folli le azioni appaiano agli occhi dei giocatori (come nel Fawlty Towers-esco *Badehotellet*, 2006), oppure anche i personaggi stessi riderebbero se potessero vedere il gioco dall’esterno?

Moltissimi giocatori che ho incontrato nel corso degli anni avevano problemi a prendere il gioco di ruolo seriamente. Si tratta di persone che facevano fatica a capire che stavamo solo facendo finta. Ancor più importante, un mucchio di giocatori sono spaventati dal prendere il gioco di ruolo seriamente a causa della loro paura di fare una figuraccia. Se uno ha delle pretese, è effettivamente possibile fallire, ma, sebbene questo sia vero, quasi mai la “figura” che si fa è importante. La paura delle figuracce, inoltre, è qualcosa di insignificante in confronto alla scarica di adrenalina di un gioco “azzeccato”. Se non puoi fare in modo che i giocatori si diano da fare, evitali. E digli perché.

Avere delle pretese non è una cosa negativa. Voler raggiungere un obiettivo, che sia “voglio scrivere un gioco sul restare insieme o sul rompere una relazione a lungo termine, perché proprio ora è questa la fase che molti dei miei amici stanno attraversando nelle loro vite” o che sia “esaminiamo che cosa accadrebbe se i nostri paladini fossero dei codardi che fuggono sempre dagli scontri”, renderà il tuo gioco più interessante che semplicemente giocare senza meta per stare a vedere che cosa succede.

Come dovrebbe essere evidente per la maggior parte dei lettori di questo testo, il gioco di ruolo è un mezzo per esprimersi, proprio come la pittura, la scrittura creativa e il girare film. Possiamo fare cose con il gioco di ruolo: terapia per noi e per i nostri amici, esplorare i nostri pregiudizi riguardo certi argomenti, creare giochi politici sulla stupidità e il razzismo e cose simili. Queste cose saranno divertenti, anche se probabilmente non riderai nemmeno una volta (ma prego, ridine pure!). Abbiate le palle di prenderla seriamente, abbiate delle pretese e fatelo vedere, non accontentatevi di prendere la scappatoia più facile, e i vostri giochi saranno ancor più grandiosi. Ed è a giochi grandiosi che io voglio giocare.

Conclusione

Ho cercato di esporre le idee di base del jeepform e così facendo ho lasciato fuori le descrizioni di tecniche che possono essere trovate in maggior abbondanza sulla rete.

I giochi jeepform usano un mucchio di trucchi per portarti dove vogliono: ci sono tecniche come il "gioco allegorico" (danzare per simboleggiare il sesso), la "contestualizzazione" (bloccarsi e giocare un'altra scena che spieghi qualcosa riguardo la scena che era in corso), il "pool di personaggi" (ognuno può prendere le parti di uno dei sette nani in ogni momento), il "fast forward" ("dieci minuti dopo, mentre piangi!"), l'"inside/outside", la "ripetizione" (giocare una scena ancora e ancora, con input differenti o da angolazioni differenti), il "sitting and standing play" (usare diverse posizioni del corpo per permettere al gioco di procedere su molteplici livelli simultaneamente), il "metodo Superman" (iniziare da un momento cruciale in medias res e poi ripartire dal principio) e così via.

Descrizioni di queste tecniche e di altre ancora possono essere trovate sul sito web di *Vi Åker Jeep*.[12] Il jeepform è un'incarnazione del freeform, e la definizione probabilmente calza a più giochi e persone di quanti non usino "ufficialmente" il nomignolo "jeep".

La ragione originaria per usare il nome jeepform piuttosto che semplicemente freeform fu che Google riusciva a trovarlo – mentre il termine freeform è divenuto terribilmente inflazionato nel corso degli anni.

Lo stile di gioco jeepform è certamente legato al teatro d'improvvisazione. Da un punto di vista esterno le due attività potrebbero essere persino indistinguibili. Per me la grande differenza è nello stato mentale dei giocatori: il jeepform è ancora un gioco di ruolo e si approccia alla narrazione dalla prospettiva del gioco di ruolo, sia pure usando molti strumenti dell'improvvisazione (un sacco di ottime cose possono essere trasportate direttamente dall'improvvisazione al gioco di ruolo). Ma l'improvvisazione non diventa gioco di ruolo se le aggiungi il carta-sasso-forbici e i "punti ferita".

Per quanti desiderassero andare più a fondo, il sito *Vi Åker Jeep* è una ricca risorsa da cui attingere giochi in lingue scandinave e in inglese, un dizionario di tecniche e liste di salaci "verità" riguardo il gioco di ruolo freeform e jeepform. Tutti i giochi sono conducibili da chiunque ne abbia stampato il libretto dal file PDF, così come è usuale nella tradizione delle convention di giochi svedesi e danesi.

E ricorda: il modo in cui narri la storia è importante quanto la storia stessa.

12 http://jeepen.org/dict

Ludografia

Baby Steps (2006): Tobias Wrigstad, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato alla Ropecon 2006, Finlandia. Disponibile a http://jeepen.org/games/babysteps.

Badehotellet (2006): Frederik Berg Olsen, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a Fastaval 2006, Danimarca. Disponibile a http://jeepen.org/games/badehotellet. In inglese: Bathing Resort.

Doubt (2007): Fredrik Axelzon e Tobias Wrigstad, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a Fastaval 2007, Danimarca. Disponibile a http://jeepen.org/games/doubt. In danese: Tvivl.

Gang Rape (2008): Tobias Wrigstad, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a Fastaval 2008, Danimarca. Ora disponibile su richiesta. In svedese: Valdtagen.

Jordsmak (2008): Thorbiörn Fritzon, gioco di ruolo jeepform, in arrivo. Prima stesura pubblicata su Fëa Livia (Martin Brodén, a cura di, 2004). In inglese: Dirt taste.

Night of Nights (2008): Tobias Wrigstad, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a Fastaval 2008, Danimarca. Ora disponibile su richiesta. In svedese: En lang kvall.

No Sign of Alex (2001) Tobias Wrigstad e Jan Salomonsson, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a SydCon 2001, Svezia. Parzialmente disponibile a http://jeepen.org/games/alex. In svedese: Inga spar after Alex.

Salaligan (2000): Tobias Wrigstad, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato a SydCon 2000, Svezia, Disponibile a http://jeepen.org/games/salaligan. In inglese: The Sala Gang (Sala è una piccola città della Svezia, nda).

The Upgrade! (2005): Thorbiörn Fritzon, Tobias Wrigstad e Olle Jonsson, gioco di ruolo jeepform, ha debuttato nella sua forma ufficiale a Knutepunkt 2005, Norvegia. Disponibile a http://jeepen.org/games/upgrade. In svedese: Byt opp mig!

Vampire: The Masquerade (1991): Mark ReinHagen et al., gioco di ruolo da tavolo. White Wolf.

Bibliografia

Höjgård, Birthe (1971): Gruppedramatik ogz Gruppeterapi på grundlag af Christianshavnsgruppen. Rhodos.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Wrigstad, T., (2008) “The Nuts and Bolts of Jeepform”, in Montola, M., Stenros, J.. (eds) (2008), *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. [trad. it. “L'ABC del Jeepform”, in *Riflessioni appassionate. Pensieri e teorie per giocare col cuore*, a cura di Cangini, C. e Gelli, M., Narrattiva, 2010].

Parte III:
Riflessioni

Enrico Gandolfi

Il gamescape del larp

Il larp, o GdR live, o qualsiasi sia il nome e la sotto-etichetta che si voglia utilizzare per delimitare e frammentare questo particolare fenomeno ludico e immaginativo, rimanda a una cultura che si potrebbe definire multi-sfaccettata e multi-prospettica. Al punto che per qualsiasi ricercatore, non importa il credo e la provenienza, studiarla risulta una vera e propria sfida in termini di focus, distinguo e, come direbbe Goffman (2003), regole di irrilevanza: quali elementi tralasciare e quali invece considerare significativi nella sua analisi?

Tempo addietro (Gandolfi, 2013) ho proposto un modello euristico per analizzare il ludico in quanto tale, il cosiddetto *gamescape*, derivato dal circuito culturale di Hall e Du Gay (1996). A presiederlo troviamo un concetto fluido di cultura, in cui questa è scatola per attrezzi (Swidler, 2009), insieme di schemi cognitivo-comportamentali (Di Maggio, 2009), diorama retto da dialogo e non da rapporti causa-effetto. A svilupparlo presiede l'idea che il gioco sia un concetto socialmente e culturalmente fondato, e come tale ancorato sia nelle soggettività individuali ma anche in quelle corali. A riassumerlo, cinque pilatri che rappresentano i poli attraverso cui la cultura diviene reale, tangibile, in altri termini *significato*: l'identità, la regolazione, la rappresentazione, il consumo e la produzione. In sintesi, esplorando ognuna di queste dimensioni e le relative connessioni (anche con ulteriori culture ludiche o *gamescape*), si ottiene un'istantanea della *game culture* specifica quale fenomeno socio-culturale concreto. Non è questa la sede dove sviscerare un simile *framework*, peraltro liberamente consultabile online,[1] ma è opportuno osservare che *ricercare il gioco*, in questo caso delineare il *gamescape*, può seguire varie strade e modalità. Personalmente e adottando un approccio sociologico di natura qualitativa, negli ultimi anni ho intervistato decine di addetti ai lavori e *gatekeeper* di svariate culture ludiche. Tra questi, diversi esponenti del mondo larp (negozianti, leader di associazione, semplici appassionati) mi hanno concesso

1 http://cmcs.luiss.it/wp

il loro punto di vista sulla loro passione e sui vari elementi che la abitano. Per quanto tali dati siano appunto qualitativi e quindi interpretazioni e visioni individuali, sono emersi input significativi nell'affrescare il mondo del larp, senza dimenticare le ricorrenze anche in storie di vita e posizioni estremamente diverse tra loro. Mi limito a riportare alcuni tratti che reputo a vario titolo interessanti; più che certezze preferisco intenderli come spunti di riflessione e affreschi soggettivi che, tuttavia, ricorrono con una certa rilevanza. Per una disamina maggiormente esaustiva si rimanda comunque a *Generazione Nerd* (Gandolfi, 2014), in cui tale mole di lavoro viene scandagliata in maniera capillare e collegata anche a settori contigui come il gioco di ruolo cartaceo, il videogioco, e così via.

Partiamo dalla rappresentazione: ogni intervistato sente la necessità di difendersi da uno stereotipo negativo che viene considerato diffuso a livello mediatico (soprattutto televisivo) e non solo; in diversi ammettono che il loro avvicinarsi al larp non sia stato naturale quanto caratterizzato da un iniziale scetticismo legato al pregiudizio "del fare qualcosa di ridicolo". Una simile resistenza ha lasciato posto all'entusiasmo nel giro di una o due sedute. Il percepirsi di nicchia non si traduce comunque in una coesione interna diffusa; al contrario, in molti lamentano uno scenario nazionale frammentario, campanilistico e incapace di trovare sinergie per rompere il pregiudizio e attuare strategie di largo respiro. Entriamo nella questione associazionismo, tramite cardine per lo sforzo organizzativo che la pratica richiede e ombrello necessario anche sul fronte promozionale per l'assenza di un mercato vero e proprio e di industrie creative forti. La produzione di riferimento delle associazioni è prettamente logistica, organizzativa e di *setting*, senza dimenticare l'aspetto vestiario; coloro che se ne fanno carico presentano una visione comunitaria, che travalica il mero intento escapista con finalità educative e coesive. Non a caso diversi leader di organizzazioni osservano che la propria équipe è una fucina di talenti trasversali, dalla narrazione alla sartoria senza dimenticare la scenografia, capace di raggiungere standard di livello. Come anticipato, tale ottimismo si stempera passando al rapporto tra associazioni. Una suggestione da riportare è quella che spiega tale situazione non solo con un classico lascito italiano, ma anche per la libertà che contraddistingue l'associazionismo in sé, attività volontaria in cui in diversi non vogliono scendere ai compromessi analogamente a molti altri aspetti della propria quotidianità. Si entra quindi in un dominio identitario forte che si vuole caratterizzare da una autonomia tale da disincentivare politiche coesive e sul lungo periodo. Non sorprende che siano gruppi amicali di lungo corso a rappresentare il nucleo forte di alcune realtà.

Il consumo viene inteso come totalizzante e di norma talmente vissuto da oscurare e mettere in secondo piano le altre passioni ludiche, apprezzate ma non paragonabili quanto a intensità ed emozioni suscitate. In taluni casi la tangibilità e la materialità del momento *in game* sono talmente rilevanti da depotenziarle in

quanto maggiormente astratte e basate su uno sforzo immaginativo più elevato; paradossalmente le critiche e le perplessità riguardo al fenomeno si basano proprio su questo eccesso di concretezza. È comunque interessante che nei soggetti intervistati e non appartenenti a questa categoria il larp raramente risulti provato e poi scartato. Al contrario, assomiglia a una sorta di vortice in grado di ingaggiare profili con provenienze anche molto eterogenee. Per chi gestisce e organizza la stessa preparazione è motore di engagement, presentando forme e strutture operative anche molto complesse e talvolta dalla fisionomia aziendale. A livello identitario il larp incide con più forza rispetto ad altre passioni ludiche. Nonostante sia rapsodico per necessità, ogni intervistato palesa un legame forte sia con l'esperienza che con coloro con cui l'ha condivisa. Alcuni giocatori ed ex-organizzatori lamentano la loro scarsa presenza dovuta agli impegni lavorativi e familiari, una sorta di nostalgia vivissima anche dopo anni di stacco. Continuano a seguire comunque le attività del proprio assemble e fare le comparse, e riportano memorie vivissime anche se ormai lontane nel tempo. È proprio il sentimento di affiliazione a prevalere sul fronte delle narrazioni personali, un "essere gruppo" in cui la sessione ludica è il culmine di un percorso composto da numerosi gradini. Lo stesso gioco in quanto momento formativo e incubatore per schemi d'azione, strategie e quant'altro trasponibili nella vita reale appare di rado: soltanto un intervistato osserva che tramite i momenti *in game* ha sviluppato modelli comportamentali per l'*off game*, costruendosi un background di pattern e regole di azione-reazione. In più invece sottolineano la funzione purificatrice, catartica e avvolgente dell'esperienza, una sorta di ricarica sia mentale che fisica che le altre pratiche ludiche non possono garantire. Alcuni organizzatori hanno infatti dimesso una certa epicità e alcune isotopie classiche a favore di situazioni maggiormente micro e realistiche, al fine di svincolare la pratica dal patrimonio fantastico (comune a molti come percorso propedeutico) che può attrarre ma anche respingere i neofiti. A riguardo, la popolarizzazione comune di tale immaginario non sembra preoccupare particolarmente, anzi si nota un cauto ottimismo volto al ricambio generazionale e all'idea che in questo modo i nuovi arrivati saranno più ricettivi e a loro agio; non ultimo, il fatto che alcune aziende e fiere li utilizzino per le loro capacità performative è visto in maniera assolutamente positiva, anche per scardinare la rappresentazione negativa di cui sopra.

Sul fronte interno della regolazione, gli organizzatori di live come i giocatori sono oggetto di una selezione naturale per l'impegno richiesto e la dedizione necessaria. Ne consegue che il rispetto delle norme associative e in atto durante le sessioni ludiche è elevato, e anzi si attua una sorta di commistione tra i ruoli tanto l'expertise è diffuso e relativamente accessibile. Queste *palestre di skill* devono però fare i conti con una regolazione esterna tutt'altro che accessibile. In molti criticano il sistema burocratico e di permessi con cui bisogna interagire per organizzare gli eventi e i problemi di spazio riscontrabili in alcune parti d'Italia.

Concludendo, la nicchia del larp ha la fisionomia di una sfera derivata da altre (trae linfa iniziale da *setting* storici e rodati) ma capace di ritagliarsi una fortissima autonomia per l'expertise richiesto. Rappresenta una sorta di approdo definitivo a cui giungono appassionati (dalla letteratura di genere al GdR cartaceo) ma anche curiosi con trascorsi nel teatro o nel cosplay. Questo la rende a sua modo una sorta di oasi protetta, garantita dalla specializzazione e dall'impegno dei propri esponenti anche in senso comunitario ma in grado di aprirsi all'esterno e contaminarsi con esso anche per la sfida performativa, organizzativa e narrativa che pone in essere.

Bibliografia

Di Maggio, P., (2009) Cultura e cognizione. In Santoro, M., Sassatelli, R. (eds.) *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*. Bologna, Il Mulino (ed. orig.: 1997).

du Gay, P., Hall, S., (eds.) (1996) *Questions of cultural identity*. Londra, Sage.

Gandolfi, E., (2013) *The gamescape*. Roma, CMCS Working Papers.

Gandolfi, E., (2014) *Generazione Nerd*. Milano, Mimesis Edizioni.

Goffman, E., (2003) *Espressione e identità*. Bologna, Il Mulino (ed. orig.: 1961).

Swidler, A., (2009) La cultura in azione: simboli e strategie. In Santoro, M., Sassatelli, R. (eds.) *Studiare la cultura. Nuove prospettive sociologiche*. Bologna, Il Mulino (ed. orig.: 1997).

L'autore

Enrico Gandolfi ha conseguito il dottorato di ricerca in Teoria e Ricerca Sociale presso l'Università La Sapienza di Roma, ed è attualmente ricercatore all'Università Luiss "Guido Carli" sempre della capitale. Si occupa di gioco, culture ludiche e identità da un'ottica sociologica, e a riguardo ha all'attivo diverse pubblicazioni nazionali e internazionali.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Gandolfi, E., (2014) "Il gamescape del larp", in Ferri, G., Trenti, L. (a cura di), *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, Bologna, Larp Symposium.

Luca Giuliano

L'uso della simulazione nella lotta contro i pregiudizi

Riflessioni su alcune esperienze

Da alcuni anni, presso il Dipartimento di Contabilità Nazionale e Analisi dei Processi Sociali e nel laboratorio del Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione (Università degli studi di Roma, "La Sapienza"), si stanno conducendo una serie di ricerche ed esperimenti che fanno uso dei modelli di "simulazione giocata" (*gaming simulation*). Lo scopo è di costruire delle vere e proprie "realtà sociali" operanti, sebbene a livello fittizio, tali da offrire materiali di osservazione specialmente per l'analisi conversazionale (Galimberti, 1992; De Grada, 1993).

Da un punto di vista metodologico, si tratta di sperimentazioni su grandi gruppi (15-40 soggetti) che si pongono a un punto di convergenza tra sociologia e psicologia sociale. È un terreno sul quale si incontrano i frammenti sparsi di teorie sociali e psicologiche affini: l'interazionismo simbolico, la fenomenologia sociale, l'etnometodologia. Tutti questi approcci adottano una "prospettiva intenzionale" sulle origini e sulle forme della conoscenza, in base alla quale la conoscenza non copia i contorni del mondo ma li disegna (Gergen, 1980; 1985).

La *conversazione* è, da questo punto di vista, l'ambito naturale in cui prende forma l'azione sociale, l'attività discorsiva che porta alla costruzione del significato (Rijsman & Stroebe, 1989). Purtroppo non sono molte le circostanze nelle quali il ricercatore è in grado di osservare la realtà sociale nella "naturalità" del comportamento, e la conversazione non si sottrae a questo destino. Nella ricerca di laboratorio spesso prevale l'artificiosità della situazione sperimentale, mentre nel-

la ricerca sul campo non sono possibili le consuete procedure formali che consentono la manipolazione delle variabili.

Le tecniche di simulazione giocata si sono dimostrate adeguate a questo scopo e i risultati sono stati documentati in una recente pubblicazione (Giuliano, 1995). Vi è però un risultato secondario, ma non per questo meno importante, che riguarda le applicazioni didattiche ed educative della simulazione giocata nella lotta contro i pregiudizi sociali. Le esperienze compiute dal gruppo di ricerca permettono di condurre alcune riflessioni e di avanzare qualche proposta.

Qualche parola sulla simulazione

Simulare, nel linguaggio comune, è fingere qualcosa che non esiste nella realtà; più propriamente possiamo dire che simulare significa "riprodurre in modo che sembri vero", imitare. Da sempre la simulazione svolge un ruolo importantissimo nel comportamento e nella cultura, un ruolo che è diventato oggi dominante grazie all'enorme sviluppo dell'informatica, delle immagini di sintesi, della telematica e, in generale, dei mezzi di comunicazione a distanza.

Nel linguaggio scientifico una simulazione è intesa come manipolazione di un modello a scopi conoscitivi. L'obiettivo è di intervenire sul modello per studiarne le reazioni e dedurne tutta l'informazione che esso implica. Trattandosi di una finzione, le conseguenze di una simulazione sono illusorie; pertanto essa è uno strumento particolarmente efficace per avvicinarsi alla complessità senza il timore di sbagliare.

Come è noto, un modello è una *rappresentazione* semplificata del referente. Un modello di simulazione è il risultato di una selezione di variabili, della assunzione di determinate relazioni tra di esse e del loro trasferimento in un sistema dinamico. Ciò che distingue un modello da un simulatore è proprio questa proprietà che ha il simulatore di essere potenzialmente funzionante, di essere quindi una *riproduzione* semplificata del referente. La simulazione è l'atto del riprodurre, il simulatore è il modello dinamico che viene "acceso" all'inizio e "spento" quando la simulazione ha termine.

Le tecniche di simulazione come strategia conoscitiva hanno una lunga tradizione in molti settori scientifici e tecnologici. Nelle scienze sociali la simulazione ha trovato applicazioni prima di tutto nelle attività che presentano situazioni di conflitto e delle quali si desiderano prevedere gli sviluppi. Risalgono all'Ottocento le simulazioni strategiche utilizzate dagli Stati Maggiori e poi sviluppate in forma di vero e proprio gioco (*wargames*) a partire dagli anni '50. Di poco successive sono le applicazioni degli stessi principi nell'addestramento alle attività economiche (*business games*). Più recenti sono le applicazioni della simulazione all'attività di pianificazione territoriale, rappresentazioni dinamiche di particolari aspetti de-

gli insediamenti umani, degli interessi contrastanti e dei costi e benefici derivanti dalle decisioni assunte (Bigelow, 1978; Cecchini e Taylor, 1987; Cecchini e Indovina, 1989; Greenblat, 1988).

In tutti questi settori la simulazione è diventata uno strumento di lavoro abituale. Nella formazione e nell'addestramento è ormai convinzione comune che la simulazione permetta di migliorare le prestazioni con degli innegabili vantaggi: mantiene alta la soglia dell'attenzione dei partecipanti perché è interessante e divertente; offre un percorso educativo più motivato e consono ad un processo di apprendimento che integrando l'ascoltare, il vedere e il fare rispecchia maggiormente le situazioni reali e la loro complessità (Taylor & Walford, 1978; Sacco e Spataro, 1989; Provasi, 1991).

Nella ricerca la simulazione viene utilizzata in fase di progettazione di sistemi complessi, nella sperimentazione di politiche d'intervento o nella loro verifica, come fonte di generazione di dati e di osservazioni, oppure nella previsione, ad esempio per rappresentare scenari di conflitto internazionale o fare proiezioni sul futuro (Natalicchi, 1994; Ungaro, 1994). Da qualche tempo, la simulazione al computer viene utilizzata anche per modellizzare e sviluppare teorie sociologiche (Coleman, 1989; Collins, 1988).

Nella ricerca sociale vera e propria la simulazione non ha ancora una tradizione consolidata, anche perché non tutte le tecniche di simulazione possono offrire materiale di osservazione per il sociologo. Le più adeguate sono le tecniche di *gaming-simulations*, simulazioni che si svolgono in forma di gioco, e che possiamo definire "tecniche di manipolazione di un modello (*simulation*) attraverso l'assunzione di ruoli (*role*) sottoposti a regole (*game*)" (Cecchini, 1987).

Tutte le tecniche di simulazione giocata includono, in misura più o meno ampia, una "assunzione di ruoli" da parte dei giocatori. In modo più o meno esplicito il giocatore viene invitato ad assumere una condotta coerente in vista di uno scopo generale, vincolata dall'ambiente fittizio costituito dalle regole del gioco.

Il meccanismo di assunzione dei ruoli in senso stretto ci porta immediatamente a ricordare il "teatro della spontaneità" di Jacob Levi Moreno, e va sottolineato il fatto che fu lo stesso inventore dello psicodramma ad avvertirne il valore pedagogico, oltre che quello terapeutico, e a coniare il termine *role-playing*, anche per evitare qualsiasi confusione con lo psicodramma (Moreno, 1953; Mattioli, 1977; Mucchielli, 1985; Montesarchio e Sardi, 1987).

In un *role-playing* l'istruttore illustra ai partecipanti una situazione che comporta dei problemi di rapporto tra le persone coinvolte: può trattarsi di una negoziazione sindacale, del consiglio di amministrazione di una società o di una seduta del consiglio comunale. Ciascun partecipante viene invitato ad assumere uno dei ruoli coinvolti, gli vengono fornite le informazioni di base e gli viene

chiesto di essere per quanto più è possibile spontaneo e sincero nelle sue reazioni. Il problema deve essere tale da coinvolgere emotivamente i giocatori. Il tutto poi si svolge secondo le consuete dinamiche di gruppo. Qualcuno sceglierà di essere aggressivo, qualcun altro adotterà un comportamento persuasivo, ecc. Il *role-playing* è un vero e proprio apprendimento attraverso l'esperienza.

Il *role-playing* non ha bisogno di strutture precise, né di una grande mole di dati. Il suo punto di forza consiste proprio nella scarsità di vincoli imposti alla situazione e quindi sulla libertà dei partecipanti di scegliere il comportamento da essi ritenuto più adeguato. In questo modo essi possono esercitare le proprie capacità di confronto e discussione nei rapporti interpersonali, valutare le reazioni degli altri e abituarsi ad un controllo delle proprie emozioni.

Il punto di forza del *role-playing* ne rappresenta però anche il limite: il mondo fittizio in cui agiscono i partecipanti attraverso la conversazione è un dato di partenza non modificabile. I partecipanti possono “discutere del mondo” ma non possono “intervenire nel mondo” con le loro decisioni perché il mondo non è in loro e loro non sono nel mondo. In un *role-playing* manca qualsiasi regolamentazione dello spazio fittizio che è l'argomento della conversazione.

È come se due individui assumessero il ruolo di giocatori di scacchi limitandosi a discutere tra di loro sulla forma della scacchiera, sul colore delle caselle, sulla disposizione dei pezzi alla partenza, sulla possibilità di promuovere i pedoni, negoziando anche cambiamenti sulle regole del gioco (con lo stabilire, per esempio, che nel prendere un pezzo avversario, un pezzo aggiunge alle proprie possibilità di spostamento quelle del pezzo preso). In questa conversazione il mondo fittizio del gioco degli scacchi è "compatibile" ma non "condiviso". Questi due individui non accedono mai al gioco e non diventano mai giocatori, pertanto non assumono propriamente il ruolo di giocatori di scacchi.

Per offrire materiali di osservazione al sociologo e allo psicologo sociale la simulazione deve essere qualcosa di più di uno strumento didattico e formativo, deve diventare per i soggetti che vi partecipano una vera e propria performance che porta a conclusione adeguata un'esperienza (Turner, 1982), e questo non può avvenire se non all'interno di una vera e propria costruzione sociale condivisa.

La simulazione deve dare accesso ad uno spazio sociale virtuale: espressione di soggetti che vivono un'esperienza sociale nel suo farsi, osservatori e osservati, soggetti e oggetti dell'esperimento, portatori di emozioni e di sentimenti.

Pur restando all'interno del quadro di riferimento della simulazione giocata, una simulazione che ha questi obiettivi è costretta a confrontarsi con il problema della flessibilità dell'ambiente simulato e delle sue capacità di risposta alle sollecitazioni dei partecipanti. Quanto più l'ambiente reagisce in modo "intelligente" agli interventi eventualmente messi in atto dai partecipanti tanto più la costruzione

sociale della realtà messa in atto nella simulazione è verosimilmente vissuta come reale e condivisa essa stessa. In alcune situazioni è possibile simulare questi ambienti con il computer, ma nessun ambiente virtuale di sintesi, per il momento, è in grado di dare una risposta così efficace ed adattabile agli imprevisti quanto un ambiente rappresentato dall'uomo stesso.

Simulazione e interazione sociale

Questa è proprio la "sfida metodologica" che il gruppo di ricerca sta portando avanti: simulare interazioni sociali complesse su fenomeni sociali altrimenti non osservabili per la loro durata nel tempo, per l'intensità degli scambi, per l'estensione territoriale, per la singolarità dei ruoli sociali, per il rischio personale dei partecipanti e degli eventuali osservatori.

Parliamo quindi di Simulazione dell'Interazione Sociale intesa come tecnica di manipolazione di un modello di interazione che comporta l'assunzione di ruoli strutturati sottoposti a regole sotto la direzione di un coordinatore che rappresenta l'ambiente della simulazione stessa.

La SIS si propone di "riprodurre" in laboratorio una situazione di interazione sociale il più possibile vicina alla situazione reale, e cioè all'ambiente naturale in cui avviene la conversazione che ne è la forma più comune. Il modello permette ai giocatori coinvolti nella simulazione di costruire una realtà fittizia che è una conseguenza della loro esperienza, esattamente come la realtà sociale.

La presenza di ruoli strutturati introduce nella simulazione una rete di significati che emerge dalla strategia, dalle aspettative, dalla reciprocità, di ciascun soggetto-giocatore come in un vero e proprio "dramma sociale". Ciascun giocatore agisce in vista di un progetto che non è definito sulla base delle regole come forma astratta di un conflitto, ma sulla base della situazione sociale che la simulazione intende riprodurre.

La SIS ha lo scopo di sollecitare i giocatori ad esprimere sentimenti, credenze, valori, atteggiamenti che sono propri del ruolo sociale assunto o meglio della loro interpretazione del ruolo sociale assunto. Quanto più il giocatore è invitato ad assumere un ruolo pieno in cui i contenuti normativi non esauriscono la sua condotta (*play*), tanto più la SIS permette di riprodurre il contesto naturale dell'interazione sociale. In altre parole, ciò che la simulazione imita non sono i valori, i sentimenti, gli atteggiamenti del giocatore stesso ma i valori, i sentimenti, gli atteggiamenti indotti nel giocatore dal ruolo che egli svolge in quella simulazione.

I partecipanti ad una SIS diventano parte attiva nella costruzione della realtà sociale prefigurata dal modello; ad essi viene proposta una esperienza sociale di-

retta di un problema – sebbene in una cornice di finzione – e vengono invitati a riflettere sul loro contributo a tale esperienza. Cooperazione, influenza reciproca, negoziazione, scambio, sono modalità di comportamento sociale osservabili indipendentemente dal contenuto specifico della simulazione che può favorire comportamenti associativi o dissociativi secondo i casi e le circostanze.

Due esperienze: *Hostage Crisis* e *Pantanella Shish Mahal*

Le prime applicazioni di questa tecnica sono state sviluppate intorno a due modelli: *Hostage Crisis* e *Pantanella Shish Mahal.*

Hostage Crisis (Kennedy & Key, 1988) è un modulo di educazione interattiva che simula una situazione di crisi internazionale provocata da un atto terroristico: un gruppo nazionalista appartenente a un paese arabo immaginario prende in ostaggio dei passeggeri americani in un aeroporto internazionale. Per la loro liberazione i terroristi chiedono in cambio il rilascio dei loro compagni prigionieri in un paese confinante non arabo, alleato degli Stati Uniti.

In *Hostage Crisis* i partecipanti assumono i ruoli principali delle persone coinvolte nella crisi: i componenti del Comitato di Lotta Nazionale che ha condotto l'operazione terroristica, i passeggeri trattenuti come ostaggi, il Presidente degli Stati Uniti, i suoi consiglieri e l'Unità di crisi costituita per l'occasione, gli intermediari internazionali che si fanno avanti per avviare il negoziato e i corrispondenti di un network televisivo che conducono il reportage giornalistico sullo sviluppo degli eventi.

I ruoli sono da un minimo di 21 a un massimo di 43, il che corrisponde al numero minimo e massimo di attori-giocatori coinvolti nella simulazione. La durata della simulazione è di 3 ore circa, alle quali si aggiungono 2 ore complessive di briefing e debriefing.

Hostage Crisis è stato ideato da Moorhead Kennedy e Martha Keys per The Myrin Institute di New York, un centro di promozione e sviluppo di programmi educativi. Moorhead Kennedy è un diplomatico americano e uno studioso di affari internazionali, che nel 1979 è stato tra gli ostaggi nell'ambasciata americana a Teheran. È stata proprio questa esperienza a suggerirgli l'argomento della simulazione, persuaso che il sentimento di umiliazione diffuso tra gli americani in quell'occasione fosse dovuto anche alla loro incomprensione per i problemi internazionali.

Hostage Crisis è un esempio di educazione interattiva. L'interpretazione di un ruolo nella simulazione e la discussione sul tema in oggetto favoriscono la motivazione degli studenti a partecipare attivamente al processo educativo. Sentimenti, idee ed esperienze di vita, in combinazione con esercizi scritti e anali-

si della situazione, aiutano i partecipanti a identificarsi e a padroneggiare una situazione complessa, a confrontarsi con le ambiguità inerenti ai loro ruoli, a stabilire i loro interessi prevalenti, a valutare e chiarire le loro posizioni morali prendendo delle decisioni. Inoltre, i partecipanti devono negoziare tra di loro, costruire il consenso all'interno del proprio gruppo e risolvere i conflitti di leadership. La simulazione, pur non avendo come oggetto specifico il pregiudizio, ha messo in luce immediatamente la centralità di questo tema nel definire le strategie da adottare. Gli stereotipi relativi alla politica estera americana, al Medio Oriente, alla immagine dell'Arabo e del terrorista svolgono una funzione determinante nello sviluppo degli eventi simulati.

Pantanella Shish Mahal (Aiello, Areni & Giuliano, 1996) è invece un modello di simulazione sul pregiudizio etnico sviluppato autonomamente nell'ambito del gruppo di ricerca.

Lo scenario di *Pantanella Shish Mahal* è rappresentato da una città di grandi dimensioni meta di un avvenimento sportivo internazionale. L'amministrazione comunale della città si trova a dover affrontare una evacuazione forzosa di micro insediamenti di immigrati prevalentemente situati nel centro storico della città, confrontandosi anche con gruppi di cittadini delle zone circostanti. Alcuni invocano lo sgombero immediato e forzoso di un edificio occupato dagli immigrati, mentre questi ultimi si dichiarano pronti a tutto per di veder riconosciuto il loro diritto ad avere un centro di residenza e accoglienza. In questa trattativa la stampa e i mezzi di comunicazione di massa possono svolgere un ruolo decisivo, mentre nel Consiglio comunale si confrontano le diverse parti politiche.

In questa situazione i partecipanti, che impersonano i diversi soggetti-ruoli della simulazione (gli extracomunitari occupanti, i consiglieri comunali, i componenti del comitato di quartiere, la forza pubblica e i giornalisti, per un totale di 21-35 ruoli) si misurano sul problema della convivenza con etnie differenti dalla propria le quali, con l'occupazione dell'edificio, emettono drammatici segnali di una "realtà problema" esplosiva.

La simulazione si svolge in 3 ore di tempo reale che corrispondono a tre giorni di tempo simulato. Gli esiti sono interamente frutto dell'interazione sociale dei differenti personaggi-giocatori. Ognuno agisce secondo il proprio ruolo reinventandolo però di fatto nella performance collettiva che emerge dal gioco delle aspettative reciproche e dal peso degli stereotipi coinvolti.

Dal sociodramma alla performance sociologica

Entrambi questi modelli, all'atto della simulazione, assumono la forma di veri e propri sociodrammi. Come nel sociodramma, il soggetto della simulazione è il gruppo che mette in scena il suo problema: il pregiudizio. I partecipanti alla simu-

lazione non sono individui singoli ma rappresentanti di una stessa cultura. È a questa cultura, ai suoi modelli, al suo linguaggio, che essi fanno riferimento nel dare corpo e sostanza ai loro sentimenti, alle loro emozioni, alle loro decisioni.

Nel programma di Moreno il sociodramma avrebbe dovuto essere un metodo di ricerca attivo e profondo sulle relazioni che si formano tra i gruppi e sulle ideologie collettive. La SIS si propone di riprendere e rielaborare questo metodo esplorandone anche i rapporti antropologici con le forme contigue di performance centrate sulla rappresentazione del conflitto: il gioco, il rito, il teatro. Il *dramma sociale* che è al centro del lavoro di Victor Turner (Turner, 1986) viene assunto qui come proposta di intervento sociologico sul campo atto a rendere manifesto come la forte carica antagonista insita nei processi sociali può diventare, se opportunamente canalizzata, uno strumento di risoluzione e superamento della crisi con rafforzamento dell'unità del gruppo.

In termini applicativi la SIS da tecnica di osservazione e ricerca diventa una "performance sociologica", seguendo il modello della "performance etnografica" che Turner ha utilizzato per molti anni come strumento per insegnare agli studenti di antropologia come "vedere dall'interno" le altre culture, assumendone i ruoli e mettendone in scena i riti nella cornice fittizia del "gioco" (Turner, 1986).

Pantanella Shish Mahal, pur essendo una simulazione nata a scopo di ricerca per la raccolta di dati conversazionali, ha rivelato la sua destinazione naturale come strumento educativo per indurre riflessioni e cambiamenti sul tema tanto dibattuto e controverso del pregiudizio etnico (Zanotti, 1991). In una società dominata dalla comunicazione audiovisiva di massa, il pubblico – identificato di volta in volta come "consumatore", "elettore", "popolo" – è invitato ad attribuire valutazioni favorevoli o sfavorevoli sulla base di credenze prive di qualsiasi consistenza empirica, che sollecitano sentimenti positivi o negativi esclusivamente in riferimento a oggetti di giudizio il più possibile generici e tali da orientare l'azione politica.

Il "villaggio globale" sta diventando una "piazza virtuale" in cui si fanno strada solo i messaggi più semplici e diretti, in cui è bandita la riflessione critica e l'ambiguità. È possibile che i media agiscano soltanto da rinforzo rispetto ad immagini che sono già presenti nella società, ma questo va inquadrato in una situazione caratterizzata dalla sostanziale uniformità tra messaggio narrativo e informazione, tra *fiction* e *news*. Tutto questo produce un terreno favorevole alla diffusione dei pregiudizi sociali (Ehrilich, 1973) e mette in ombra alcune delle acquisizioni più importanti delle democrazie moderne.

La simulazione e la performance sociologica possono offrire un contributo critico e un percorso formativo per avviare una riflessione collettiva su questi argomenti.

L'alto grado di coinvolgimento dei partecipanti, opportunamente sollecitato dalle tecniche di comunicazione multimediali (come dimostrano gli esperimenti compiuti con *Pantanella Shish Mahal* e *Hostage Crisis*), permette di attivare analisi e riflessioni che si muovono esattamente in senso opposto rispetto alla tradizionale passività del pubblico-spettatore. La conoscenza attiva dei problemi rende i partecipanti consapevoli del contributo che ciascun soggetto sociale offre alla costruzione della realtà in cui vive. Sebbene in una cornice di finzione possono essere affrontati temi molto controversi che vanno a demolire i fondamenti stessi del pregiudizio: la mancanza di informazione, l'eccesso di informazione e la sua selezione o manipolazione, la pluralità dei punti di vista, l'esperienza diretta, il riconoscimento dell'Altro.

Bibliografia

Aiello, A., (1994) "La costruzione argomentativo-retorica del pregiudizio etnico. Un contributo di analisi del discorso di conversazioni raccolte in un contesto quasi naturale di simulazione dell'interazione sociale". Tesi di Dottorato di Ricerca in Psicologia Sociale e dello Sviluppo, Roma.

Aiello, A., Areni, A., Giuliano, L., (1996) *Pantanella Shish Mahal*. Simulazione in forma di *role-playing* sul conflitto inter-etnico (materiale non pubblicato).

Areni A., Bonaiuto M., Sensales G., (1992) "Cambiamento di atteggiamenti in una simulazione sperimentale a carattere stressante", in *Comunicazioni scientifiche di psicologia generale*, 7.

Bales, R.F., (1951) *Interaction process analysis*, Cambridge, MA, Addison Wesley Press.

Bigelow, B.E., (1978) "Simulation in History". In *Simulation & Games*, 9 (2), 209-220.

Bonaiuto, M., (1992) "Il role playing game come contesto sperimentalmente manipolabile per lo studio dell'interazione conversazionale. Un contributo di ricerca". Tesi di Dottorato di Ricerca in Psicologia Sociale e dello Sviluppo. Roma.

Cecchini, A., (1987) "L'opportunità di simulare". In Cecchini-Taylor, 1987, 7-29.

Cecchini, A., Indovina, F. (eds.), (1989) *Simulazione*. Milano, F. Angeli.

Cecchini, A. , Taylor, J. L., (1987) *La simulazione giocata*. Milano, F. Angeli.

Coleman, J.S., (1989) "Simulation Games and the Development of Social Theory", in *Simulation & Games*, 20, 2, pp. 144-164.

Collins, R., (1988) *Theoretical Sociology*, Orlando, Harcourt Brace Jovanovich, Inc.

D'Andrea, F., (1994) "Il gioco di ruolo e la simulazione immaginale", in E. Kermol (a cura di), *La Simulazione*, Trieste, Proxima Scientific Press, pp. 175-191.

De Grada, E., (1993) "L'approccio conversazionale in psicologia sociale", in A.A.V.V. *Conoscenza e cambiamento*, Pisa, Edizioni ETS, pp. 167-182.

Ehrlich, H.J., (1973) *The Social Psychology of Prejudice*, Wiley, New York.

Galimberti, C. (ed.), (1992) *La conversazione. Prospettive sull'interazione psicosociale*. Milano, Guerini.

Garfinkel, H., (1967) *Studies in ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ, Prentice Hall.

Gergen, K.J., (1980) *Toward transformation in social knowledge*, New York, Springer-Verlag.

Gergen, K.J., (1985) "The social constructionist movement in modern psychology", *American Psychologist*, vol. 40, 3, p. 269 e sg.

Giuliano L., (1991) "Il Gioco di Ruolo come paradigma del sociale", in *La Critica sociologica*, n. 97-98, primavera- estate, pp. 59-75.

Giuliano L.. (1991) "La 'simulazione giocata': una strategia conoscitiva per lo studio della complessità sociale", in *Sociologia*, XXV, 2-3, pp. 139-158.

Giuliano L.. (1994) "La simulazione dei ruoli: progetto e invenzione della realtà sociale", in E. Kermol, *La simulazione*, Trieste, Proxima Scientific Press, pp. 161-174.

Giuliano, L.. (1994) "Simulazione dell'interazione sociale e sociologia sperimentale: il caso *Hostage Crisis*", in *Sociologia*, XXVIII, 1-2, pp. 27-58.

Giuliano, L. (ed.), (1995) *La simulazione dell'interazione sociale. Contributi della ricerca socio-psicologica*, Roma, Melusina ed.

Giuliano, L., Aiello, A., (1993) "*Pantanella Shish Mahal*: una simulazione giocata sul conflitto inter-etnico", Convegno SIGIS, *"La simulazione giocata"*, Università di Venezia, 3-4 novembre 1993.

Giuliano, L., Areni, A., (1992) *La Maschera e il Volto. Il mondo virtuale e sociale del giocatori di ruolo*, Roma, Proxima ed.

Greenblat, C.S., (1988) *Designing Games and Simulations*. Newbury Park, CA, Sage.

Kennedy, M., Keys, M., (1988) *Hostage Crisis.* , New York, The Myrin Institute.

Kermol, E., (1994) *La Simulazione*. Trieste, Proxima Scientific Press.

Mattioli, F., (1977) *Sociometria e sociologia.* Roma, Elia.

Mazzara, B., (1992) "Modelli argomentativi, processi cognitivi e costruzione sociale del pregiudizio: il discorso sull'immigrazione nella stampa italiana", *Congresso della Divisione di Psicologia Sociale della Sips*, Pisa, Settembre 1992.

Moreno, J.L., (1945) *Psychodrama (Vol. I),* New York, Beacon House.

Moreno, J.L., (1953) *Who shall survive?* , New York, Beacon House.

Montesarchio, G., Sardi, P., (1987) *Dal teatro della spontaneità allo psicodramma classico.* Milano, F. Angeli.

Mucchielli, A., (1985) *Il gioco dei ruoli.* Bologna, Cappelli.

Natalicchi, G., (1994) "Sviluppo, utilizzazione e stato dell'arte dei modelli simulativi nelle scienze sociali e nelle relazioni internazionali", in E. Kermol (a cura di), *La Simulazione*, Trieste, Proxima Scientific Press, pp. 289-359.

Provasi, G.C., (1991) "Simulazione e intelligenza artificiale nello studio del conflitto e delle relazioni di lavoro". In *Sistemi Intelligenti*, 3 (3), pp. 429-452.

Rijsman J., Stroebe, W. (eds.), (1989) "Controversies in the Social Explanation of Psychological Behavior", *European Journal of Psychological Behavior (special issue),* vol. 19 (5).

Sacco, P., Spataro, E. (1979) *La simulazione come metodologia formativa: il gioco Pluto.* Milano, F. Angeli.

Taylor, J.L., Walford, R. (1978) *Learning and Simulation Games*, Milton Keynes, Open University Press.

Turner, V., (1982) *From Ritual to Theatre. The Human Seriousness of Play*, Performing Arts Journal Publications, New York.

Turner, V., (1986) *The Antropology of Performance*, Performing Arts Journal Publications, New York.

Ungaro, D., (1994) "La simulazione degli scenari sociali e politici: aspetti metodologici e operativi", in E. Kermol (a cura di), *La Simulazione*, Trieste, Proxima Scientific Press, pp. 272-288.

Zanotti, A., (1991) *The Modern Invention of Pregiudice*, Annali dell'Università di Ferrara, Sez. III, Filosofia, Discussion Paper, 19, Ferrara.

L'autore

Luca Giuliano, professore ordinario di Sociologia alla Sapienza – Università di Roma – alterna l'attività di docente e ricercatore a quella di autore di giochi di ruolo e ludologo. La sua creazione più nota è *On Stage! Il gioco dell'attore*.

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Giuliano, L. (1997) "Using Simulations to Fight Prejudice: Two Thought-provoking Examples", in *International Review of Sociology*, vol. 7 (2), pp. 221-227 [trad. it. "L'uso della simulazione nella lotta contro i pregiudizi: riflessioni su alcune esperienze", in *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di Ferri, G. e Trenti, L., Larp Symposium, Bologna 2014].

Eric Zimmerman

Preso in giro dal "cerchio magico"

Fare pulizia dieci anni dopo

Traduzione di Stefano Baschiera, Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Mauro Salvador

Prefazione alla traduzione italiana[1]

La pervasività della dimensione ludica non è mai stata tanto attuale come in questo periodo. Il diffondersi di termini quali gamification – per restare nell'attualità – rende complicato tracciare un confine tra gioco ed esperienza quotidiana e distinguere ciò che è ludico da ciò che non lo è.

Johan Huizinga affronta questo tema in *Homo Ludens* (1955), discutendo il rapporto tra gioco e cultura. Attività ludiche e rituali – scrive Huizinga – costruiscono con le stesse modalità mondi temporanei delimitati nel tempo e nello spazio, al cui interno i comportamenti, gli obiettivi e le aspettative dei partecipanti assumono altri significati rispetto a quelli della vita quotidiana.

Questo concetto, noto con il nome di "cerchio magico", è stato per diversi anni terreno di scontro all'interno dei game studies. È davvero possibile pensare il gioco in totale separazione dalla vita quotidiana? Diversi studiosi dopo Huizinga hanno affrontato questo tema: Roger Caillois, Gregory Bateson, Erving Goffman e

1 Quest'articolo è stato pubblicato per la prima volta sotto forma di *blog post* sul sito gamasutra.com nel febbraio 2012. È stato poi tradotto in italiano e ripubblicato nel 2013 da doppiozero.com. Lo riproponiamo qui col permesso dell'autore, dei traduttori e di tutti i siti web che l'hanno ospitato.

molti altri hanno offerto letture “morbide” del cerchio magico, trasformato di volta in volta in una “cornice”, una “membrana” porosa, una zona di confine negoziabile.

Eric Zimmerman è game designer (tra i suoi lavori più noti *Diner Dash*, uscito nel 2003) e fondatore del NYU Game Center, sezione della scuola d’arte della New York University, dove insegna. In passato, Zimmerman ha proposto – nel testo *Rules of Play* (2004) scritto assieme a Katie Salen – una rilettura piuttosto rigida della proposta teorica di Huizinga che è entrata tra i riferimenti fondamentali del dibattito culturale attorno ai game studies. Tant’è che, nello scorso decennio, scrivere un saggio pro o contro la nozione di cerchio magico è stato una sorta di rito di passaggio con cui la maggioranza dei ricercatori in quest’ambito si è cimentata almeno una volta. A pochi anni dalla sua (ri)comparsa, il cerchio magico sembra essere diventato una vera e propria ossessione accademica.

In questo articolo, un decennio dopo *Rules of Play*, l’autore torna sulla questione per dire la sua su un dibattito che ha finito con il prendere una strada ben diversa da quella immaginata.

Prefazione: magico cosa?

Con il concetto di "cerchio magico" si indica l'esistenza di un confine tra un gioco e il mondo al di fuori del gioco stesso. Ovviamente, questa è una definizione a grandi linee.

Fuori dal cerchio magico sei Jane Smith, una gamer di 28 anni; dentro sei il GranMago di livello 62 "Hargatha" del Dooko Clan. Fuori dal cerchio magico, questa è una palla di cuoio; dentro, è un oggetto speciale che mi aiuta a segnare – e il gioco del football americano ha regole molto specifiche riguardo a chi può toccare la palla, quando, dove e in che modo.

Il cerchio magico è un fenomeno verificabile? Una finzione utile? Un ridicolo orpello? E a chi importa veramente? Questo saggio proverà a rispondere a tali domande guardando alla storia, all'uso e all'abuso del termine. Così facendo, presenterò delle correzioni al modo in cui pensiamo a questo concetto, alla teoria del game design e allo studio dei giochi.

Sparami ora

Alle conferenze di game studies mi capita spesso di sfogliare il programma e trovare una o più presentazioni sul cerchio magico. Se siete mai stati a un evento accademico, avrete ben chiaro il tipo di interventi. Generalmente sono presentati da seriosi laureati e hanno titoli come "Oltre il cerchio magico", o "I rischi del cerchio magico".

Come sempre, questi interventi hanno un solo obiettivo: detronizzare, svalutare o distruggere il regime oppressivo del cerchio magico. Iniziano citando o il libro di Johannes Huizinga *Homo Ludens* o *Rules of Play* (il manuale di game design che ho scritto a quattro mani con Katie Salen), e poi disquisiscono altamente sui pericoli dell'approccio teorico basato sul cerchio magico. Procedono soppiantando il ristretto punto di vista del cerchio magico con il loro – un approccio che sottolinea cose tipo il rapporto sociale tra i giocatori, un più ampio contesto culturale, o la concretezza della realtà socio-politica.

Ricevo regolarmente email da amici critici che mi chiedono se penso che il cerchio magico esista davvero e senza ombra di dubbio. Sembra essere diventato un rito di passaggio tra gli accademici appartenenti ai game studies: tra la laurea e la tesi di master, bisogna scrivere un articolo dove dare al cerchio magico ciò che finalmente si merita.

Sappiamo quanto sia divertente distruggere una figura autoritaria. Quello che voglio chiedere adesso è: cos'è questo regime oppressivo che dei ricercatori ben intenzionati sentono il bisogno di spodestare? Chi è questo Voldemort che tali articoli pericolosamente invocano per dare il via alla battaglia finale del bene contro il male?

Veramente qualcuno si aggrappa all'ortodosso e ristretto punto di vista del cerchio magico, o è solo una battaglia contro mulini a vento accademici?

Il paladino del cerchio magico

Il problema è profondo e va ben oltre gli innocenti esercizi di giovani laureati. A volte lo ritrovo nel lavoro di colleghi dei quali ho il massimo rispetto e di cui solitamente ammiro il lavoro: icone dei game studies come Mia Consalvo, Marinka Copier, e T.L. Taylor, hanno descritto il bisogno di spodestare l'oppressivo cerchio magico.

Il ragionamento condotto abitualmente somiglia a qualcosa del genere: il cerchio magico è l'idea che i giochi siano strutture formali interamente e completamente separate dalla vita di tutti i giorni. Il cerchio magico ingenuamen-

te campiona le regole preesistenti di un gioco e ignora che i giochi siano esperienze vissute, giocati da esseri umani in un contesto sociale e culturale reale.

La mia domanda rimane: chi è questo Ignoramus che si tiene stretto delle idee riguardo i giochi così strane e limitate? Dove sono i libri e i saggi che questi formalisti-strutturalisti-ludologi hanno pubblicato? Dov'è questo ingenuo pensatore che sta mettendo in pericolo i game studies avvelenando le menti di studenti impressionabili?

Chi è il paladino del cerchio magico?

Sono qua per dirvi che non c'è nessuno paladino del cerchio magico. Dobbiamo smetterla di dare la caccia a questo fantasma. Voglio offrire questo saggio come una correzione. Chiarire da dove venga l'idea del concetto e cosa volesse significare in modo che non si sprechino altre energie per inseguirne uno spettro che di fatto non esiste.

Erigere un castello di carte

Forse sono sensibile al fenomeno del cerchio magico perché io (o io e Katie Salen) siamo spesso identificati come l'incarnazione del suo lato più oscuro. Con il game designer Frank Lantz abbiamo iniziato a usare quel termine nei nostri corsi di game design anni prima di iniziare a lavorare a *Rules of Play.* Nel 1999 abbiamo scritto a quattro mani un articolo per la rivista Merge intitolato "Rules, Play, Culture: Checkmate" che presentava il cerchio magico come "the artificial context of a game… the shared space of play created by its rules".

Tuttavia il termine ha raggiunto la completa maturazione in *Rules of Play* ed è sicuramente vero che nei quasi dieci anni trascorsi dalla pubblicazione del libro, questo è il concetto che ha riscosso maggiore interesse. Così in un certo senso mi sento responsabile per tutti i bizzarri discorsi che sono emersi sul tema dopo l'uscita del libro.

Ma da dove è nata questa idea? Io e Frank abbiamo letto per la prima volta le parole "cerchio magico" nel libro di Huizinga *Homo Ludens*: qui esso appare una manciata di volte – a pagina 10, 11, 20, 77, 210 e 212 (sull'edizione Beacon 1972). La sua citazione più importante e più citata è in questo paragrafo a pagina 10:

> *All play moves and has its being within a play-ground marked off beforehand either materially or ideally, deliberately or as a matter of course. Just as there is no formal difference between play and ritual, so the "consecrated spot" cannot be formally distinguished from the play-ground. The arena, the card-table, the magic circle, the temple, the stage, the screen, the tennis court, the court of justice, etc., are all in form*

and function play-grounds, i.e. forbidden spots, isolated, hedged round, hallowed, within which special rules obtain. All are temporary worlds within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart.

Qui il cerchio magico appare in una lista di fenomeni che include spazi per il gioco (campo da tennis, tavolo per le carte), spazi per arte e intrattenimento (il palco, lo schermo), e pure spazi del mondo "reale" (tempio, palazzo di giustizia). Il cerchio magico è un altro esempio di spazio rituale che per Huizinga crea un: "temporary world within the ordinary world, dedicated to the performance of an act apart".

Il cerchio magico non è un concetto particolarmente importante in *Homo Ludens* e, nonostante Huizinga suggerisca certamente l'idea che i giochi possano essere considerati come entità separate dalla vita di tutti i giorni, non si spinge mai completamente verso quegli estremi attribuiti al paladino del cerchio magico – ovvero che i giochi siano separati da ogni altra cosa della vita o che le regole siano le uniche unità fondamentali dei giochi stessi.

Il cerchio magico non è da attribuire interamente a Huizinga. A esser completamente sincero, io e Katie abbiamo più o meno inventato il concetto, ereditando il suo uso dal lavoro mio e di Frank; mettendo insieme idee di Huizinga e Caillois; chiarificando termini chiave che erano importanti per il nostro libro e approcciandoli dal punto di vista della semiotica e dal design – due discipline che si trovano sicuramente agli antipodi rispetto agli studi di Huizinga. Questo approccio rappresenta l'essenza stessa della ricerca: campionare e mischiare idee per giungere a una nuova sintesi.

Il luminare dei game studies Espen Aarseth è giunto più o meno alla stessa conclusione riguardo il cerchio magico dopo la sua presentazione: *Ludus Revisited: The Ideology of Pure Play in Contemporary Video Game Research* all'ultima conferenza di DIGRA. Secondo Espen, dopo aver cercato – senza successo – in Homo Ludens l'idea qui in esame, siamo io e Katie gli unici da incolpare e tutti dovrebbero lasciare in pace Huizinga.

L'importanza di un punto di vista

Qualche anno fa, Richard Bartle, brillante designer e rinomato studioso di massive multiplayer online, ha piantato una grana memorabile a una conferenza sui videogame chiedendo a praticamente tutti i relatori (la maggior parte dei quali non faceva giochi di professione) informazioni sulle loro ricerche. Dopo aver sentito le risposte, ribatteva: "Ma tutto questo mi aiuta a fare un gioco migliore?"

Io amo moltissimo le provocazioni, persino quando sono aggressive, ma la richiesta di Richard era evidentemente fuori luogo. Non ci si può aspettare che un paper sia in grado di soddisfare le esigenze disciplinari di tutti. Era lui che doveva

capire se e come qualcuna di quelle ricerche poteva aiutarlo a fare un gioco migliore, esattamente come facevano gli storici, gli psicologi e gli altri ricercatori che erano lì a cercare di capire se le presentazioni dei designer (come me e Richard) avrebbero potuto essere di qualche utilità per i loro lavori.

Rules of Play è un libro sul game design, scritto per aiutare i game designer a comprendere cosa significa inventare un gioco di carte o da tavolo, produrre un gioco *social* o live e, ovviamente, creare un videogioco. Prima di criticare le idee del libro è importante capire da quale punto di vista disciplinare è stato scritto.

Per esempio, se leggete *Rules of Play* con gli occhi di un sociologo, noterete subito che il libro non ha un sottile e sfumato punto di vista sociologico. non è pieno di citazioni e note a piè di pagina tratte dalla tradizione sociologica e le sue proposte concettuali non sono costruite con attenzione a partire dai capisaldi della disciplina.

Lo stesso accade quando sono io a leggere qualcosa con il mio sguardo disciplinare, quello del game designer. Non mi aspetto che i sociologi, gli studiosi dei media o gli economisti abbiano compreso e assimilato tutte le teorie sul game design prima di iniziare a scrivere. Potrei certamente criticare le loro ricerche, ma lo farei solo una volta capito di quanto e come il loro punto di vista disciplinare si discosti dal mio.

Per chiarire. non sto dicendo che uno non può rivolgersi a persone o discutere di problemi all'infuori della sua disciplina. Al contrario, io mi rivolgo spessissimo a ricerche non di game design, proprio come sono costantemente ispirato dall'arte, dall'intrattenimento e dai media in generale. Tuttavia, essendo un game designer, sento sempre l'esigenza di accorciare la distanza che li separa dai miei interessi.

Insomma, le idee vanno comprese all'interno del contesto disciplinare in cui vengono formulate. Anche se questo sembra un concetto semplice e sensato, le critiche al cerchio magico si concentrano spesso sul fatto che *Homo Ludens* e *Rules of Play* non riescano a proporre un concetto coerente anche nel campo disciplinare di chi critica. Per esempio, anche l'aver solo lontanamente considerato l'idea che le regole del gioco siano qualcosa di diverso dalla realtà attuale ha mandato in bestia un gran numero di sociologi dei videogame.

Il tutto poi è complicato dal fatto che gli studiosi di game studies lavorano in uno spazio radicalmente interdisciplinare, dove idee e campi si mescolano liberamente. Tutto ciò rende necessario iniziare a essere consci delle nostre differenze. Spesso, per esempio, condividiamo concetti e ci confrontiamo su idee comuni mentre le nostre metodologie e i nostri obiettivi sono distanti anni luce. Queste differenze sono certamente produttive, ma possono anche dare adito a incom-

prensioni. L'idea che possa esistere un paladino del cerchio magico è esattamente il risultato di queste incomprensioni.

Il cerchio magico come concetto di game design

Lo ripetiamo, *Rules of Play* è un libro sul game design. Tutte le idee espresse al suo interno, dalla prima all'ultima pagina, nascono per essere utili ai designer che si impegnano nella creazione di giochi – per dare coerenza alle idee, per realizzarle e per analizzare i risultati. *Rules of Play* enfatizza il fatto che il gioco produce senso perché esso funge da contesto in cui i significati si formano. All'interno di una teoria simile, il cerchio magico è un'idea estremamente semplice. Non è altro che un termine che ricorda come si realizza la significazione. Provate a immaginare di venirmi a trovare nel mio appartamento di Brooklyn. Facciamo due chiacchiere davanti a un caffè accanto alla mia scacchiera. Considerate la miriade di relazioni che si sviluppano in quel momento fra me, voi e la scacchiera stessa. Magari le pedine su di essa serviranno per iniziare una conversazione, oppure fungeranno da indicatore del fatto che io sono un giocatore di scacchi, o forse sono solo un oggetto di arredamento nel mio salotto, o molto altro ancora. nel momento in cui iniziamo a giocare, molte di queste relazioni cambiano. Per esempio, durante la conversazione precedente avremmo potuto giocherellare con le pedine muovendole a caso sulla scacchiera. Quando inizia la partita invece è molto importante che le pedine siano su un quadrato piuttosto che un altro, ed è fondamentale sapere chi di noi può muoverle, come e quando.

I nostri due Re acquisiscono significato e la nostra interazione muta, diventando più competitiva, magari più loquace o al contrario più silenziosa. Tempo e spazio, oltre alle nostre identità e alle nostre relazioni, acquistano sempre maggiore senso man mano che la partita prosegue. Questo è quello che definiamo "entrare in un cerchio magico" giocando a qualcosa: l'emergere di significati come cause ed effetti del giocare.

Per me questa idea, che i giochi siano un contesto dal quale emergono i significati, è talmente semplice da sembrare quasi banale. È difficile pensare di costruirci sopra un dibattito! Tenete conto poi che questa interpretazione generale del cerchio magico non ha nessuna somiglianza con quella teoria fragile e oppressiva proposta dal paladino del cerchio magico contro cui si scagliano le critiche.

Scusate ma, i significati che emergono dalla nostra partita a scacchi vi sembrano completamente scollegati dalla mia vita quotidiana? Certo che no! Sono ovviamente intrecciati in profondità. Un'amicizia preesistente per esempio, modificherà radicalmente l'interazione fra due giocatori durante una partita. Poi, i significati sono esclusivamente una conseguenza delle regole e delle strutture formali del gioco? Mi sembra difficile! Il senso è ovunque ed è spesso sfuggente, si

mostra ovunque uno voglia vederlo. Certamente esistono significati interni al gioco legati alle regole, ma non c'è ragione per pensare che queste siano l'elemento dominante dell'esperienza ludica.

Di fatto non c'è bisogno di pensare al cerchio magico (lo ripetiamo, un contesto per la produzione di senso) come qualcosa di esclusivamente appartenente al mondo dei giochi. Si potrebbe pensare a qualunque tipo di spazio fisico o sociale come a un cerchio magico. Anche Huizinga ha fatto una cosa simile quando ha messo tribunali e templi religiosi sullo stesso piano di tavoli da gioco e campi sportivi.

Le critiche al cerchio magico riconoscono spesso in *Rules of Play* una "sottile enfasi" dedicata agli elementi di design dei giochi piuttosto che ai fenomeni socioculturali che producono. Cari critici, sapete cosa vi dico? Avete ragione. *Rules of Play* enfatizza eccome i significati legati agli elementi di gioco creati dai designer. E sapete perché? Perché è un libro scritto da e per i game designer. Per questo motivo si dedica prevalentemente alla *costruzione effettiva* dei giochi, alle regole, ai materiali, ai sistemi, al codice creati dai designer e al modo in cui questi elementi influenzano l'esperienza del giocatore. Certo, ci sono molte pagine dedicate alla contestualizzazione del gioco e una delle quattro sezioni del libro parla solo di contesti culturali.

Rules of Play dunque è stato scritto da due designer. Comprendere il nostro punto di vista metodologico può essere utile per spiegare perché eravamo interessati soprattutto ai significati che emergono dalle scelte dei designer. Tuttavia c'è un abisso fra la "sottile enfasi" che dedichiamo agli elementi di design e il maldestro ultra-strutturalismo del mitico paladino del cerchio magico.

Diversi punti di vista in un colpo solo

Recentemente sono stato invitato come relatore a un corso di game studies. Nella discussione successiva al mio intervento, il professore mi ha punzecchiato con un paio di domande sul concetto di cerchio magico: “È davvero possibile guardare alle regole per sé? Separarle dal resto del gioco? E perché mai dovremmo farlo?” E questo rivolgendosi a me come se fossi l'incarnazione del paladino del cerchio magico manifestatosi in carne e ossa proprio lì, in quell'aula.

Ancor prima di poter convincere professore e studenti che mai nessuno ha osato affrontare la questione in quei termini, ho dovuto dimostrare di non essere il nemico che pensavano io fossi. Un'esperienza per molti versi trascendentale. Una delle idee alla base di *Rules of Play* è potersi approcciare ai giochi da molteplici punti di vista, tutti contraddittori. E che questa sia l'unica mossa sensata avendo a che fare con un fenomeno tanto complesso. Come io a Katie abbiamo scritto in *Rules of Play*, molti dei capitoli del libro rappresentano né più e né meno che uno

"schema" – una lente molto speciale con la quale guardare ad alcuni specifici aspetti dei giochi.

In linea di massima, tale organizzazione schematica si basa su tre tipologie: *schemi formali* – utili all'analisi degli aspetti legati alle regole (giochi come sistemi basati sull'incertezza o organizzati secondo loop di feeback); schemi esperienziali – focalizzati sull'atto del giocare (giochi come attività ludico-sociali o come espressione del desiderio); *schemi culturali* – per l'analisi del contesto (giochi come sistemi retorico-culturali o di resistenza ideologica). A conti fatti, non facciamo che riproporre lo stesso tipo di approccio applicabile alla letteratura e che ne permette la riduzione – in fase di analisi – ai ritmi dello stile, alla rappresentazione di genere e classe, alla storia della stampa o a un'innumerevole serie di altre cose.

Quando scegliamo di usare uno di questi schemi per capire, analizzare o progettare un gioco, gli altri possono essere ignorati o eliminati. Per esempio, nei giochi ci sono fondamentali aspetti matematici che sono cruciali per imparare a padroneggiare l'arte del game design – si pensi al calcolo probabilistico di base o alla comprensione delle funzioni legate alla teoria del gioco. Focalizzandosi sulla matematica (usare fogli di calcolo per destreggiarsi tra le curve dei level-up delle diverse classi di un RPG) può significare la temporanea sospensione di una presa di coscienza critica rispetto – per esempio – all'identità socio-culturale dei giocatori.

Alla fine il designer di quel RPG avrà bisogno di connettere gli aspetti matematici agli aspetti ludici e culturali del gioco. Una curva di esperienza a punti implica una certa quantità di tempo passato dal giocatore a giocare per avanzare di livello. Questa impostazione dipende da un modello del desiderio costruito sulla dicotomia premio/ frustrazione.

Proprio la realizzazione di questa esperienza è qualcosa che deve essere progettata in relazione a una precisa comprensione delle aspettative del giocatore – aspetti riguardanti l'attitudine al gioco e dipendenti a una identità necessariamente socioculturale. In altre parole, la matematica è connessa alla cultura. Tutti gli schemi presentati in *Rules of Play* sono connessi in maniera intima, anche se qualche volta è necessario separarli per identificare più chiaramente un determinato aspetto.

Applicare frame cognitivi diversi a momenti differenti è parte di un qualsiasi proposito intellettuale o processo creativo. Un violinista impegnato nell'esecuzione di una cadenza di Rochmananov non si preoccupa di richiamare alla mente la biografia del compositore del pezzo che sta eseguendo. Tuttavia, durante il suo periodo di formazione, quel tipo di informazione è qualcosa che il violinista ha sicuramente utilizzato come parte della sua pratica musicale. Ho sempre pensato

che l'approccio multi-schema di *Rules of Play* offrisse un antidoto alla tendenza troppo limitante a focalizzarsi sulle regole – che è poi proprio l'approccio del paladino del cerchio magico. Ironia della sorte, questo è finito con l'essere proprio il punto in cui ci siamo impantanati. Jesper Juul ha colto la bizzarria di questo fraintendimento nel suo saggio *The Magic Circle and the Puzzle Piece*: "…theorists also claim to counter Huizinga, Salen, and Zimmerman by stressing the exact social nature of the magic circle that Huizinga, Salen, and Zimmerman also stress". Fermiamo qui questa pazzia.

Il design non è scienza

In qualità di designer, mi ritengo un relativista dichiarato. Per me, il valore di un concetto non è la sua verità oggettiva o scientifica. Il valore di un concetto sta piuttosto nella sua utilità a risolvere i problemi man mano che questi si presentano durante il processo di design.

I concetti presentati in *Rules of Play* non sono stati pensati per spiegare o definire i giochi in maniera esaustiva e definitiva. Sono piuttosto strumenti da usare per comprendere e modificare i giochi. Come lo stesso Marvin Minsky, pioniere del MIT, ha fatto notare: un concetto è "[a] thing to think with", non una legge che punta alla verità.

Questo spiega il bisogno dei designer di abbracciare il dolce sapore della contraddizione. Per esempio, per risolvere il problema del *feedback loop* nella determinazione delle condizioni di vittoria del gioco, probabilmente dovrete togliervi il cappello di studioso dei media. Per comprendere perché tutti i vostri tester disprezzino il protagonista del gioco, dovrete disfarvi del formalismo del vostro sistema di aggiustamento e considerare invece le politiche narrative di rappresentazione di genere messe in atto. Un concetto usato come strumento può essere totalmente inutile per risolvere un particolare problema, ma fondamentale per altro. Pensiamo ai giochi nella loro complessità matematica, estetica, sociale, di genere, storica, identitaria ecc. Di questo si compone il game design. Gli schemi interpretativi possono contraddirsi a vicenda. Ma è proprio così che deve essere.

Molti approcci allo studio dei giochi operano sulla base di un modello specifico: l'idea che ci siano delle verità importanti da scoprire e che sia altrettanto fondamentale scattare una fotografia – quanto più accurata possibile – atta a catturare l'essenza dei giochi e il loro funzionamento. Sono ben disposto verso quanti bramino un simile approccio scientifico, ma queste motivazioni non sono alla base del mio modo di vedere i giochi. Giusto per essere chiaro: secondo me, il valore di un concetto per un designer è la sua utilità, non la sua intima verità. E concetti come il cerchio magico che vengono fuori da *Rules of Play* riflettono questo approccio non scientifico al design.

Penso sia questo il motivo per il quale mi imbatto spesso in presentazioni o articoli intenti a interrogarsi sull'esistenza o inesistenza inequivocabile e definitiva del cerchio magico. La risposta, per quanto mi riguarda, è positiva e negativa. Dipende da cosa uno stia cercando nei giochi e sul perché si stia ricorrendo a quello specifico concetto. Se si vogliono analizzare i giochi vestendo i panni del matematico puro o del ludologo ortodosso, ha perfettamente senso adottare un'idea fondata sul concetto di sistema strettamente basato sulle regole. Se invece a interrogarsi è un antropologo sociale, una visione così non sarà altrettanto utile a dirimere le questioni alla base della ricerca. Non c'è nulla di sbagliato nell'adozione temporanea di un punto di vista rigido e limitato, almeno fin quando si è coscienti delle limitazioni conseguenti alla strada che si è scelti di intraprendere. Infatti, sono questi i problemi da gestire quando si fa ricerca in campo interdisciplinare. Comprendere i limiti dei nostri punti di vista può aiutare a comprenderci l'un l'altro.

Starete pensando: “Ah! Articolare i limiti! È questo il problema! Quei maledetti fissati del cerchio magico non fanno abbastanza per descrivere i paletti che stanno impostando. Non fanno nulla per esplicitare sufficientemente le limitazioni della propria ridotta prospettiva”. Mi preme farvi notare che questo non è ciò che un paladino del cerchio magico fa. Questo caratteristico personaggio – l'ultimo rappresentante dei formalisti radicali – è un fantasma. nessuno nell'ambito dei game studies, per quanto mi sia dato sapere, adotta un simile approccio. Il proposito del mio articolo, lo ripeto, è puntualizzare che tale figura non è altro che una finzione che le persone proiettano su *Homo Ludens* e *Rules of Play*.

Continuare a giocare

Ho disegnato una caricatura ingenerosa del paladino del cerchio magico: un ridicolo super-strutturalista che crede dogmaticamente nella realtà di un cerchio magico inflessibile. Forse ho rimpiazzato il mito del cerchio magico con quest'altro mito tutto mio. Ma è possibile che il suo fantasma sia ancora vivo da qualche parte, come tendenza, predilezione o potenziale e che possa ancora danneggiare i game studies?

Nel suo notevole saggio *The Magic Circle and the Puzzle Piece* (che ho già citato in precedenza), Jesper Juul introduce molte delle idee che ho delineato fin qui: l'esistenza di una critica all'idea del cerchio magico e il fatto che questa nasca da un fraintendimento del concetto presentato in *Homo Ludens* e *Rules of Play*.

Una delle intuizioni di Jesper è che la critica del cerchio magico sia il sintomo di "pensiero binario", una sensibilità intellettuale che si preoccupa di identificare e rovesciare dualismi teorici.

Il cerchio magico, secondo Jesper, rappresenta un dualismo che si è particolarmente tentati di distruggere, poiché esso (o, meglio, il suo fraintendimento e la sua caricatura) porta con sé un'idea di separazione binaria tra ciò che si trova fuori e ciò che si trova dentro un gioco.

Sono d'accordo con Jesper. Io stesso penso che l'impulso a confutare questo dualismo sia un residuo della sensibilità critica tipica degli anni novanta, l'era della decostruzione e del poststrutturalismo, durante la quale si sono formati molti degli studiosi di giochi. L'istinto a esagerare i pericoli del cerchio magico per poterlo decostruire deriva dalla nozione che le idee sono più autentiche quando si oppongono a un'autorità, anche se questa è poco più di un'effigie immaginaria.

Anzi, fatemelo dire in modo meno diplomatico: mettere in piedi uno spaventapasseri solo per poterlo prendere a pugni è una mossa da ricercatori pigri.

Un ultimo pensiero. Se state leggendo questo saggio è perché amate i giochi. Forse vi piace studiarli, crearli o semplicemente giocare. O magari una combinazione di queste tre cose. Mi stupisce sempre il fatto che siamo capaci di scavalcare steccati disciplinari, accettare opinioni diverse su concetti, metodi e obiettivi e rimanere uniti nel nostro amore poligamo e impenitente per i giochi. Questo amore che accetta le contraddizioni è straordinario. Ha molti nomi, ma io amo chiamarlo gioco. Giochiamo insieme, e mettiamo da parte lo scemo del cerchio magico una volta per tutte.

Riassunto: i miti del cerchio magico smascherati

1. Nessuno ha davvero una visione ortodossa del cerchio magico. Non c'è nessun paladino dietro il sipario.

2. Nonostante si basi su un termine che io e Frank Lantz individuammo in *Homo Ludens*, il concetto di cerchio magico nella sua accezione corrente è stato introdotto da Katie Salen e me. La colpa è tutta nostra, non di Huizinga.

3. Non dimentichiamo la disciplina da cui nascono un lavoro o un'idea. Non scartiamo concetti provenienti da un campo della conoscenza solo perché non rientrano nella nostra disciplina. L'onere di tradurre idee provenienti dall'esterno perché possano essere usate nel nostro ambito è nostro.

4. Il cerchio magico, come spiegato in *Rules of Play*, è l'idea relativamente semplice che durante il gioco si creino nuovi significati. Questi significati nascono dall'unione di elementi intrinseci al gioco e altri che risiedono al di fuori di esso.

5. A mio vedere, le idee di design (come quella del cerchio magico descritta in *Rules of Play*) acquistano valore se sono utili a risolvere problemi. La loro validità non deriva dall'accuratezza scientifica o dal loro grado di verità.

6. Se si osservano fenomeni complessi come i giochi da molti punti di vista, si deve essere disposti ad accettare delle contraddizioni. Il cerchio magico può essere considerato aperto o chiuso a seconda dell'utilizzo che si fa di questo concetto.

7. Il paladino del cerchio magico non esiste. Nessuno sposa davvero l'ortodossia che tutti si affrettano a criticare. Non ne posso più di questo tipo, seppelliamolo per sempre.

Bibliografia

Huizinga, J., (1955), *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.

Salen, K. e Zimmerman, E., (2004), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge MA: MIT Press

Note dell'autore

Poiché non volevo che questo articolo si trasformasse in uno sproloquio incattivito, avrete notato che non ho citato alcuna prova dell'esistenza del paladino del cerchio magico. Non ci sono citazioni imbarazzanti provenienti da saggi o presentazioni che attaccano la nozione di cerchio magico. Nonostante la mancanza di note releghi questo mio scritto allo stato di pseudo-ricerca, penso che il fenomeno che descrivo sia così diffuso da non necessitare di riferimenti precisi. Se proprio volete scavare più a fondo, un buon punto di partenza è il saggio di Jesper Juul *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. Circa il commento di Espen Aarseth sulla necessità di lasciar perdere Huizinga, lui stesso mi ha confermato di essere stato influenzato dal saggio di Gordon Calleja *Erasing the Magic Circle*, di recente pubblicazione in *The Philosophy of Computer Games*.

Questo saggio rappresenta esclusivamente il mio punto di vista e non riflette le idee di Katie Salen, la straordinaria coautrice di *Rules of Play*. Ho utilizzato in alcune occasioni il suo nome per accertarmi che questo comparisse a fianco delle idee fondamentali del nostro lavoro. Tuttavia è possibile che lei abbia un punto di vista diverso dal mio su tutta la questione. *Vive la différence!* Lo stesso vale per il mio eroe del *game design* Frank Lantz, insieme al quale ho esplorato per la prima volta l'opera di Huizinga.

Un ringraziamento speciale agli attentissimi Jesper Juul e John Sharp, che mi hanno dato suggerimenti preziosi. Grazie anche a Gamasutra e Christian Nutt per i consigli.

PS: Ti voglio bene, Richard Bartle! Promettimi che non cambierai mai.

Note dei traduttori

Il termine originale era "magic circle jerk", che abbiamo tradotto come “paladino del cerchio magico”. Nella traduzione abbiamo optato per un termine che rendesse il più possibile l'idea di una figura idealmente eretta a baluardo di un concetto – “paladino” – preferendo questa ad altre connotazioni più problematiche cui la traduzione letterale della parola “jerk” si presta.

Edizione originale

Eric Zimmerman, *Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later*, Gamasutra, 7 febbraio 2012

http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php

Segnalazione e traduzione a cura della redazione di *G|A|M|E*

http://www.gameitalianjournal.it/

Indicazioni bibliografiche di questo articolo

Zimmerman, E., (2012) “Jerked Around by the Magic Circle – Clearing the Air Ten Years Later”, in Gamasutra.com, disponibile online: http://www.gamasutra.com/view/feature/6696/jerked_around_by_the_magic_circle_.php [trad. it. “Preso in giro dal cerchio magico. Fare pulizia dieci anni dopo”, in *Il larp in realtà. Esperienze, strumenti e riflessioni dal mondo dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di Ferri, G. e Trenti, L., Larp Symposium, Bologna 2014].