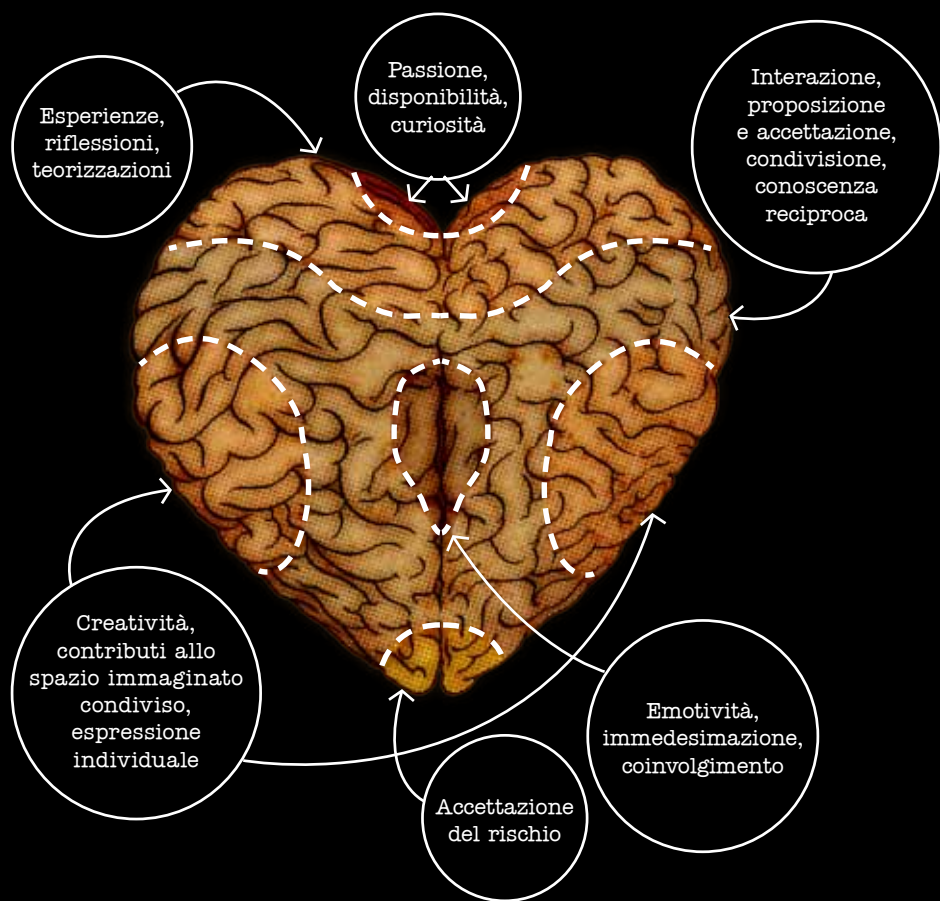


# Riflessioni Appassionate

**Pensieri e Teorie per Giocare col Cuore**



— a cura di Claudia Cangini & Michele Gelli —

**InterNosCon2010**

A cura di  
Claudia Cangini & Michele Gelli

# **Riflessioni Appassionate**

## **Pensieri e Teorie per Giocare col Cuore**

**InterNosCon2010**

# Riflessioni Appassionate

Pensieri e Teorie per Giocare col Cuore

- A Cura di: Claudia Cangini, Michele Gelli
- Traduzioni: Marco Costantini (L'ABC del jeepform)  
Moreno Roncucci (Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge)  
Renato Salzano (Gioca con Passione - I Rischi Sociali della Creazione di Storie)
- Revisione Testi: Mattia Bulgarelli, Claudia Cangini, Michele Gelli, Mauro Ghibaudo, Lapo Luchini, Moreno Roncucci
- Grafica e Impaginazione: Claudia Cangini
- Immagine di Copertina: Claudia Cangini
- Finito di Stampare: Maggio 2010 presso Digital Print, Rimini
- Copyright: Rispettivi Autori, InterNosCon 2010.  
Tutti i diritti riservati.
- Distribuzione: Narrativa
- Una Pubblicazione: **InterNosCon2010**  
WWW.INTERNOSCON.IT

# Contenuti

## Introduzione

- 5 Perché Questo Libro  
di Claudia Cangini

## Osservazioni e Teorie

- 9 Gioca con Passione - I Rischi Sociali della Creazione di Storie  
di Jesse Burneko
- 15 Il Tempo della Narrazione  
di Lorenzo Trenti
- 21 L'ABC del jeepform  
di Tobias Wrigstad
- 41 I Dadi non Hanno Senso Estetico  
di Michele Gelli
- 53 Concetti chiave nelle teorie sviluppate su The Forge  
di Emily Care Boss
- 77 Una Visione Tecnologica del Big Model  
di Thomas Mosciatti
- 85 Figli di un D&D minore  
di Mattia Bulgarelli

## Storia ed Esperienze

- 93 Innovare il Gioco di Ruolo nel Ventesimo Secolo: il Caso On Stage!  
di Andrea Angiolino
- 99 La Taverna del Vecchio Veggente  
di Marco Andreetto
- 107 Reggio Emilia, Anno 2010: Una Realtà  
di Luca Veluttini
- 115 Zippolo, il Coniglietto Geek  
di Matteo Suppo
- 119 Autori
- 122 I Realizzatori di InterNosCon

# **Riflessioni Appassionate**

## **Introduzione**

# Perchè Questo Libro

di Claudia Cangini

## Riassunto delle puntate precedenti

Per chi si fosse messo solo ora in ascolto, ecco uno stringatissimo riassunto degli eventi che hanno portato alla nascita del volume che state leggendo.

Il gioco di ruolo esiste in Italia da alcuni decenni ma è solo dal 2007 che iniziano a venire pubblicati giochi che si distaccano significativamente dalla “tradizione” che li ha preceduti. È un periodo in cui, in diverse parti del mondo, gruppi di autori riflettono su questa attività, spesso mettendo in discussione molti punti dati per assodati. I frequentatori del forum *The Forge* e gruppi di autori nordeuropei producono interessanti teorie e, cosa forse più importante, creano un vocabolario e degli strumenti di analisi che permettono a chi si interessa di questi argomenti di discutere in maniera più costruttiva del futile “mi piace / non mi piace”.

I giochi figli di queste riflessioni, dunque, arrivano anche in Italia e hanno un impatto sorprendente sulla comunità dei giocatori. Alcuni li adottano con entusiasmo trovandovi la risposta a esigenze sempre sentite e mai completamente soddisfatte dai giochi “classici”. Altri li osteggiano apertamente, accusandoli di pretenziosità, snobismo intellettuale, fantomatiche limitazioni e chi più ne ha più ne metta. L’incontro tra l’entusiasmo dei primi e l’ostilità dei secondi costella di liti e polemiche furibonde il panorama internettiano e lascia sul campo litri di bile.

Nel frattempo, però, nuovi giochi continuano a venire pubblicati in Italia e all'estero e raccolgono sempre più appassionati. Costoro trovano un luogo di incontro nel forum dell'editore Narrativa e successivamente su *GenteCheGioca* ([www.gentechegioca.it](http://www.gentechegioca.it)). Ma questi appassionati si rendono presto conto che i loro giochi preferiti hanno alcune interessanti peculiarità (anche solo a livello *logistico*) che influenzano felicemente la socializzazione della community.

Parliamo infatti di giochi che richiedono tempi di preparazione brevi o nulli e che permettono esperienze complete (archi narrativi compiuti) in una o poche sessioni di qualche ora ciascuna.

Soprattutto, si tratta di giochi che normano molto chiaramente l'interazione tra i giocatori, lasciando pochi spazi di discrezionalità all'interpretazione delle regole. È probabilmente la mancanza di queste “zone d'ombra” l'elemento che li differenzia maggiormente dai giochi “classici”. Con questi ultimi, in assenza di regole e procedure chiare, per giocare con soddisfazione, bisogna scegliere oculatamente i compagni di gioco e passare molto tempo a “sintonizzarsi”, per trovare quella identità di estetica e quell'accordo esplicito o implicito sulle proce-

dure necessari a giocare armoniosamente. Di conseguenza formare un gruppo (e successivamente alterarne la composizione) diventa terribilmente problematico. Nel bene e nel male, ci si possono riconoscere dinamiche sociali molto più vicine a quelle dello spogliatoio di una squadra di calcio che non a quelle di un gruppo di amici che “gioca a Monopoli”.

Infatti il gioco di ruolo, in passato, veniva tipicamente praticato in piccoli gruppi che giocavano insieme per lunghi periodi (tipicamente anni), con ampia probabilità sempre allo stesso gioco. La community di *GenteCheGioca*, invece, si ritrova prima alla spicciolata alle varie fiere, e quindi, in numeri più consistenti, alla *InterNosCon* del 2009. L'esperienza risulta elettrizzante per molti che escono letteralmente esaltati da quei due giorni, dedicati unicamente al gioco per il gioco. I più esaltati di tutti sono forse gli organizzatori che vedono concretizzarsi il loro sogno di una comunità di appassionati curiosa, accogliente, aperta allo scambio e alla sperimentazione.

Da allora inizia un fiorire di ritrovi più o meno formali in cui gli appassionati si autoorganizzano per rivedersi e/o per provare il gioco X o il gioco Y. Non è sorprendente, a pensarci bene: vivere insieme un'esperienza intensa avvicina sempre le persone, è quindi naturale il desiderio di ripetere momenti creativi e coinvolgenti e stringere i legami con altri dalle passioni simili alle tue.

Possiamo quindi concludere che questi nuovi giochi vengono fruiti in maniera molto diversa da quelli precedenti: le persone si ritrovano con soddisfazione in combinazioni sempre diverse, non è un problema giocare con persone conosciute solo superficialmente e si cerca di provare giochi sempre diversi.

### **Where do we go from here?**

Il gioco di ruolo ha, storicamente, una pessima immagine nell'opinione pubblica: viene visto per lo più come un'attività buona al massimo per uno sfogo alle smanie di onnipotenza adolescenziali e adatta a nerd e sfigati. Quasi in reazione, gli appassionati rispondevano guardando con supponenza i “non iniziati” che non potevano capire e in molti consideravano il loro hobby una cosa per pochi eletti, un'attività che richiedeva rarissime qualità e, fatalmente, destinata a restare un club esclusivissimo.

In un certo senso avevano ragione: come detto sopra, entrare o creare una delle piccole “tribù” con tutti i loro usi e costumi rodati nel tempo che servivano per giocare proficuamente non era affatto una cosa banale o che potesse venire affrontata da qualcuno meno che fortemente determinato e con molto tempo da investire.

Abbiamo però oggi a disposizione giochi che ci danno molte più possibilità: abbiamo già detto della facilità di organizzare sessioni di gioco nei tempi e con le persone più varie.

Mettiamo sul tavolo anche questo fiorire di design innovativi e volti alla ricerca nelle direzioni più disparate. Questo ha portato alla nascita di moltissimi giochi molto più diversi tra di loro di quanto non lo fossero due giochi classici qualsiasi degli anni passati. Anche la varietà delle tematiche affrontate nei giochi si è ampliata enormemente: non solo ambientazioni fantasy e cerche eroiche, dunque, ma speculazioni sullo spionaggio durante la guerra fredda, analisi dei rapporti di coppia e del concetto di fedeltà, scelte morali, rapporti disfunzionali, e così via.

Abbiamo quindi davanti un'attività con tutte le carte in regola per fare un salto di qualità sia dal punto di vista dell'immagine che nei fatti. Per tutti questi motivi, abbiamo deciso di inserire questo libro tra le iniziative di InterNosCon 2010: lo scopo di questo volume è proprio agevolare tale passaggio raccogliendo tutte insieme alcune delle più significative riflessioni internazionali con i pensieri degli appassionati italiani. Speriamo che questo libro (e quelli che intendiamo fargli seguire) servano a creare una base di conoscenze comune che possa sia servire da punto di partenza per chi vuole saperne di più sulle teorie dietro questa passione, sia da spunto o ispirazione per chi vuole inoltrarsi in nuove sperimentazioni.

### **Ringraziamenti**

Per primi, naturalmente, esprimo gratitudine a tutti coloro che hanno contribuito a questo volume scrivendo un articolo o autorizzandoci a tradurre un loro scritto preesistente nonché ai volonterosi traduttori e revisori. Last but not least un doveroso grazie ai prodi partecipanti alla InterNosCon e a tutti gli appassionati che ogni giorno giocano e fanno sentire la loro voce, è grazie a tutti voi che questo libro esiste e che questa eccitante nuova scena del gioco di ruolo è nata e sta crescendo: continuiamo così (o anche meglio!).



# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# **Gioca con Passione**

## **I Rischi Sociali della Creazione di Storie**

di Jesse Burneko

“Storia” è una parola che genera molti problemi, quando la si usa nell’ambito dei giochi di ruolo. Per alcuni una storia è solo una sequenza di eventi immaginari e una buona storia è semplicemente quella che stimola l’immaginazione. Se i personaggi hanno cavalcato un dinosauro arrivando sulla luna e hanno respinto un’invasione di vampiri marziani, allora quella era una buona storia. Una simile definizione di storia per me non è mai stata soddisfacente e ho sempre sentito la fiction prodotta in questa maniera come vuota e priva di verità emotiva. Per me, una buona storia deve rivelare qualcosa sui personaggi come veri esseri umani, non importa quanto siano fantastiche le circostanze. Io bramo un certo tipo di intimità emotiva, desidero rivelazioni e risoluzioni che parlino di problemi umani riconoscibili.

Poiché il gioco di ruolo avviene faccia a faccia, ottenere quel tipo di risonanza emotiva richiede un grado di onestà, coscienza di sé e vulnerabilità sociale tali che penso mettano poco a loro agio molti giocatori. Credo infatti che un gran numero di giocatori “orientati alla storia” abbiano speso una grande quantità di tempo ed energia sviluppando tecniche che rimuovano quel bisogno di vulnerabilità. Rimuovendo quel rischio, queste tecniche non solo riducono la ricompensa emotiva della creazione della storia, ma introducono, non intenzionalmente, nuove fonti di stress e tensione sociale che complicano ulteriormente l’esperienza del gioco di ruolo. È mia intenzione delineare alcune “buone pratiche” per aprirsi al livello di rischio creativo che assicura narrazioni ad alto impatto emotivo. Complessivamente, mi riferisco alla filosofia sottostante queste tecniche come “Giocare con Passione”.

Il primo passo è imparare a definire il personaggio partendo dalle sue crisi, piuttosto che dalle sue capacità. Ho visto molti sistemi lodati su vari forum di Internet perché portano a risultati “prevedibili”. Quello che ciò sembra significare è che il giocatore riesce quando ci si aspetta che riesca. Ho spesso visto accoppiare a questo concetto la nozione che il GM debba trovare una ragione per rilanciare i dadi, se si ottiene un risultato “non allineato”. Il messaggio generale è che il giocatore costruisce il personaggio intorno a quello che vorrebbe il personaggio facesse. Il GM quindi fondamentalmente costruisce una sequenza ciclica di diversi ostacoli, così che il personaggio “parlante” si occupi dei problemi sociali, il personaggio “combattente” si occupi delle minacce fisiche e così via...

Il problema con tutto questo è che, al di fuori di questo metodo di rotazione della scena guidata da nicchie di capacità, investire nelle capacità dei personaggi può portare a immense delusioni e frustrazioni. Se quello che mi interessa è il fatto

che il mio personaggio possa “cavarsela a parole in qualsiasi situazione”, allora ogni volta che fallirò nel cavarmela a parole in una situazione uno dei miei punti di interesse nel gioco sarà stato bloccato.

Stavo arbitrando una partita di *Sorcerer* e dopo la prima sessione uno dei miei giocatori ha commentato che non gli piaceva molto come il sistema dei dadi ridefiniva il suo personaggio. Quando gli ho chiesto chiarimenti è risultato che c'erano stati alcuni momenti chiave in cui aveva fallito un tiro di dado, e in quei momenti il suo personaggio si era ridefinito, in quanto il personaggio che voleva giocare “avrebbe dovuto” avere successo in quelle azioni. Ha fallito il tiro in quei momenti, e di conseguenza la sua idea di chi fosse il personaggio è dovuta cambiare.

La chiave per evitare queste delusioni è togliere l'attenzione dal pensare in termini di cosa il personaggio si suppone sappia fare, e iniziare a pensare il personaggio in termini di quali crisi stia affrontando. Quando un giocatore investe nelle crisi del personaggio, la strada verso il soddisfacimento è meno limitata. Se il mio personaggio è definito dalle difficoltà con la sua religione allora ogni serie di eventi e risoluzioni che parlano di quelle difficoltà è soddisfacente. Magari il personaggio fa fuggire via la sua famiglia per il suo zelo eccessivo. Magari è lui ad abbandonarla del tutto. Magari impara a tenere la sua fede per sé per coesistere con il suo migliore amico. Quello che accade quasi non è importante, perché quello che interessa al giocatore e al gruppo è il conflitto del personaggio con la sua religione.

Questo non significa che l'approccio del personaggio a quelle difficoltà non sia importante. Se parte della definizione del personaggio consiste nel fatto che è disposto a sparare a qualcuno per difendere le sue credenze religiose, questo conta. In effetti, è vitale. Ma dire: «Questa è una persona che è disposta a sostenere le sue credenze religiose con le armi» è molto differente dal dire: «Questa è una persona che non manca mai un colpo». La prima affermazione suscita nuove domande e introduce elementi narrativi. A chi sparerà? Cosa accadrà se riesce? Cosa accadrà se fallisce? La seconda invece introduce una zona sicura nella quale il personaggio può fare azioni senza correre rischi per la sua immagine o il suo ego.

Una volta che pensiamo i personaggi in termini di crisi e difficoltà con le quali devono confrontarsi, sorge la domanda di come scegliamo le crisi per un certo personaggio. Prenderò in prestito una frase dall'esercizio LARP di ispirazione jeepform di Seth Ben-Ezra, *A Flower for Mara*. La frase è: «gioca in maniera sentita a livello personale»<sup>1</sup>. Quello che significa questa espressione è costruire personaggi a cui interessa quello che a te per primo interessa.

---

1. “Play close to home”, ossia “Gioca in maniera sentita a livello personale” è un tormentone del gruppo di autori *Vi Åker Jeep*.

Il che non è la stessa cosa che giocare se stessi. Molti giochi, come *Avventure in Prima Serata* o *Shock*, chiedono di scegliere un problema del mondo reale, con il quale il personaggio sta lottando. Spesso, ho visto giocatori scegliere problemi che sono appropriati al concetto del personaggio, ma nei quali non avevano alcun investimento emotivo. Un esempio molto comune è un giocatore che costruisce un qualche tipo di figura religiosa e poi gli dà problemi con la sua fede. Il risultato è quasi sempre un personaggio didattico e piatto, “bianco o nero”, che risuona vuoto rispetto alla fede reale.

Non basta semplicemente scegliere un tema da un libro di letteratura, in quanto questo porta a un gioco troppo intellettuale e distaccato. Suggesto invece di prendere qualcosa che personalmente spaventi o con il quale si abbiano vere difficoltà. Tutto ciò non deve tradursi in un esercizio di psicoterapia personale. Spesso possiamo trarre questi argomenti direttamente dall’ambientazione del gioco, prendendo quello che ci ha interessato e portato a giocare a quel gioco in primo luogo.

Per esempio, stavo arbitrando *La Mia Vita col Padrone* (un gioco sul giocare servitori di un padrone malefico) e il gruppo ha costruito un Padrone che mangiava giovani donne per rubargli la giovinezza. Un giocatore in particolare ha detto immediatamente: «So che tipo di servitore **non** voglio giocare». L’ho guardato negli occhi e ho detto: «No, quello è esattamente il tipo di servitore che tu **vuoi** giocare». Il concetto del personaggio era quello del macellaio del Padrone. Il pensiero di macellare giovani donne era assolutamente terrificante per quel giocatore. Alla fine ha giocato quel personaggio e il gioco è risultato migliore per questo. Ogni azione che ha fatto è stata descritta con autentica repulsione. Quando il Padrone finalmente gli ha ordinato di portargli per pranzo la sua stessa sorella, la rabbia e il disprezzo che il giocatore presentava nel personaggio erano commoventi. Ha preso le forti emozioni negative che aveva per il concetto ed è riuscito a incanalarle in un potente motore per creare contributi creativi.

Armati con un personaggio definito da una crisi in cui il giocatore ha un qualche investimento emotivo personale, l’attività vera e propria del giocare di ruolo diventa abbastanza semplice. Il giocatore deve semplicemente parteggiare per il proprio personaggio. Il personaggio è attivo in una situazione emotivamente carica. Il giocatore deve solo decidere ciò che il personaggio vuole e quali azioni il personaggio è disposto a fare per ottenerlo. Va detto che questo non è la stessa cosa del giocare in maniera ottimale o del giocare per vincere. Il personaggio può agire avventatamente o in maniere controproducenti, dal punto di vista del pubblico. Tutto ciò che è richiesto è che il giocatore dica cosa il personaggio sta facendo per raggiungere i suoi scopi.

Questo fondamentale “lavoro” per il giocatore può sembrare ovvio. Invece, ho notato in alcuni gruppi la tendenza dei giocatori a trattare i personaggi solo come una componente in un più ampio artefatto strutturale spesso

chiamato semplicemente “La Storia”. Questo modo di giocare spesso comporta il manovrare i personaggi in certe situazioni con l’intento di raggiungere risultati estremamente specifici nel bene o nel male. Questo è più palese quando un giocatore esprime il desiderio che il suo personaggio fallisca in una certa situazione. Questo comportamento del giocatore è spesso difeso come un cercare un risultato che sia più drammatico.

Invece, quello che spesso viene trascurato è che questo comportamento è fondamentalmente manipolativo. L’investimento emotivo ha cessato di derivare da un onesto legame con il personaggio e le sue crisi, e si è spostato nell’arena sociale dove un “effetto drammatico” deve essere creato e narrato agli altri con un effetto calcolato. Questo comportamento spesso porta a una competizione sociale sotto le mentite spoglie di una cooperazione quando i giocatori iniziano a “rilanciarsi” a vicenda sulla qualità e sul riconoscimento dei propri contributi drammatici e narrativi.

Questo fenomeno si nota più facilmente in giochi con Poste, come *Avventure in Prima Serata*, quando i giocatori hanno smesso di scegliere Poste centrate su cosa il personaggio vuole ottenere in una certa scena per spostarsi sul risolvere dispute creative fra i giocatori direttamente. «Se io vinco, allora la relazione fra Alice e Bob è scoperta da Carl, ma se vinci tu allora Alice resta incinta ma Carl non sa che non è suo». I personaggi nella fiction che si sta sviluppando hanno smesso del tutto di agire direttamente. I giocatori si trovano nella posizione di manovrare e spendere le risorse di gioco per difendere i propri contributi creativi. Le meccaniche hanno smesso di risolvere tensioni immaginarie fra i personaggi nella fiction e invece si sono rivolte a risolvere la reale tensione creativa fra i giocatori. Il gioco diventa semplicemente un incontro di wrestling fra i giocatori sulla direzione narrativa da prendere.

In maniera in qualche modo ironica credo che un tale comportamento sia un tentativo di ridurre la tensione. Sono giunto alla conclusione che molti giocatori apprezzano la drammaticità, ma nella realtà rifuggono dalla tensione. Con “drammaticità” intendo un gioco emotivo fra i personaggi, con menzogne, tradimenti, minacce, discorsi grandiosi, comportamenti misteriosi e così via. Con “tensione” intendo l’effettiva trepidazione per i potenziali risultati quando i personaggi entrano attivamente in conflitto. Per molti versi, è emotivamente più sicuro per un giocatore manovrare il suo personaggio verso un fallimento drammatico calcolato piuttosto che perseguire onestamente gli scopi del suo personaggio senza la certezza di come le cose si risolveranno.

In una certa maniera, i giocatori si rivolgono a una struttura ideale astratta di “Storia” come a una maniera per introdurre sicurezza nei risultati. Quando il gioco si sposta da queste assunzioni strutturali della storia, la risposta difensiva è dire che la storia è stata “rovinata”. Invece, quando la storia è vista come il prodotto di personaggi emotivamente carichi in movimento e conflitto piuttosto che come

una lista di garanzie pre-gioco su come i personaggi si comporteranno, cosa otterranno e come la situazione generalmente si risolverà, allora ogni momento non previsto diventa semplicemente un'opportunità di riflessione e rivalutazione. Una storia non può essere rovinata. Solo le aspettative sul tipo di storia a cui partecipa il proprio personaggio possono essere rovinate.

Sotto vari aspetti è necessaria una grande fiducia per abbandonare queste aspettative e prendere un personaggio carico di problemi personalmente evocativi a livello emotivo e lanciarlo in azioni dall'esito incerto. Richiede fiducia che gli altri giocatori avranno simpatia e interesse per il tuo investimento creativo. Richiede fiducia che il gioco sia progettato per permettere un'espressione carica di passione dei personaggi e dei conflitti. Non nego che sia chiedere molto. Ma quando ripaga, ripaga in maniera incredibile. L'esperienza di gioco e la fiction prodotta sono intense ed emozionanti.

D'altra parte, quando fallisce, fallisce in maniera spettacolare e può risultare in ansietà e sentimenti feriti. Ma non devi avere paura di fallire. Senza rischio ci possono essere solo piccole ricompense. I comportamenti creativi rappresentano enormi rischi sociali. Il mio consiglio è di accettare questo rischio e giocare con altri che l'abbiano accettato. Non c'è bisogno di proteggersi dal fallimento, se tutti sono disposti a fallire insieme. Ho organizzato partite che semplicemente non hanno funzionato e ogni volta il gruppo ha semplicemente messo via il gioco e fatto altro.

Per me, una buona partita è una che produce una bella storia, ma una GRANDE partita è una che rivela aspetti di me o dei miei amici che non avrei visto altrimenti. I giochi di ruolo possono essere un ottimo mezzo per costruire empatia e legami di amicizia fra le persone. Ma questo avviene solo fra giocatori che vogliono mettere un po' di se stessi sul tavolo, sotto gli occhi di tutti. Quel livello di vulnerabilità sociale richiede di giocare onestamente, di giocare intensamente e di giocare con passione.

# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# Il Tempo della Narrazione

di Lorenzo Trenti

*Piano sequenza o montaggio? Il cinema offre al gioco di ruolo un linguaggio fondamentale sul come trattare l'uso del tempo narrativo.*

## Introduzione: teste mozze

Non sono in possesso di dati statistici reali, tuttavia ho il fondato sospetto che ci sia un film che tutti quelli della mia generazione, nati tra gli anni Settanta e gli Ottanta, ricordano per una scena molto vivida. Il film è *Ritorno a Oz*, seguito de *Il Mago di Oz*, e la scena è quella in cui la strega malvagia apre il suo armadio pieno di teste... e le teste la guardano e le parlano (la strega in questione ha l'hobby della collezione di teste, che sottrae alle incaute ragazze che si avventurano nei pressi della sua dimora).

Mi è sempre sembrato curioso che molti amici e conoscenti ricordino con precisione questa scena, specie dopo che ho scoperto che il regista di *Ritorno a Oz* è Walter Murch.

E chi è Walter Murch? Non è certo un regista famoso, anche perché *Ritorno a Oz* è il suo unico film, almeno come regista. Murch è invece un montatore pluripremiato. Qualche titolo per dare un'idea: *Apocalypse Now*, *Ghost*, *Il Paziente Inglese*, *Ritorno a Cold Mountain*...

Insomma, l'ironia della scena con la strega di Oz è che uno dei momenti più forti del film è appunto quello che a che fare con pezzi tagliati e rimontati: cosa che è, di fatto, il lavoro quotidiano di chi si occupa di montaggio cinematografico.

Murch è anche autore di un libro che mi ha cambiato molte prospettive e che vi consiglio fortemente: *In Un Batter d'Occhi* (Lindau, 2007). In esso Murch spiega cos'è il montaggio. In questo articolo proverò a riassumerlo e a capire come noi possiamo utilizzarlo nei giochi di ruolo.

## Una porta che si apre nella mente

Il montaggio non è stato inventato dal cinema. Il montaggio esiste già in qualsiasi forma di racconto. C'è in tutti i libri: quando leggiamo le vicende del nostro protagonista non le seguiamo linearmente per filo e per segno, perché l'autore salta a nostro beneficio i pezzi che non sono utili ai fini della storia. Non ci importa niente di assistere a un viaggio di due ore in macchina – salvo che durante questo viaggio non avvenga qualcosa di interessante, anche solo un dialogo o una riflessione interiore – o di vedere il nostro eroe che mangia un panino tra una missione e l'altra. Ci può essere semplicemente uno stacco o un cambio di scena, o l'equivalente letterario di una dissolvenza («... una volta arrivato...»).

Il montaggio – per continuare a usare questo termine cinematografico – si ritrova ovviamente anche nel teatro e nel racconto orale; meno appariscente nel



fumetto, che invece condivide più direttamente con il cinema il cambio continuo di inquadratura. Noi in una striscia disegnata non vediamo porte che si aprono: noi vediamo che in una vignetta c'è Topolino che ha la mano su una maniglia, e nella vignetta successiva la porta è aperta. **È il nostro cervello che ha unito queste due vignette** e ci ha fatto immaginare ciò che è accaduto in mezzo per passare dallo stato A allo stato B.

Ma la cosa più importante da sapere è che il montaggio fa parte anche della nostra vita quotidiana, perché sono le storie stesse a fare da sfondo e da struttura portante alla nostra esperienza di senso del vivere nel mondo. Troppo difficile? No, basta fare un esempio: quando a fine giornata ci si ritrova con un proprio familiare, e gli si chiede «allora, com'è andata oggi?», questi risponderà probabilmente con i **momenti più salienti e significativi** della giornata appena trascorsa, tralasciando tutti quelli ritenuti privi di interesse per l'ascoltatore. Pur se inconscio, anche questo è montaggio: e forse, come afferma Murch nel suo libro, ciò non avviene per caso.

### **In un batter d'occhi (porno a parte)**

Murch racconta che mentre lavorava al montaggio cinematografico si accorgeva sempre più frequentemente di una strana coincidenza: quando in una ripresa doveva trovare il “momento giusto” in cui tagliare, per esempio nell'alternanza di inquadrature fra un attore e l'altro durante un dialogo, spesso questo “momento giusto” coincideva con un batter di ciglia dell'interprete.

Non c'è solo la prova empirica a sostegno di questa annotazione, ma anche studi di psicologia e neurologia: il chiudere velocemente gli occhi consentirebbe una pausa infinitesimale al cervello, durante la quale esso può “chiudere la scena” appena vissuta, immagazzinarla e rielaborarla. Anche se l'esperienza quotidiana suggerirebbe insomma che facciamo esperienza di un unico continuum senza stacchi (quello che in cinematografia si chiama “piano sequenza”, cioè una ripresa ininterrotta), queste tesi implicano invece l'esistenza del **montaggio come momento strutturale del modo con cui noi facciamo esperienza del mondo**. Una storia non è insomma un'elencazione pedissequa di azioni in sequenza, ma un sentiero di senso fra momenti intrecciati.

E a proposito di elencazione pedissequa, non sembri fuori luogo se riporto una fondamentale riflessione di Umberto Eco: quella su come fare a riconoscere un film porno. Il punto è che se un film mostra ossessivamente tutta una serie di azioni che normalmente penseremmo di non vedere in una pellicola – il protagonista che cerca le chiavi di casa, scende le scale, apre il garage, prende la macchina, la guida per una decina di minuti in mezzo al traffico – allora siamo davanti a un film porno: questo perché il film in questione non può mostrare **di continuo** atti sessuali, e quindi queste azioni inutili per la narrazione servono in realtà a riempire gli interstizi tra una scena di sesso e l'altra, e a creare aspettativa negli spettatori (ovviamente prima o poi l'atto sessuale deve venir fuori!).

## Le scene in un gioco

E nei giochi di ruolo? In una partita “classica”, il tempo della narrazione sembrerebbe più vicino a un continuum ininterrotto, simile insomma a un piano sequenza. Il master descrive il mondo, i giocatori rispondono indicando le azioni dei loro personaggi, e così via in una costruzione progressiva di quel che accade. Anzi, in certi sistemi possiamo dire che alcuni momenti del gioco – per esempio il combattimento – vengono quasi “girati in ralenti”, con una “granularità” molto fine rispetto a quanto sta accadendo e una estrema attenzione ai dettagli, scomposti in singole azioni.

Di fatto però non è quasi mai un continuum ininterrotto. Il master ha sempre il potere di fare del montaggio e soprattutto lo applica di continuo: il tempo non scorre linearmente ma in modo sensato, ed è consuetudine che il master dica frasi come...

- dopo una settimana di viaggio arrivate infine a...
- la notte passa tranquilla. Venite risvegliati da un improvviso...
- sono passati alcuni giorni, non sapreste quanti. Una mattina la porta della cella si apre ed entra...

... eccetera. Similmente, è raro che ci soffermiamo sui nostri eroi che mangiano, dormono o vanno in bagno (a meno che, ovviamente, il pasto, il sonno o l'evacuazione non siano momenti significativi per la storia).

Il tempo dunque scorre in modo sensato per la storia e non in modo continuo o “in diretta”. Non solo: anche a sessione finita, i giocatori ripenseranno alle vicende appena trascorse ed esse saranno tanto più significative quanto più saranno ricordate ed elaborate come una storia in senso stretto, in cui gli eroi hanno superato degli ostacoli fino al raggiungimento del proprio obiettivo.

A maggior ragione, allora, potremmo pensare di prendere questo elemento già presente nei giochi di ruolo – il montaggio e la divisione in scene – e introdurlo **progettualmente** nelle nostre partite. Cioè, non lasciare che questa scansione del tempo narrativo avvenga a caso, ma predisporla coscientemente col fine di realizzare una storia migliore. E sarebbe migliore, se non altro, perché tutto il tempo che abbiamo a disposizione sarebbe impiegato correttamente verso questo scopo, senza perdersi in altro.

## Da On Stage! a Dubbio

A quanto mi consta, uno dei primi giochi di ruolo a fare un uso consapevole ed esplicito della scansione del tempo di gioco in scene è stato *On Stage! – Il Gioco dell'Attore* di Luca Giuliano (DaS, 1995). Il gioco riprende molti spunti teatrali e si sviluppa su scene successive, in cui sono richieste le aristoteliche unità di tempo, di luogo e d'azione. Non sempre è facile soddisfare queste richieste, in particolare l'ultima (a causa dei meccanismi di “intrusione del gioco”, una scena che inizia come romantica può terminare in tragedia, e viceversa). Tuttavia la peculiare struttura del gioco porta con sé alcune importanti conseguenze per come il gioco stesso si sviluppa: richiede infatti ai giocatori di ragionare in termini di **sviluppo della storia per scene finite** e non semplicemente come flusso ininterrotto di un

continuo. Chiaramente, perché queste scene siano sensate occorre che ci sia qualcuno che le porta verso una direzione desiderata.

A *Equipiacenza2000*, con Marzia Possenti e un pugno di altri amici (di quelli che un paio di anni dopo si sarebbero chiamati *Flying Circus*), organizzammo una versione sul palco di *On Stage! La Storia Fantastica*, e pur essendo partiti ricalcando alla lettera le regole del gioco, tra cui l'attribuzione del controllore di scena tramite asta a punti, ci siamo resi conto quasi subito del fatto che era molto più divertente (e narrativamente coerente) se le scene venivano decise collegialmente. Quindi il principio guida non era più «quale scena devo fare adesso per far vincere il mio personaggio?», ma «qual è la scena migliore che posso allestire perché la storia che stiamo creando sia **bella**?». Se ci si pensa, è un salto logico piuttosto importante, che mette i partecipanti nei panni di coautori diretti di una storia.

Uno dei giochi più recenti a sfruttare sistematicamente la scansione narrativa in scene è invece *Dubbio* (Narrativa, 2007), di Fredrik Axelzon e Tobias Wrigstad. Qui i partecipanti mettono in scena la storia d'amore di una coppia e il gioco richiede che la prima fase del gioco sia proprio quella di scegliere i comprimari e le scene, che vengono tutti decisi dal principio. L'idea è che i partecipanti inseriscano gli eventi, i personaggi e le situazioni a cui sono più interessati e che vorrebbero vedere svilupparsi nel corso del gioco. Nella mia esperienza il gioco funziona quanto più ci si impegna a rendere significativo ogni singolo momento in scena, con il desiderio esplicito di "far accadere cose". E qui non posso non citare il telefilm *Lost*, in particolare lo strumento del flashback usato sapientemente nelle prime stagioni: attraverso il concatenamento di poche ma significative scene sul passato dei personaggi, noi veniamo a sapere su di loro molto di più che non se avessimo visto un intero film.

Con le scene di *Dubbio* accade lo stesso, e per quanto io abbia sentito da amici che lo hanno provato commenti negativi del tipo «la divisione in scene non mi permette di immedesimarmi a fondo nel personaggio», personalmente concordo con l'autore Tobias Wrigstad quando afferma che ci si può immedesimare anche in una storia oltre che in un personaggio. Dipende tutto, ovviamente, da quali sono le aspettative con cui ci si confronta, e se il gioco che stiamo giocando è stato progettato per rispondere a queste aspettative o ad altre.

## **Mostra, non dire**

Nei giochi di ruolo dal vivo, ancora più spesso che in quelli tradizionali da tavolo, è facile che il tempo scorra come un "continuo" e che il master ricerchi per i giocatori l'esperienza di essere nei panni e nella testa di un personaggio, immerso in un micromondo brulicante di vita autonoma: mentre io sto interrogando una guardia di palazzo per capire chi ha ucciso mio padre, sullo sfondo mio zio sta seducendo mia madre per sposarla e carpire il trono.

Eppure anche qui capita spesso che alla conclusione della partita ci sia il famoso (o

famigerato) “debriefing”, in cui ognuno racconta quel che ha fatto durante il gioco e il master svela i retroscena, se ce ne sono. Ancora una volta, è la nostra “struttura mentale narrativa” che ci richiede di organizzare l’esperienza di un flusso coerente in un percorso dotato di senso e scandito a tappe («**prima** ho fatto questo, **poi** ho fatto quello, e **infine** ho fatto quell’altro»). Il debriefing può essere un momento molto divertente, a volte persino più del live stesso! Trovo però che, se lo scopo del gioco è la costruzione di una storia, sia limitante che essa venga **detta** dal master solo a gioco concluso, quando invece sarebbe più interessante se la conclusione fosse già sotto gli occhi di tutti i partecipanti alla fine del gioco stesso. “Show, don’t tell”, dicono gli sceneggiatori: e in fondo quando leggiamo un libro o guardiamo un film, lo capiamo da soli qual era il senso della storia, senza che l’autore sbuchi dalla quarta di copertina o dai titoli di coda per dirci qual era lo scopo della sua narrazione, no?

Se proviamo a tirare le fila di quanto esposto finora, credo che emerga come la divisione narrativa in scene non sia la migliore in assoluto, ma sia **ottimale per la creazione di una storia**. Se lo scopo del nostro gioco è **principalmente** quello di raccontare una storia, la divisione in scene appare una scelta molto buona, perché ci permette di concentrarci solo sui momenti pertinenti, senza doverci perdere in momenti inutili. Viceversa, se fra gli obiettivi del nostro gioco c’è anche, o esclusivamente, quello di immergere i giocatori in un cosmo brulicante di vita, da esperire nel continuo, allora il gioco a “piano sequenza” può essere la scelta adatta... Anche se non ci dovremmo stupire che, **a posteriori**, i giocatori rintraccino dei percorsi di senso che fanno emergere una storia dai loro vissuti; perché in fondo quella a raccontare una storia è una vocazione antica, almeno quanto l’umanità stessa.

# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# L'ABC del jeepform

di Tobias Wrigstad

*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.<sup>1</sup>*

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 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.

---

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](http://jeepen.org/people)

## 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*<sup>1</sup> 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*<sup>2</sup>
- *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 la struttura drammatica della storia. In altri giochi (o storie), le regole sono assolutamente non necessarie<sup>3</sup>.

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.

- 
1. 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".
  2. NdT: gioco di parole intraducibile. In originale "tables", che vale sia "tavoli", sia "tabelle".
  3. 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.

Passando alle *tavole* (vedi Nota 2 a pag. 22 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<sup>1</sup>. 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?

## 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<sup>2</sup>.

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

- 
1. Molti stili di gioco nordici oggi giorno si sono allontanati da tutto ciò, anche se alcuni sentono il bisogno di nascondere dietro ai Beduini Spaziali o alle cospirazioni globali per rendere il tutto più stimolante.
  2. 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.



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 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*
- *Manca 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 rapportarsi 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<sup>1</sup>.

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<sup>2</sup> 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 giocare 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.

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

- 
1. 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.
  2. Giocatori che parlano del gioco.

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 “Sì, 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'equilibrio 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 cambianone 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<sup>1</sup>. Una buona regola di massima è di pensare al telegraphing come all'atto di sterzare un veicolo con un colpo abbastanza leggero da non causare nessuna reale perdita di velocità.

---

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

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 beneficio 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 abituarci 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.

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, abusarne e 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 giocatori a decidere che cosa accadrà, contrattando fra loro e con il game master nel metagame 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 cementserà 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 di 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 all'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<sup>1</sup>. 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.

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

---

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

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’aver 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 ciascuno 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<sup>1</sup> è importante comprendere che si può avere "divertimento" anche se la storia non è "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 *Badhotellet*, 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

---

1. 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.

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*<sup>1</sup>. 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 avvicina 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.

---

1. <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: *Tviøl*.

*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.

## Riferimenti

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



# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# I Dadi non hanno Senso Estetico

## Clamoroso! Scagionata la Regola Zero: Il vero colpevole sarebbe tal "Physical Engine". Tutti i dettagli in cronaca

di Michele Gelli

*In questo articolo andremo a dimostrare come la Regola Zero, in quanto diretta conseguenza del Physical Engine, sia sempre implicita nei giochi di impostazione classica anche quando non esplicitamente riportata nel manuale. Dimosteremo inoltre che la Regola Zero diventa una **necessità** quando lo si voglia utilizzare per la **creazione di una storia**. Dimosteremo inoltre come la stessa Regola Zero vada a gravare sui rapporti al tavolo sul livello sociale. Per scelta eviteremo termini tecnico-teorici tipici del corpus teorico sviluppato su The Forge, in modo che quanto scriviamo sia fruibile al maggior numero possibile di persone.*

### Definizioni

Parleremo di **gioco di impostazione classica** (che abbrevieremo in **classico**) quando la struttura generale del gioco sarà improntata a ricreare la "fisica" di un mondo immaginario (nel senso delle "leggi" che ne regolano il funzionamento). Quando, per capirci, sulla scheda del personaggio c'è riportato quanto lontano salta, quanto veloce corre, quanto è acuta la sua vista, quanto è lungo il fulmine magico che può lanciare.

Indicheremo questo insieme di regole che vorrebbe creare un ambiente "virtuale", una versione *pen & paper* di *Matrix* o *Second Life*, come **Physical Engine**<sup>1</sup> (o **PE** per brevità).

Di **Regola Zero** (o **R0**) utilizzerò la definizione data da Moreno Roncucci: "*Dare ad uno specifico giocatore (tipicamente il gm) il potere di cambiare, ignorare o aggiungere qualunque regola al volo senza dirlo a nessuno, anche in maniera diversa volta per volta in maniera totalmente arbitraria, e di poter fare lo stesso anche con i risultati del sistema di risoluzione (il classico "ignorare il risultato del tiro del dado")*"<sup>2</sup>

- 
1. Anche per assonanza con il termine che nei videogiochi indica il "motore" 3D che genera l'ambiente, soprattutto nei *first person shooter* come *Quake*, *Doom*, *Half-life*, ecc.
  2. Da non confondersi con "Drift" o "House Rules" o "Varianti". Cambiare una regola prima di iniziare a giocare (i.e. "non usiamo le regole sull'ingombro", "le spade fanno 1d8 di danno invece di 1d6 come segnato sul manuale", "il mostro X succhia solo metà dei livelli", ecc.) e poi rispettarle non è **R0**, ma è creare una variante del gioco originale. Ne esistono a migliaia anche di giochi rigidamente codificati come gli scacchi. Prima di iniziare a giocare accordarsi sul fatto che "gli alfieri muovono solo in avanti" è fare una "Variante", a metà partita permettere al giocatore X di stabilire che quattro pedoni del giocatore Y vengono eliminati "per il bene della storia" è usare la **R0**.

Con **storia** in questo articolo intenderemo una sequenza di eventi che risponda a determinati canoni estetici. Quali che siano i canoni è irrilevante: c'è chi adora i film intimisti, c'è chi è fan di quelli con sparatorie ed esplosioni. L'essenziale è che "sia chiara la differenza fra "vedere un film" e "guardare il monitor di una telecamera di sorveglianza": entrambi mostrano una sequenza di eventi, ma solo quelli del film sono stati scelti secondo certi canoni estetici, generalmente con lo scopo di fare una bella storia.

Come hanno ben spiegato i ricercatori della Carnegie Mellon University "[...] come Bromden [protagonista di Qualcuno Volò sul Nido del Cuculo, qui usato come esempio] mangia il suo pranzo, dove tiene il dentifricio e il fatto che si metta o meno tutti e due i calzini prima delle scarpe sono dettagli assolutamente irrilevanti. Non vogliamo che l'utente [il pg] sia Bromden arbitrariamente.; vogliamo che l'utente sia Bromden perché veda come X ed Y cambiano con certe azioni e gli aspetti simbolici dei rapporti all'interno dell'ospedale." (pag. 5 Bates, Joseph & Smith, Sean *Towards a Theory of Narrative for Interactive Fiction*, Technical paper, Carnegie Mellon).

### **I dadi non hanno senso estetico.**

Questo mi sembra un dato di fatto talmente conclamato che lo passerei in giudizio senza discussione. Vengono proprio usati non perché danno risultati estetici, legati a un qualche tipo di criterio, ma perché danno risultati casuali.

Ne *Il Signore degli Anelli* contro Boromir vengono scagliate frecce a migliaia. A milioni. A miliardi, nel film. Quali sono quelle che lo uccidono? Quelle che gli permettono di fare una morte significativa. Nel film, addirittura, si fa chiaramente vedere che chi uccide Boromir non è neppure un Uruk-Hai qualunque: è quello particolare, quello "più" degli altri (che nel frattempo venivano affettati a decine). Con la sua eroica morte, Boromir espia la sua colpa. È una morte che ha un senso estetico in termini di trama, che crea e definisce il personaggio. E ora pensate a come sarebbe stata la scena se Boromir "avesse avuto sfiga coi dadi" e fosse morto al primo dardo!

In un documentario la freccia mortale la decide il caso, che prende decisioni ad inchiam, in una storia la decide una volontà autoriale (di una o più persone) che compie scelte in base a criteri estetici.

In un *classico*, cosa "vieta" che Boromir venga ucciso dal terzo arciere in alto a sinistra, da una freccia vagante nelle miniere di Moria? Oppure che muoia sempre a Moria, perché mentre mangiava un panino si era appoggiato a un muretto che poi è crollato? O che muoia in un'altra delle migliaia di modi possibili, in maniera anticlimatica, squallida, non interessante? In parole povere, in modo che generi una storia mal scritta con un finale *du letam*? Una di quelle che, usciti dal cinema, demoliremmo con i nostri amici?

## NULLA

Perché gli esiti delle azioni (e quindi la trama) sono legati al risultato dei dadi che produrrà trame interessanti per alcune combinazioni di dadi, scialbe per altre, vomitevoli per altre ancora. Visto che le belle storie sono un sottoinsieme molto ma **molto** piccolo delle storie possibili, ci sarà la stessa probabilità di arrivare per caso a una storia decente di quella che hanno dieci scimmie fornite di macchina da scrivere e tempo (tanto tempo) di dattilografare casualmente la *Divina Commedia*.

Quando arriva una decisione dei dadi che potrebbe trasformare la storia in una accozzaglia di eventi priva di senso estetico, che succede?

Si applicano le regole “as is” e si assiste da spettatori alla distruzione della trama. Il meglio che si possa ottenere in questa situazione è una sequenza di eventi non dissimile da un documentario non editato. Una serie di skirmish blandamente legati da un fil rouge. C’è chi si diverte così, e questa è un tipo di esperienza pienamente compatibile con un *classico* (per quanto talmente lontana dalla mia personale sensibilità da risultarmi inconcepibile, ma questo è un mio problema).

Oppure un “Bravo Master” inserisce un qualche correttivo (via *R0*) per fare in modo che la sequenza di eventi sia una storia. X non muore, Y non vede Z, K è protetto da una impenetrabile barriera magica, J scappa miracolosamente, Z inciampa sull’indizio chiave.

### **Sui modi di inserire i correttivi.**

Ricordiamoci che la *R0* ha la sua epitome nell’ “ignorare il tiro dei dadi”, ma ha anche un sacco di “fratelli minori”, ossia modi in cui viene applicata spesso senza che venga riconosciuta, di solito con lo scopo di far passare in maniera “soft” la visione del Master.

Per esempio (ma la lista non è esaustiva):

- “No”: non puoi scalare la parete, è troppo ripida.
- “Infinite Resources”: per quanti coboldi possano uccidere i giocatori, non potranno mai esaurire la riserva del master. Se non puoi andare a destra “per il bene della storia” non andrai a destra. E ti do anche una buona ragione: ci sono troppi coboldi.
- “Artificial Stupidity”: se il pg Tizio deve sopravvivere, chi lo attacca non sfrutterà le sue possibilità con la perizia e la cattiveria che potrebbe utilizzare. Posso dire senza timore di smentita che avrei potuto sterminare il 99% dei party che ho arbitrato anche con “cattivi” molto deboli, se li avessi fatti girare “a pieno vapore”.

- “Dice Multiplier” (noto anche come “Paranoia Factory”<sup>1</sup>): dividere un compito in una serie infinita di compiti più piccoli con lo scopo di moltiplicare i tiri necessari a raggiungere il risultato finale (e quindi abbassarne probabilità di riuscita). Se io – GM – voglio che tu non veda l’assassino, ti faccio fare il tiro per scassinare, quello per aprire la porta silenziosamente, quello per muoverti senza farti notare, quello per salire le scale in fretta, quello per vedere la faccia e quello per riconoscerla. Prima o poi qualcosa sbaglia.
- “Unpleasant Attachment”: se il successo del personaggio compromette la trama, lo si avvelena. Con il tuo venti naturale tagli la testa al tuo aggressore, ma il tuo slancio è tale che finisci circondato dai suoi dieci muscolosi amici. E quella che vedi nei loro occhi non è simpatia...
- “The Look”: è lo sguardo con cui il GM fulmina un giocatore e gli chiede “sei proprio sicuro sicuro sicuro di voler tirare quella leva?”
- “Il Gattopardo”: non importa se al bivio il cavaliere va a destra o a sinistra. Quale che sia la sua scelta, alla fine del sentiero incontrerà l’oscuro maniero del Barone X (perché il castello verrà sistemato a destra o a sinistra in risposta alla scelta del giocatore).
- “Inserire un correttivo” per il GM non vuole dire arrogarsi il diritto di essere l’unico produttore di idee al tavolo. Vuole dire (nel migliore dei casi) monopolizzare il diritto di stabilire se e quale fra i suoi contributi e quelli sentiti al tavolo inserire nella narrazione. La tecnica del “Black Box”<sup>2</sup> lo dimostra ampiamente. In questo senso il GM è tanto più “Bravo Master” quanto più riesce a captare e intercettare gli umori del suo tavolo, i contributi dei giocatori, ecc. e a inserirli in maniera “soft” nella narrazione. Quando il fiat con cui prende le sue decisioni riesce a essere morbido e impercettibile.

Ma questa esperienza di gioco, quando positiva, non viene creata o aiutata dalle regole in nessun modo, ma solo dai rapporti fra le persone. Rapporti che devono

---

1. Deve il nome “Paranoia Factory” al fatto che, mediamente, il modo più facile per ottenere questo effetto è agire sulla descrizione dell’ambiente: “Fai un tiro per vedere se non cadi: la scala è fatiscente.” “Ma non me ne sarei dovuto accorgere?” “Allora fai il tiro per vedere, che se ci riesci do un bonus a quello dopo”. Questo porta a creare nei giocatori una notevole quantità di paranoia, e a fare e pretendere dal master descrizioni molto precise.
2. La tecnica del “Black Box” (lett. scatola nera) nota anche come “oggetto magico misterioso” prevede che il gm inserisca nella realtà immaginaria un oggetto strano e misterioso senza sapere minimamente di che si tratta, ascolti le varie ipotesi dei giocatori al tavolo e, di mano in mano, incorpori quelle che a suo giudizio (sottolineo: a suo giudizio) sono migliori

prevedere una solida struttura sociale e una visione della fiction (tono, obiettivi, genere, ecc.) molto compatta. Ricordiamoci che basta un cantante stonato o fuori tempo per rovinare l'effetto d'insieme di un intero coro.

### **La Regola 0 come “fix” necessario del Physical Engine**

Per preciso che sia, un PE darà sempre adito a tonnellate di casi dubbi/limite/imprevisti/degeneri. Ma il mondo raccontato come risultato del gioco deve avere una sua credibilità anche quando le regole non riescono a generarla.

Non permettere mosse non previste<sup>1</sup> può essere accettabile in un RPG per computer, ma non è accettabile in un *pen & paper*. Nei JRPG<sup>2</sup>, tipicamente, tutti gli ambienti sono esplorabili tranne quelli da “aprire” a seguito della risoluzione di una qualche missione. Puoi entrare in casa della gente e frugare negli armadi senza che la cosa generi scandalo o proteste. E (generalmente) non puoi in nessun modo distruggere un armadio e/o farne stuzzicadenti e/o farne legna da ardere. Un mago può disporre di incantesimi in grado di macellare un T-rex in corsa ma non è in grado di distruggere il comò della nonna. È storicamente “nei patti” di un JRPG (specie quelli anni '80/'90), ma questi patti sarebbero inaccettabili in un P&P, che ha come selling point “qui puoi fare quello che vuoi”.

Un meccanismo per la gestione dei casi non coperti direttamente dal PE è quindi un “fix” indispensabile per la coerenza della narrativa prodotta. Neppure il più dettagliato dei PE può avere regole per ridurre in stuzzicadenti il comò della nonna che prevedano e regolamentino quanti stuzzicadenti si producono/quanto tempo si impiega/con quali attrezzi/in quante persone/con quale esperienza. E se si genera una situazione in cui la cosa ha una qualche rilevanza, qualcuno in qualche modo una decisione la dovrà prendere.

Tipicamente in un *classico* questo compito viene delegato al master via R0. Ma all'interno di questa riflessione è irrilevante come la scelta venga effettuata: può decidere il Master, può avvallare una delle scelte dei giocatori, può essere una decisione presa a maggioranza o una decisione presa da un giocatore selezionato con un qualche criterio. Quello che andremo a dimostrare è che questo “fix” è solo in apparenza neutro e ha pesanti ripercussioni sul piano sociale.

- 
1. È la soluzione standard dei giochi da tavolo e il motivo per cui nessun gioco da tavolo ha mai avuto necessità della R0 e a nessuno è mai venuto in mente in una partita a scacchi di attrezzare un pedone con una rivoltella per poter uccidere la regina da lontano.
  2. Acronimo di “Japanese Rople-Playing Games”: citiamo fra gli altri *Final Fantasy*, *Saikoden*, etc

## Creazione della giurisprudenza

Partiamo con un esempio pratico che chiunque abbia giocato un *pen & paper* classico di ambientazione fantasy non fatterà a riconoscere<sup>1</sup>: inseguiti da orde di avversari, i PG sono alla fuga. Per coprirsi la ritirata, il mago lancia una “palla di fuoco ritardata” dentro una stanza piccola (molto più piccola del raggio della palla) e priva di finestre. Dopodiché si chiude la porta di legno alle spalle e poi casta un “blocca porta”. Subito dopo la palla scoppia. Cosa succede?

1. La palla esplode come una bomba atomica con una “pressione” incredibile, carbonizzando la porta e attraversandola come un fuscillo e si ferma solo dopo essersi espansa per i metri cubi prescritti.
2. La palla esplode generando una certa “pressione”, comunque non sufficiente ad abbattere la porta anche in assenza dell’incantesimo.
3. La palla esplode come una bomba atomica con una pressione incredibile, carbonizzando la porta, che resiste solo in virtù del “blocca porta”.
4. La palla si espande senza creare “pressione” di nessun tipo, e si stabilisce (perché sembra ragionevole) che il fatto che la palla non si sia potuta espandere semplicemente aumenta la temperatura. La porta viene carbonizzata ma resiste grazie al “blocca porta”.
5. La palla si espande ma senza generare “pressione” di nessun tipo, e si stabilisce che semplicemente il fuoco si ferma (perché sembra ragionevole). I danni sono quelli normali. La porta prende fuoco e con i suoi tempi diventerà carbone, ma resiste in virtù del “blocca porta”.

Qui si può andare a vantare a lungo ... non mi meraviglierebbe se esistessero altre decine di finali possibili.

Con ampia probabilità, il giocatore che ha proposto questa azione non si aspettava il risultato 1, ma uno dei successivi. Avrà fatto questa scelta sentendo di essere

---

1. A beneficio di questo esempio supporremo che il manuale non dia indicazioni precise dell’interazione fra i due incantesimi. Diverse persone che hanno riletto i draft di questo articolo mi hanno fatto notare che *D&D* da una certa versione in poi ha fatto ordine sulla questione della “palla di fuoco” (che mi ricordo nei tornei in cui arbitrava anche Nonno Michele era fonte di continue discussioni). E che *Hackmaster* ha intere pagine di varianti di “palla di fuoco”, con o senza esplosione, con o senza ricerca automatica, ecc. In ogni caso di esempi simili sulle “combo” di incantesimi se ne possono citare a centinaia: “Quando un mostro in volo viene colpito da una *ragnatela*, cade a piombo o ha modo di planare?”, “Quando si casta *ingrandire* si aumentano solo le dimensioni o anche la massa di un oggetto?”, “Quando si casta *ingrandire* su un oggetto in movimento, si ingrandisce anche la quantità di moto?”, etc.

“figo”, di aver preso una buona decisione, di essere in uno di quei momenti dove, nei telefilm, si sentirebbe il main theme suonare a tutto volume e comincerebbe la riscossa dei protagonisti. Se il manuale non dà chiare indicazioni, qualsiasi decisione venga presa (in qualsiasi modo venga presa) sarà fatto a posteriori. Se questa decisione a posteriori non sarà in favore della scelta 1, il giocatore si sentirà vittima di una prepotenza, “derubato” di una buona giocata.

Quale che sia la decisione o il meccanismo che porta a prenderla, si stabilirà comunque una enormità di dettagli sul funzionamento degli incantesimi coinvolti, le cui conseguenze magari non sono tutte visibili a colpo d’occhio.

La soluzione 5, ad esempio, rende molto conveniente intercettare una palla ancora piccola e chiudersela fra le mani. Un unico personaggio assorbirebbe il danno normale di un incantesimo a raggio e impedirebbe che la cosa si estendesse al party.

La soluzione 1, invece, rende ragionevole usare una palla anche per “spostare cose”. E rende altrettanto ragionevole pretendere che ci siano danni legati allo spostamento (quantomeno paragonabili a quelli necessari a spazzare via come fucelli porta e incantesimo). E rende ragionevole che gli oggetti spostati con tanta violenza, a loro volta facciano danno, specie se si dovesse trattare di cose dure e/o aguzze, come, per esempio, chiodi e schegge di vetro. E rende altrettanto ragionevole attendersi che i danni siano minori tanto maggiore è la distanza dall’epicentro dell’esplosione. Ma un’esplosione di questo tipo, genera uno spostamento d’aria ragguardevole, che farà una enormità di rumore e non si esaurirà “a pari” del raggio della palla. Quanto deve essere lontano un mago dall’epicentro perché, pur non colpito dai danni del fuoco, possa dirsi “non distratto” ai fini di lanciare un incantesimo?

Quelli che, detti così, sembrano problemi di lana caprina, spesso “in game” per alcuni giocatori possono fare la differenza fra veder sopravvivere o meno il loro personaggio. Fra vedere il loro personaggio fare il “figo” o essere umiliato. Fra essere il giocatore “più figo” o essere un giocatore da metà classifica. Fra poter incidere nella situazione e contare meno del due di spade quando la briscola è bastoni. Fra vedere la storia del loro personaggio buttata alle ortiche o la possibilità di un meraviglioso “capitolo IV”<sup>1</sup>.

E si trasformano da sciocchezze a problemi maledettamente importanti.

Stabilendo le cose caso per caso (invece di stabilire principi generali) ci potranno essere innumerevoli casi in cui chiamate successive (che hanno fatto giurisprudenza) si contraddicono fra di loro, perché sul colpo non era stato possibile vedere nella loro pienezza tutte le possibili conseguenze. Pensate a quante volte in *Magic*:

---

1. Notare come questo meccanismo possa andare a interferire con il raggiungimento di ogni possibile Intento Creativo.



*The Gathering* (in cui decisioni simili vengono testate a lungo) sono comparse “interpretazioni autentiche” che stabilivano cosa succedeva nell’interazione fra una o più carte. Non c’è speranza che decisioni prese “on the fly” (in un sistema peraltro più complesso) non incorrano in problemi simili.

Se si è scelta la soluzione 1, allora i danni segnati nel manuale per la “palla di fuoco” devono forzatamente comprendere anche quelli dell’onda d’urto. E cosa succederà della coerenza del mondo narrato se un altro incantesimo, magari mai usato prima, causa con la sola esplosione più danni? E, sempre ammettendo che si sia scelta la soluzione 1, perché non usare una palla al posto della polvere nera in un cannone? In fondo basterebbe trovarne uno sufficientemente robusto...

E non crediate che si tratti di problemi legati esclusivamente a “parti della fantasia” che non hanno riscontri nella realtà (come potrebbero essere gli incantesimi).

Quando si va a parlare di cose “reali” e “fisiche” (correre, saltare, picchiare, sfondare, sollevare), la situazione peggiora invece di migliorare. Perché ogni persona al tavolo farà riferimento alla sua esperienza personale, che sarà differente dalle altre.

Inserire nella fiction (la storia raccontata come risultato del gioco) eventi “magici” lontani da come li si era immaginati sarebbe poco gradevole, ma alla fine non devastante. Ma inserire eventi che sembrano in contrasto con l’esperienza diretta delle persone<sup>1</sup> ne demolirebbe la credibilità, per cui ci sono ampie probabilità che ognuno difenda con vigore la sua visione. Tutti riconosceranno in “quanta forza occorre a sfondare una porta?”, “Quanto rapidamente si corre nella neve alta?”, “Quanti sacchi di sabbia occorrono per fermare una pallottola?”, “Quanto deve essere spesso un muro perché non sia abbattuto dallo schianto di un’auto?”, “Quanto lontano/preciso /a lungo spara il fucile X modello Y con modifiche Z?”, ecc. quel genere di discussioni che al tavolo (tipicamente fra uomini) si sono protratte per ore.

Queste discussioni si sono generate e “incistite” (soprattutto se erano significative per uno o più giocatori) perché un *PE* non offre soluzioni indolori. La sola mossa possibile (e quindi la sola strategia efficiente) è spostare il problema sul piano sociale e ivi convincere gli altri giocatori che la propria visione è quella “corretta”, senza il minimo supporto da parte delle regole. Che, sinceramente, è un “blueprint for disaster”.<sup>2</sup>

---

1. Qui possiamo includere nell’esperienza delle persone anche la giurisprudenza accumulata.

2. Maggiori dettagli e un esempio pratico di soluzione alternativa in *System-o ed i problemi sociali*, 2009, Michele Gelli ([www.gentechegioca.it/vanilla/comments.php?DiscussionID=1518](http://www.gentechegioca.it/vanilla/comments.php?DiscussionID=1518))

## La giurisprudenza crea una tribù

Questo meccanismo di decisioni prese su casi particolari introduce anche un ulteriore grosso problema. Come abbiamo ampiamente dimostrato, in presenza di *PE*, tutti i casi dubbi vengono lasciati a un qualche meccanismo, ma poi **fanno giurisprudenza**. E diventano regole, ma **per un solo gruppo**. Quindi nessuno gioca a X (mettere al posto di X un *classico* a caso) ma tutti giocano alla loro vulgata di X, che comprende le regole scritte sul manuale, quelle non scritte legate ai rapporti sociali fra i giocatori e l'intero cumulo di chiamate fatte nel tempo a coprire i casi dubbi.

Si forma una tribù nel senso letterale del termine.

Una tribù in cui si deve inserire una nuova testa pensante diventa un problema. Per essere accettati dalla tribù ed essere in grado di interagire con gli altri membri, non solo si devono conoscere tutte le regole non scritte di civile convivenza ("non ci provare con X che l'ha già puntata Z"), non solo si devono conoscere tutte le regole scritte sul manuale, ma si deve conoscere anche tutta la giurisprudenza accumulata fino a quel momento. Giurisprudenza che, non essendo scritta, può solo essere tramandata oralmente e "by example" (e spesso a posteriori del verificarsi di un caso concreto), rendendo l'integrazione del nuovo arrivato non esattamente facile.

Da qui una serie di meccanismi impliciti nel *PE* che limitano il numero di persone con cui è possibile giocare.

- Anzitutto deve esserci una struttura sociale chiara. La presenza di ego ingombranti che non hanno ancora trovato una loro sistemazione verrà messa a nudo e sarà un problema. E che sia chiaro che qui non si sta parlando di casi umani, deliberati tentativi di sabotaggio e/o persone con turbe psichiatriche. Si parla di persone che non si trovano sgradevoli a vicenda ma devono ancora trovare un *modus vivendi*.
- Solo impararsi la giurisprudenza non è facile. Ci vuole tempo e determinazione
- Poi c'è la necessità di cantare intonati, a cui un *PE* non dà di suo nessun tipo di supporto; la soluzione abituale è che la mancanza di supporto debba essere sopperita dall'allenamento (per raggiungere l'affiatamento necessario con i compagni di squadra). E spesso le prove non sono divertenti come il concerto.

Il quadro che si ricava è che il "nuovo giocatore" deve essere una persona motivata già prima di iniziare a integrarsi, con grande disponibilità di tempo, disposta a "allenarsi" a lungo prima di arrivare a ottenere finalmente quel tipo di esperienza che gli era stata promessa dall'inizio.

Il che spiega perché da anni ci sia una continua emorragia di pubblico nel gdr e manchi il tanto auspicato ricambio generazionale...

## **De taumaturgica virtute**

La cosa più buffa, è che l'arrivo dei giochi cosiddetti "new wave" ha di colpo cancellato anni di problemi. All'improvviso le miracolose e taumaturgiche proprietà di questi nuovi giochi hanno spazzato via, anche nel ricordo, quelli che fino al giorno prima venivano indicati come difetti conclamati. O perlomeno ne ha cancellato la memoria. Leggere i forum in questo periodo è molto didattico, a dispetto del fatto che l'*Ultimo Teorema di Michele Gelli*<sup>1</sup> da mesi e mesi è lì, inconfutato.

Ma sto divagando e questo sarà argomento di un successivo articolo.

---

1. «Se nessuno (o solo una sparuta minoranza) dei giocatori del classico ha i problemi che ci vedono i fautori dell'innovazione nel game design, come è possibile che il fumetto *Knights of the Dinner Table* abbia retto come pubblicazione mensile per 160 numeri (circa ed al momento in cui scrivo)?» maggiori dettagli in *L'ultimo Teorema di Michele Gelli*, settembre 2009, Michele Gelli ([www.gentechgioca.it/vanilla/comments.php?DiscussionID=1417](http://www.gentechgioca.it/vanilla/comments.php?DiscussionID=1417)).



# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge

di Emily Care Boss

Publicato originariamente in *Playground Worlds*, 2008, ([www.ropecon.fi/pw](http://www.ropecon.fi/pw)) (testo rivisto e corretto dall'autrice nel Gennaio 2010).

*Alla base della recente ondata di "giochi di ruolo indipendenti" ("indie role-playing games") c'è un corpus di teorie sui giochi di ruolo indicato generalmente come Teoria di The Forge o Big Model. Si tratta di concetti sviluppati attraverso discussioni in diversi forum online, in particolare su The Forge. La pratica e il design di nuovi giochi sono stati cruciali nell'evoluzione di queste idee, che delineano uno schema della struttura del role-playing e descrivono tecniche usate in vari giochi di ruolo, tabletop e non. Questo è un sommario delle basi e dei concetti chiave di questa teoria.*

Fondato nel 2001 da Ron Edwards e Clinton R. Nixon, il forum di discussione *The Forge*<sup>1</sup> ha visto la nascita di una comunità online, di un movimento di autori/editori indipendenti e di un corpus teorico di analisi sul gioco di ruolo. Ciascuno di questi ha supportato gli altri due e ne è stato a sua volta supportato. Le discussioni su *The Forge* erano focalizzate sul design di giochi di ruolo destinati alla pubblicazione e vendita. La pubblicazione di questi giochi ha diffuso e reso accessibili nuove tecniche da incorporare nella teoria. Le discussioni avvenivano dentro una comunità con una forte etica "fai da te" e un interesse nella libera diffusione della conoscenza.

Questa comunità ha incoraggiato la collaborazione e il supporto reciproco e lo spirito di innovazione. Legami sociali creati online si sono rafforzati nel lavoro comune e nel gioco alle convention. Gli articoli di teoria pubblicati venivano sottoposti alla critica della comunità e da essi venivano tratte idee, applicate poi al design dei giochi e testate. E i giochi venivano a loro volta analizzati, le analisi commentate, e le nuove intuizioni usate nel gioco e nel design.

Così, sebbene questa analisi sia stata sviluppata da un vasto e mutevole gruppo di persone che hanno contribuito nelle maniere più diverse, ha dato luogo a una teoria che ha beneficiato del derivare da un misto di analisi teorica, commenti critici, cronache di gioco e design pratico. I presupposti, il modello e le questioni che

---

1. *The Forge* ([www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com)) è un forum online creato per ospitare le discussioni teoriche sul gioco di ruolo iniziate in un altro forum chiamato *The Gaming Outpost*. In origine, fra il 1999 e il 2001 il sito web si chiamava *Hephaestus' Forge* e conteneva link a giochi di ruolo indipendenti.

compongono la *Forge Theory* offrono una struttura per l'analisi dell'esperienza del **role-playing**, che è stata applicata in maniera estesa al cosiddetto **tabletop role-playing** e che può essere proficuamente estesa ad altre forme di role-playing, come i **live** e il **gioco online**.

Le discussioni su *The Forge* elaborarono inizialmente su concetti nati altrove. Una delle principali influenze fu il newsgroup *rec.games.frp.advocacy* (*RGFA*), che fu attivo in particolare fra la metà e la fine degli anni '90 (Böckman, 2003). Per esempio, i termini **Gamism**, **Narrativism** e **Simulationism**, definiti da Ron Edwards (2001) e più tardi chiamati **Creative Agenda**, discendono direttamente dal **Gamism**, **Dramatism** e **Simulationism** del *Three-Fold Way* (Kim, 2003).<sup>1</sup>

Questo, sfortunatamente, ha provocato una certa confusione, dato che la stessa parola si riferisce a concetti diversi nelle due teorie: su *rgfa* i termini si riferiscono ai metodi usati in gioco, su *The Forge* si riferiscono alle preferenze estetiche dei giocatori.

Un'altra pietra di paragone per la teoria furono i giochi pubblicati all'epoca. Per esempio, la **Regola Zero**, l'idea che se una regola di un gioco non funziona per il tuo gruppo dovrebbe essere rigettata, sostituita o modificata. "Remodelling the rules" (rimodellare le regole), lo chiamava Gary Gygax, riguardo a *Dungeons & Dragons* (Gygax, 1987). Ogni gruppo di gioco era invitato a rielaborare con accuratezza il set di regole di un gioco pubblicato fino ad avere un sottoinsieme di regole funzionali per sé. Questo tipo di regola era comunemente incluso nei testi di gioco di quel periodo. Il saggio del 1999, *System Does Matter* (Il Sistema Conta) di Ron Edwards, fu scritto come risposta diretta alla Regola Zero. In esso, Edwards sosteneva che se le regole dovevano essere abbandonate o modificate, questo poteva essere dovuto a un conflitto fra la tipologia di gioco supportata da esse e quella desiderata dai giocatori. La domanda che conseguiva a questo approccio era: quelle regole erano, in primo luogo, funzionali? Questi concetti hanno formato le fondamenta per ulteriori analisi dell'attività detta **role-playing**, e per la critica alle pratiche di gioco prevalenti.

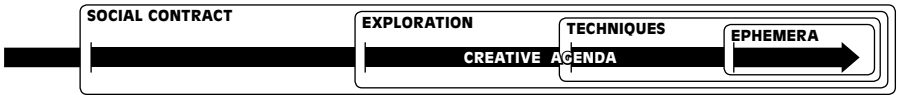
### **Forge Theory, in poche parole**

La *Forge Theory* dice, semplicemente, che le preferenze dei giocatori contano, e che le procedure applicate influenzano sia il divertimento del giocatore sia il funzionamento di un regolamento. Gran parte della teoria riguarda la discussione dei comportamenti e delle priorità dei giocatori durante il gioco. Un'altra parte riguarda la dissezione di procedure, metodi e tecniche (essenzialmente, le regole)

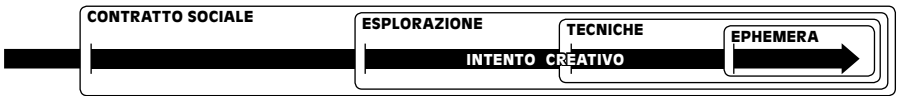
---

1. *GNS*, il *Three Fold Way*, e i *Robin Laws' Player Types* fanno parte di una linea di pensiero sui tipi di gioco e giocatori che si può tracciare all'indietro almeno fino a un articolo di Glenn Blacow in *Different Worlds* 10, pubblicato nel 1980 (Mason 2004)

che possono essere usati in maniera funzionale per supportare queste preferenze. E un'altra parte ancora è dedicata ai problemi e alle difficoltà che sorgono dal gioco (sia che sia funzionale sia che sia disfunzionale). Per alcuni di questi problemi sono state trovate soluzioni soddisfacenti, mentre altri sono ancora oggi oggetto di dubbi e discussioni. Comunque, la rappresentazione organizzativa centrale dei concetti della teoria è un diagramma chiamato *Big Model*:



Ovvero:



Il Big Model scompone l'esperienza del role-playing in livelli annidati di attività distinte ma sovrapposte. Ron Edwards le ha descritte in questo modo:

*“Ogni ‘scatola’ interna è un’espressione o un’applicazione della scatola (o delle scatole) che la contengono. Per esempio, l’Esplorazione è un tipo di Contratto Sociale, e uno specifico “modo GNS” è un tipo (nello specifico, un’applicazione) di Esplorazione.”*  
(Edwards, 2002b)

Ciascuno di questi livelli corrisponde a un assunto base della Forge Theory:

1. **Social Contract (Contratto Sociale):** i giochi di ruolo sono attività sociali (Edwards, 2001)
2. **Exploration (Esplorazione):** ciò che avviene nella fiction condivisa è determinato dal consenso dei partecipanti (Baker, 2002)
3. **Creative Agenda (Intento Creativo):** i giocatori hanno intenti e priorità diverse, e a volte inconciliabili, riguardo a quello che desiderano dal gioco. (Edwards, 2001)
4. **Techniques (Tecniche):** per “regola” si intendono tutti i metodi attraverso cui agiamo sul gioco (Lehman, 2005)
5. **Ephemera** (dal Greco, cose effimere e transitorie): il sistema è la somma totale delle regole così come sono usate in gioco in una specifica sessione di gioco e include interazioni non formalizzate fra i partecipanti (Edwards, 2004)

Iniziando con il primo assunto: il gioco esiste all'interno del contesto sociale dei giocatori. Il *Contratto Sociale* (vedi sotto) risiede in questo livello. Contenuta nel contratto sociale c'è l'*Esplorazione*, l'attività stessa del role-playing. È definita come il processo di creare e aggiungere elementi alla fiction condivisa. Dopo l'Esplora-



razione viene la *Creative Agenda (Intento Creativo)*, che descrive gli intenti e le priorità estetiche dei giocatori, espresse tramite le loro scelte in gioco. Le tre Creative Agenda (CA) identificate sono composte da famiglie di stili di gioco simili, ma le tre CA sono viste come incompatibili fra loro, o come cause probabili di conflitti fra giocatori che abbiano intenti o priorità differenti mentre giocano assieme. Ancora più all'interno ci sono le *Tecniche*, che sono le procedure di gioco concordate e usate dal gruppo per creare e modificare la fiction condivisa (essenzialmente, le regole del gioco). Il modello è completato dalle *Ephemera*, le attività di gioco compiute momento per momento. Le Ephemera sono tutte le singole applicazioni delle tecniche durante il gioco.

Ciascuno di questi livelli, i presupposti su cui si basano e i concetti associati sono delineati nel seguito.

## Role-Playing come un'attività sociale



### 1. i giochi di ruolo sono attività sociali (Edwards, 2001)

Nella sua *Introduction to Forge Theory* (2005), Ben Lehman ci indica il primo assunto:

*“Osservando la teoria proveniente da The Forge, c’è un basilare assunto che non può essere ripetuto e sottolineato abbastanza: la teoria riguarda solo le persone che stanno giocando a un gioco di ruolo. Qualunque altra cosa – le motivazioni dei personaggi, il genere, l’ambientazione, le regole, il testo del gioco, il dubbio se le orecchie degli elfi siano lunghe 6 o 7 centimetri, e persino se quello che stanno giocando è davvero un gioco di ruolo, è considerato solamente in termini di effetto su quelle persone, sulla loro esperienza di gioco, sulle loro relazioni interpersonali e sulla loro creatività.” (Lehman, 2005)*

Questo presupposto è la base di tutto il resto. Per molti anni, “Forge Theory” è stato considerato un sinonimo di “GNS”. Le “Creative Agenda” note come Gamism (Gamismo), Narrativism (Narrativismo) e Simulationism (Simulazionismo) hanno attratto la maggior parte dell’attenzione, e molto si è discusso sui loro aspetti e sul fatto che certi giochi ne supportassero qualcuna o meno. Ma in realtà le intuizioni centrali della teoria sono venute dall’osservazione e dall’approfondimento del **Contratto di Gioco (Game Contract)** o **Contratto Sociale di Gioco (Social Contract of Play)**.

Il termine Game Contract è stato coniato su *RGFA* per descrivere gli accordi, spesso taciti e impliciti, fra giocatori e game master, che erano alla base della

loro esperienza di gioco comune (Corley, 2001). Fu definito in una conversazione successiva:

*“[Essenzialmente] è come il contratto sociale: un accordo immaginario fra i giocatori, e fra i giocatori e [il game master] riguardo a certi punti salienti del gioco. Quali siano questi punti, e quali siano questi accordi, varia da gioco a gioco.” (Corley, 2001)*

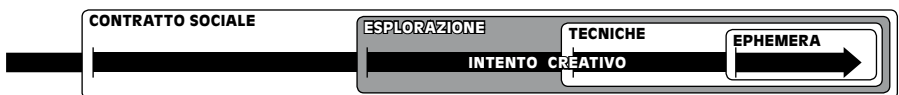
Anche gli accordi espliciti fanno parte del contratto di gioco, o contratto sociale. Cose tipo l’ospitare il gioco a turno, o il fatto che il game master non paghi per il cibo, o anche il sistema di gioco da usare e il tono. Scontri sul piano del contratto sociale possono essere causa di gravi discordie in un gruppo. Avere un giocatore che ritiene normale parlare di lavoro durante il gioco e un game master che punta a un “total party kill” (la morte di tutti i personaggi) può rendere il gioco un’esperienza estremamente sgradevole per chi preferisce immedesimarsi e trattare temi più profondi.

Partendo da questo dato di fatto, che i giocatori fanno accordi su come giocheranno, Ron Edwards (2001) fece allora questa osservazione: che tutte le interazioni di gioco sono interazioni sociali.

*“Ritorna tutto sul piano sociale, alla fine, perché il role-playing è un’attività umana e non un set di regole o di testi [...]. Il role-playing si pratica facendo affidamento sui reali ruoli interpersonali di esseri umani reali. Sì, anche degli avversari.” (Edwards, 2001)*

Questa non è che la semplice affermazione e presa di coscienza del fatto che il **role-playing**, come tutti i giochi, è una forma di interazione sociale fra esseri umani. Però espande il concetto oltre la solita dicotomia fra “in gioco” e “fuori dal gioco” attraverso cui è vista l’esperienza ludica. Vedere il **role-playing** prima di tutto come un’attività sociale ci invita a vedere i partecipanti come persone, con punti di vista e storie personali, che interagiscono gli uni con gli altri in base alla loro identità sociale, oltre che per ragioni interpersonali. Inoltre, riconosce che le regole e i ruoli in un gioco esistono dentro un contesto sociale più ampio. Ciò che è in questione è come le persone riescano a creare, insieme, un’esperienza immaginata. La teoria tratta gli aspetti specifici di questo particolare atto sociale.

## Esplorazione e Fiction Condivisa



**2. ciò che avviene nella fiction condivisa è determinato dal consenso dei partecipanti**

Il secondo assunto alla base della *Forge theory* è che ciò che avviene nella fiction di gioco, nota come Fiction Condivisa o Diegesis (Loponen e Montola, 2004) è prodotto ed è soggetto al consenso comune dei partecipanti (Baker, 2002)<sup>1</sup>.

Il loro consenso creativo, se volete. Anche se la versione degli eventi narrati immaginata da due giocatori non sarà mai identica, c'è comunque il consenso comune sul fatto che gli eventi sono avvenuti, finché queste versioni non entrano in conflitto<sup>2</sup>. Questo "comune consenso" è ciò che stabilisce e rende "vero" qualcosa nella fiction comune, piuttosto che l'approvazione di un qualunque singolo individuo.

Questo contrasta nettamente con l'idea che il game master sia l'arbitro finale e il controllore di tutto quello che accade nella fiction. Piuttosto, il primato dell'input del game master gli è assegnato dall'assenso del gruppo.

In *GNS and Other Matters*, Ron Edwards fa riferimento alla creazione di una fiction condivisa come "Esplorazione". Il termine fu coniato originariamente da Aaron Powell come alternativa al termine "Simulazione". Esplorazione si riferiva all'enfasi data, in quello stile di gioco, al percepire e dare consistenza ai vari aspetti del mondo di gioco (Logan, 2001). Fu adottato da Ron Edwards come il termine per descrivere l'attività base del role-playing. Include l'interpretare un ruolo, la descrizione dell'ambientazione, il lanciare dadi e qualunque altra attività associata alla creazione della fiction condivisa.

Nello specifico, il processo dell'Esplorazione si divide in cinque Componenti o Elementi, sempre presenti durante l'attività del role-playing: **Character, Setting, Situation, Color e System**. (Edwards, 2004) cioè **Personaggi, Ambientazione, Situazione, Colore e Sistema**.. "Personaggi" e "Ambientazione" si riferiscono alle entità immaginarie interpretate dai giocatori e alle regioni, culture ed epoche in cui agiscono. "Situazione" sono gli eventi che avvengono, come i personaggi interagiscono gli uni con gli altri, e i problemi e le difficoltà che affrontano. Il "Colore" è spesso visto come l'elemento meno importante ("È solo colore"...), ma visto che è ciò che dà sostanza, consistenza e interesse a ciò che viene "vissuto" in gioco potrebbe essere considerato in realtà l'elemento più importante. Per "Sistema" si intendono le regole del gioco. Tuttavia, questo si riferisce a una definizione espansa propria della *Forge Theory*, nota colloquialmente come *Lumpley Principle* (*Il Principio di Lumpley*):

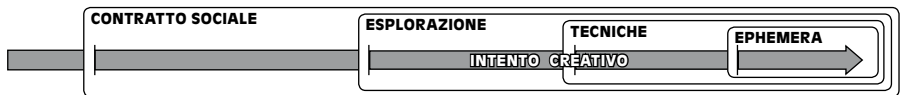
**Principio di Lumpley:** "Il Sistema (che include "le regole" ma non è limitato a esse) è definito come l'insieme dei mezzi attraverso cui il gruppo durante il gioco giunge all'accordo

- 
1. Da questa affermazione deriva il *Principio di Lumpley* o *Principio di Baker/Care*.
  2. Finché le versioni sono equifinali, o mutuamente compatibili, nelle parole di Loponen e Montola (2004)

sugli eventi immaginati” (Edwards, 2004) Così, il Sistema include le regole scritte del gioco, nonché gli accordi impliciti e le pratiche che passano inosservate utilizzati dai giocatori. Ritornando al secondo assunto, *“che ciò che avviene nella fiction di gioco, nota come Fiction Condivisa o Diegesis, è prodotto ed è soggetto al consenso comune dei partecipanti”*, il Sistema è composto da tutte le procedure usate da un gruppo di gioco per creare la fiction condivisa. Questo ha due importanti ramificazioni: che anche le procedure implicite e informali hanno un importante impatto sul gioco, non solo quelle scritte; e che le uniche regole scritte che davvero fanno parte del Sistema sono quelle effettivamente usate. Se una regola esiste in un manuale di gioco, ma non viene mai usata, non fa parte del Sistema. Questo concetto sarà ulteriormente discusso più avanti parlando delle Ephemera.

Un altro concetto associato al processo di creazione della fiction condivisa è la **Credibilità**. Se una descrizione di un evento, di un personaggio o di un oggetto viene accettata come avvenuta o presente nel mondo di gioco e nella narrazione condivisa, allora si dice che quella descrizione ha Credibilità (Baker, 2002). La Credibilità è definita come *“il livello di adozione fra gli eventi immaginari di gioco di una data affermazione, con o senza riferimento alle regole”* (Edwards, 2004). Una data persona può fare affermazioni accettate da tutti in base alla sua **Autorità** in gioco. Lo scopo di molte regole è il creare allocazioni funzionali di Autorità che permettano adeguata Credibilità alle cose narrate, così che si possa formare una fiction condivisa. La comunicazione di ciò che viene immaginato è il processo attraverso cui i partecipanti giungono a un consenso creativo. A mano a mano che queste affermazioni vengono introdotte in gioco, gli altri partecipanti devono accettarle, reiterarle e costruire altre affermazioni su di esse, per partecipare attivamente al gioco. Così, tramite questa collaborazione creativa si costruiscono un consenso e una fiction condivisa.

### Intento Creativo (Creative Agenda)



### 3. I giocatori hanno intenti e priorità diverse, e a volte inconciliabili, riguardo a quello che desiderano dal gioco.

Abbiamo visto come differenze e incomprensioni sul piano del Contratto Sociale possano causare conflitti fra i giocatori. Ma conflitti possono anche nascere per differenze di tipo creativo. Da osservazioni fatte sin dalle origini dell'hobby (vedi nota a pag 54) si è riflettuto sulle variabili che più influenzano gli stili di gioco. Diversi tipi di raggruppamento sono stati proposti nel corso degli anni. Il *Threefold Model* di *RGFA* descrive tre stili di gioco conosciuti come Gamismo, Simu-

lazionismo e Dramatismo [Gamism, Simulationism and Dramatism] (Kim, 2003). Successivamente, in alternativa a queste categorie, Ron Edwards discusse l'enfasi nel gioco sulle sfide, sulla storia e sull'Esplorazione come Gamismo, Narrativismo e Simulazionismo (GNS). In seguito questi differenti approcci vennero definiti Intenti Creativi (Creative Agenda, o CA) (Edwards, 2001)

**Intento Creativo (Creative Agenda):** *“Le priorità estetiche dei giocatori e il loro effetto su qualunque cosa avvenga durante il gioco che abbia un impatto sulla fiction condivisa. Ad oggi sono riconosciuti tre distinti Intenti Creativi: Step On Up/Scendi in Campo (Gamista), The Right to Dream/Il Diritto di Sognare (Simulazionista), e Story Now/Storia Adesso (Narrativista). (Edwards, 2004)*

L'Intento Creativo è rappresentato nel *Big Model* da una freccia che attraversa tutti i livelli del modello. È visto come una sorta di “spiedo” che fissa la posizione relativa dei vari livelli fra loro, durante il gioco. Le priorità dei giocatori sono basate sul loro Intento Creativo, che è una parte importante del Contratto Sociale. Queste priorità impregnano il gioco dall'inizio alla fine, dalla scelta del sistema o dello scenario fino alla maniera in cui ogni singola frase dei dialoghi di un personaggio viene espressa. Così le tecniche e la loro applicazione – il Sistema usato nel gioco – sono le vie in cui le scelte di un giocatore sono attuate e l'Intento Creativo si realizza (o no). Una implicazione importante di questo concetto è che si applica a uno specifico caso (circostanza) di gioco reale, piuttosto che alla descrizione di casi ipotetici. L'Intento Creativo non può essere identificato in astratto, separato dalle scelte specifiche dei giocatori, e nemmeno dalle loro interpretazioni degli eventi nella fiction condivisa a mano a mano che avvengono.

**Scendi in campo/Step On Up (Gamista):** *“Valutazione sociale del coraggio e delle strategie individuali fra i partecipanti di fronte al rischio.” (Edwards, 2004)*

Un esempio di questo appare nella definizione del 2001 in *GNS and Other Matters*:

*“Il Gamismo può essere espresso come competizione fra i partecipanti (le persone reali); include condizioni di vittoria e di sconfitta per i personaggi, sia a breve che a lungo termine, che si riflettono sulle strategie di gioco dei giocatori. Gli Elementi dell'Esplorazione forniscono un'arena per la competizione.” (Edwards, 2001)*

I giocatori che perseguono un Intento Creativo gamista possono rispondere agli aspetti del gioco in sé più impegnativi: enigmi, ostacoli da superare, condizioni di vittoria.

Sono state discusse due vie in cui questo viene attuato: nel piano della fiction condivisa il personaggio può affrontare ostacoli e avversità da superare, e questo viene chiamato la Sfida (Challenge), e il giocatore può trovarsi ad affrontare enigmi o domande poste dal GM, intrighi o scontri con altri giocatori, o decisioni

tattico-strategiche imposte dalle regole del gioco, e quindi a dover direttamente Scendere in Campo (Edwards, 2002b; *Step On Up*). Il gioco che rende prioritaria questa discesa in campo diretta del giocatore per affrontare la Sfida (direttamente o tramite il personaggio o altro) è stato identificato come Gamista.

*Storia adesso/Story Now (Narrativista): “Il Narrativismo si esprime tramite la creazione, attraverso il role-playing, di una storia con un tema riconoscibile. I personaggi sono Protagonisti, nel senso letterario del termine, e i giocatori sono spesso considerati co-autori. Gli Elementi dell’Esplorazione forniscono il materiale per i conflitti narrativi (ancora, nel senso dato a queste parole dall’analisi letteraria).” (Edwards, 2001)*

I giocatori che cercano l’esperienza della sfida o del “vincere” nel senso classico che si ritrova nei giochi, potrebbero trovarsi a soffrire un conflitto di aspettative giocando con altri che siano invece focalizzati nell’ottenere, in gioco, eventi immaginari che abbiano i crismi di un’opera letteraria. Il libro *The Art of Dramatic Story Writing* (1960) di Lajos Egri è un’opera che ha molto influenzato la teoria sul gioco Narrativista. In essa Egri discute la necessità di avere personaggi “adatti” alla storia, che provino passioni per qualcosa, e che affrontino ostacoli che li obblighino a fare scelte difficili riguardanti avvincenti questioni umane. Queste storie sono dette avere un “assunto” o “premessa” (Premise), che è specificatamente definito come una dichiarazione riguardante un valore umano o morale messo a confronto con un altro. Per esempio, “Può l’amore trionfare sull’avidità?”

Nel Glossario Provvisorio (Provisional Glossary, 2004) questo Intento Creativo è definito come un “Impegno ad Affrontare (produrre, evidenziare e risolvere) una Premessa attraverso il gioco stesso” (Edwards, 2004). Il cimentarsi con le questioni poste da una Premessa, nel senso dato da Egri, è il marchio di fabbrica del gioco Narrativista. La sola Premessa, però, non garantisce che il gioco sia Narrativista. È possibile che ci sia una forte componente tematica in una campagna o in una sessione, determinata da un partecipante (di solito il game master). Gli altri partecipano alla rappresentazione delle ramificazioni dei conflitti su queste questioni, ma non possono dare alcun input autoriale su quali questioni sono presenti, o su come i dubbi esposti sono risolti. Questo non soddisfa la definizione di Narrativismo, che richiede la responsabilizzazione dei giocatori nel creare e affrontare la Premessa. Un esempio che incarna entrambi gli aspetti di questa definizione è *Shock*; un gioco che fornisce un’impalcatura ai giocatori per arrivare ai temi che vogliono affrontare. Nel gioco, i giocatori scelgono un problema sociale del mondo reale, e un cambiamento tecnologico nel mondo, uno “shock”. Vengono poi creati personaggi che rappresentano l’intersezione di questi fattori, e il mondo è creato attorno a loro. Le storie costruite attorno a questi personaggi probabilmente incarna una Premessa morale, perché la situazione è stata costruita da elementi problematici del mondo reale che i giocatori hanno vissuto o per cui provano interesse. I personaggi sono creati su un asse di cambiamento che implica pressanti

problemi umani. Ci sono molti modi di ottenere questo effetto, ma la collaborazione fra i giocatori nel creare e affrontare la Premessa (o le Premesse) di un gioco è un elemento essenziale del gioco Narrativista.

***Il Diritto di Sognare/The Right to Dream (Simulazionista):** “Dedizione agli eventi immaginati nel gioco, specificatamente alle loro cause nella fiction e ai loro elementi tematici prestabiliti.” (Edwards, 2004)*

La definizione in *gns and Other Matters* (Edwards, 2001) descrive questo processo: “Il Simulazionismo si esprime potenziando uno o più degli Elementi dell’Esplorazione; in altre parole, il Simulazionismo eleva l’Esplorazione a priorità di gioco e si focalizza su di essa. I giocatori possono preoccuparsi molto della logica interna e della coerenza dell’esperienza di quella Esplorazione” (Edwards, 2001). In altre parole, il Simulazionismo cerca di esplorare o celebrare una o più delle componenti dell’Esplorazione: Personaggi, Ambientazione, Situazione, Sistema o Colore.

Ron Edwards (2002a) ha descritto vari tipi di gioco simulazionista:

**Purist for System** è supportato da giochi con sistemi intricati con forti correlazioni fra le meccaniche e gli elementi del mondo di gioco.

**High Concept** copre il gioco basato su un genere, in cui i giocatori emulano un testo noto o un tipo di ambientazione e situazione che apprezzano. Questo tipo di gioco può affrontare un tema, ma i parametri delle questioni da affrontare corrispondono a quelli della fonte emulata, e le risposte sono di solito note prima di giocare.

**Rules-Lite** o **Character Priorities** è giocato con meccaniche semplici e si basa su forti situazioni e motivazioni dei personaggi ad andare avanti. Si distingue dal Narrativismo per la mancanza della responsabilizzazione dei giocatori nell’affrontare la Premessa. I giocatori muovono i loro personaggi, ma il game master dirige la storia e le questioni da affrontare.

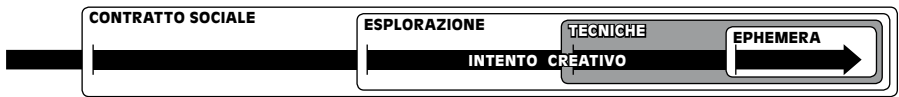
Infine, abbiamo i casi di **Setting Creation** e **Universe-Play**. Il gioco caratterizzato da questi si focalizza sulla creazione e affinamento dell’ambientazione e del mondo di gioco.

[Per chiarimenti successivi di Ron Edwards sull’Intento Creativo *Il Diritto di Sognare/The Right to Dream*, vedere le seguenti discussioni su *The Forge: Ignoring the subjective* (Edwards, 2005) e *Constructive Denial?* (Edwards, 2005)]

Queste modalità di gioco sono basate sulle scelte e priorità dei giocatori e sono identificate lungo una “istanza di gioco”, intendendo con questo termine

non una semplice interazione, ma un lungo ciclo di gioco. I set di regole possono supportare un dato Intento Creativo o no; quindi è possibile per i giocatori avere scontri di aspettative basati sul desiderio di giocare in una maniera o nell'altra. Questo è in contrasto con i concetti nati su *rgfa*, che erano descritti in termini di regole e procedure usate (vedi Kim, 2003). Viene chiamata **Drift** (Deriva) la pratica del cambiare le regole del gioco, o di adattare a un Intento Creativo diverso da quello per cui le regole originali funzionavano meglio. Gli Intenti Creativi sono visti come mutualmente esclusivi: una persona non può esprimerne più di uno per volta, e i giochi che cercano di supportarne più di uno finiranno probabilmente per non accontentare nessuno. I giochi che cadono in quest'ultima categoria sono chiamati Incoerenti rispetto all'Intento Creativo (Edwards, 2004). Ci sono, comunque, discussioni su ipotetici giochi in cui differenti Intenti Creativi convivano armoniosamente, chiamati "Omni-Play". Un gioco che riuscisse a supportare con successo multipli Intenti Creativi sarebbe chiamato "Ibrido" (Edwards, 2004).

## Tecniche



### 4. Per "regole" si intendono tutti i metodi attraverso cui agiamo sul gioco (Lehman, 2005).

Le Tecniche sono le procedure e le linee guida usate per strutturare il gioco. Sono sostanzialmente "le regole", ad esempio i metodi inclusi nei testi di gioco. Possono anche essere procedure informali adottate da un singolo gruppo di gioco, come descritto nella definizione del Sistema nel Principio di Lumpley (vedi "Esplorazione"). I processi e i testi usati per implementare le regole, come i manuali di gioco, i casi precedenti, i dadi e gli altri oggetti usati in gioco, sono noti come **Spunti (Cues)** (Baker, 2005).

I giocatori ottengono Credibilità sulla narrazione in base al loro uso di Tecniche (Baker et al., 2001). Per esempio, in *Dungeons & Dragons*, se affermassi che taglio la testa di un coboldo senza tirare i dadi per vedere se posso farlo, gli altri giocatori probabilmente non riconoscerebbero questo come un fatto accaduto. Se invece usassi le procedure accettate da tutti, potrei fare questa affermazione e vederla supportata come vera dagli altri. Si è ottenuto il consenso. L'uso di tali Tecniche aiuta anche a creare procedure che riducono i conflitti di interesse fra i giocatori. Per esempio, tirare dadi ha un effetto simile all'uso di una lotteria per assegnare una risorsa disponibile in quantità limitate: dato che tutti hanno la possibilità di vincere, tutti sono più disposti ad accettare il risultato finale.



L'uso di Tecniche e di Spunti aiuta a coordinare la collaborazione creativa fra i giocatori. Spunti come schede dei personaggi o moduli geografici ricordano ai giocatori le cose già concordate, come le "genre convention" (le "convenzioni" del "genere" scelto, per esempio il Western o il Cyberpunk; NdT) o le informazioni sull'ambientazione (Boss, 2006b). Data una comune visione del mondo di gioco e del suo funzionamento, i giocatori possono creare una fiction condivisa dotata di una maggiore coesione. Per esempio, il LARP (live-action role-playing) svedese *Mellan himmel och hav* è ambientato in un'ambientazione aliena con ruoli sessuali e sociali molto diversi da quelli comuni nel mondo reale (vedi Gerge, 2004). Si è fatto uso intensivo di Spunti per portare i giocatori a un'idea comune di quest'ambientazione. Workshop prima dell'evento, costumi, suoni, e il cambiamento della durata del giorno da 24 a 18 ore. Anche tecniche come l'*Ars Armandi* (una maniera di rappresentare rapporti amorosi e contatti sessuali attraverso il contatto delle mani e delle braccia) sono state usate per portare i giocatori ad allinearsi allo strano mondo che avrebbero abitato durante il gioco (Wieslander, 2004).

Attraverso la ripartizione della Credibilità e l'organizzazione della collaborazione creativa, le regole coordinano **Permessi** e **Aspettative** di un gioco per i giocatori (Baker, 2005). "Permessi" fa riferimento al supporto psicologico o inquadramento di un'attività necessario a una persona perchè questa sia pienamente coinvolta. Per esempio, già il concetto di un gioco di ruolo crea una situazione in cui è socialmente accettabile per un adulto il fare una cosa considerata normalmente infantile, come il giocare a essere qualcun altro. Le "aspettative" inquadrate dalle regole e dagli altri materiali di gioco aiutano a focalizzare le cose immaginate dai giocatori lungo un percorso condiviso. Per esempio, per persone che hanno già una certa conoscenza dell'ambientazione del gioco, sapere che il gruppo giocherà a *Vampire: The Masquerade* basta ad avere indicazioni sul tipo di personaggio da fare per inserirsi nel mondo che immagineranno insieme. Nel gioco di pirati *Poison'd*, di Vincent Baker, i giocatori scelgono i peccati che i loro personaggi hanno commesso o subito da liste. Le liste, che includono l'omicidio, lo stupro, e la dannazione eterna, danno un'indicazione del livello di brutalità fra i pirati che i giocatori interpreteranno, e forniscono un accordo preventivo sul fatto che questi atti sono accettabili nella fiction, dato che sono già presenti nel passato dei personaggi.

Le Tecniche possono essere generalizzate o specifiche. Le Tecniche generalizzate sono, per esempio, **parlare in character** o **tirare dadi** per vedere chi agisce prima in combattimento. Queste possono essere presenti in un qualunque gioco. Un esempio di una Tecnica specifica è la Presenza in Scena (Screen Presence) in *Adventure in Prima Serata (Primetime Adventures)*, che è un valore scelto all'inizio del gioco che determina il focus su ogni personaggio durante le varie sessioni. In *The Upgrade!*, uno scenario jeepform, differenti aree di gioco sono usate per indicare se una scena interpretata è un flashback, un flash-forward, o se avviene nel corso della storyline principale.

Le Tecniche possono essere procedure meccaniche o vaghe linee guida. Le Tecniche meccaniche hanno passi, o fasi, definiti, che sono usati in maniera riproducibile, innescati dalle stesse condizioni ogni volta che si verificano; per esempio, i flashback e i flash-forward in *The Upgrade!*. Quello che viene interpretato in scena comunica sempre, in base al luogo in cui avviene l'azione, se avviene prima, dopo o durante la storyline principale. Le linee guida sono invece soggette a interpretazione caso per caso, come nell'esempio precedente da *Adventure in Prima Serata*. Il livello di focalizzazione in base alla Presenza in Scena è lasciato all'interpretazione del gruppo, non c'è un numero fisso di scene in cui il personaggio deve apparire o altre maniere di avere questo risultato. Vincent Baker ha usato i termini "principled" (per principio) e "ad hoc" (caso per caso): più una procedura è definita, più è "principled" (Baker, 2005).

Tipi di Tecniche sono stati discussi e definiti su *The Forge* e altri forum e blog. Certe aree di gioco sono state mappate in dettaglio, incluse le reward (ricompense) per i giocatori e le motivazioni di questi, il ritmo della storia, il controllo della narrazione, la creazione della trama e della situazione e la risoluzione dei conflitti nel mondo di gioco. Qui di seguito verranno discusse diverse di queste Tecniche. **Player Reward** (ricompense per i giocatori) si riferisce ai processi che danno un feedback positivo di un qualche tipo ai giocatori per incentivare certe azioni in un gioco. Per esempio, un personaggio potrebbe ottenere tesori dopo aver sconfitto mostri in combattimento. Il tesoro è una parte di un ciclo di meccaniche che formano un sistema di ricompense (reward system) che possono essere usate in gioco per ottenere effetti che il giocatore percepisce come positivi, come l'acquisto di un equipaggiamento migliore, che permette al personaggio di essere più efficace in combattimento o di viaggiare più rapidamente, e così via. Il tesoro in questo caso funziona come una Valuta (Currency). Ci sono molti tipi di Valuta. I Punti Ferita, o Hit Point (HP), o il diritto di introdurre una scena (se questo diritto è una risorsa limitata) sono Valuta. Sono Accordi o Spunti che permettono di scambiare una cosa per un'altra, o che sono utilizzati e "spesi" quando avvengono certe cose. Nel gioco *Adventure in Prima Serata*, una Valuta chiamata Fan Mail è conferita dai giocatori ad altri giocatori per giocare divertenti, e può essere successivamente spesa per supportare una parte in un conflitto. La Fan Mail crea un'economia di gioco perché ha origine da una riserva di punti chiamati "il Budget del Produttore", che può essere usata nei conflitti contro i giocatori. Il Budget del Produttore diventa potenziale Fan Mail quando viene usato nei conflitti, e viene successivamente conferito come Fan Mail e usato contro il Produttore in conflitti successivi.

Un tipo di Tecnica collegato con i Player Reward è chiamata **Flag** (bandiera, contrassegno). Questo termine, coniato da Chris Chinn nel suo ora defunto blog *Deep in the Game*, si riferisce a tratti dei personaggi, a eventi o altri elementi della fiction, che sono usati per segnalare agli altri giocatori e al game master cos'è importante per il giocatore che li crea o li controlla. È esposto "come una bandiera" per dire che un tema come la povertà e la libertà, o il tradimento e la lealtà

familiare, è interessante per il giocatore. I Flag possono essere generali, come il Problema del personaggio in *Avventure in Prima Serata* (un problema generale come “rabbia” o “ambizione” che viene maggiormente dettagliato in gioco), o estremamente specifici, come i Kicker nel gioco *Sorcerer* di Ron Edwards (un Kicker è un evento, scelto dal giocatore, che è avvenuto al personaggio immediatamente prima dell’istante iniziale di gioco, che ne ha cambiato la vita irrevocabilmente e che mette il personaggio subito in gioco richiedendo con urgenza scelte e azioni da parte del giocatore). I Flag spesso plasmano il gioco in maniera maggiore di altri elementi della fiction comune grazie a meccaniche particolari o all’enfasi su ciò che rappresentano. Possono essere visti come *strong attractors, dynamic pattern[s] of behaviour that a [...] system tries to follow* (“schemi dinamici di comportamento che un [...] sistema cerca di seguire”), come discusso da Markus Montola (2004)<sup>1</sup>.

**Story Pacing** (come regolare il passo, i tempi, della storia; NdT) è un’altra ampia categoria di Tecniche che è stata discussa nell’ambito della *Forge Theory*. **Scene Framing** (Inquadrare una scena) è una delle tecniche base: scegliere quando una sequenza di eventi di gioco inizia e finisce. Le maniere in cui questo viene fatto variano molto a seconda del tipo di gioco: i LARP hanno un framing minimale, visto che il gioco avviene simultaneamente fra molti giocatori che potrebbero essere coinvolti in incontri o “scene” che si sovrappongono con gli altri nel tempo e nello spazio. Ma, nelle forme in cui il role-playing ha una storyline più lineare, come nei cosiddetti “tabletop role-playing game”, nei “freeform” o nei “jeepform”, le scene sono spesso inquadrare singolarmente: una ha luogo dopo un’altra, con tutti quelli che non sono coinvolti che osservano gli eventi che avvengono in scena. Come viene fatto il framing delle scene in questi giochi ha un notevole impatto sulla storia. Iniziare una scena molto prima di un evento drammatico cambia l’enfasi della scena rispetto all’inizziarla subito dopo l’evento. Tecniche per inquadrare scene di flashback o flash-forward permettono una maggiore flessibilità nella narrazione, dando ai giocatori l’opportunità di commentare eventi di gioco tramite altri eventi nel passato o nel futuro.

La creazione di trama e situazione tramite specifiche meccaniche è un’altra maniera in cui si possono strutturare passo e tempi di una storia. I **Kicker**, citati precedentemente, sono una maniera di creare una situazione immediatamente dinamica, e i **Bang** sono un’altra Tecnica usata per creare tensione e spingere i personaggi ad agire nel corso del gioco. Un Bang<sup>2</sup> è una “Tecnica per introdurre in gioco eventi che rendono necessaria una scelta tematicamente significativa, o almeno evocativa, da parte del giocatore” (Edwards, 2004). Gli eventi non sono solo

- 
1. In questo saggio, Montola descrive il role-playing come un sistema caotico, in cui l’ordine è creato da elementi come gli Attrattori in una maniera dinamica, piuttosto che in una maniera statica e lineare.
  2. Anche questo termine dal gioco *Sorcerer*

di grande importanza per i personaggi, ma colgono gli obiettivi e i valori dei giocatori, in modo tale che la crisi abbia maggior peso e importanza.

La maggior enfasi nelle discussioni su *The Forge* è stata di gran lunga quella dedicata alle Tecniche per la **Risoluzione** dei conflitti all'interno del gioco. La Risoluzione è stata definita da Edwards come “*lo stabilire eventi immaginari nella sequenza temporale dello Spazio Immaginato Condiviso*” (Edwards, 2004). Secondo questa definizione, la Risoluzione si applica dunque a tutte le parole e azioni espresse dai giocatori che creano elementi nella fiction condivisa, purché siano accettati come validi in gioco. Un dialogo in personaggio o la descrizione della capanna di un contadino sarebbero esempi di Risoluzione. Però il termine è generalmente usato in maniera più specifica per indicare contese riguardo gli eventi da stabilire nella fiction (nonché la loro descrizione). In molti giochi di ruolo vengono utilizzate a questo scopo procedure che fanno uso di Spunti tipo dadi. Nei LARP, procedure più semplici tipo carta-sasso-forbici sono usate a volte per velocizzare il processo.

Il processo di Risoluzione delle contese è stato analizzato su *The Forge* come un processo a più stadi, che riguardano **Intenzione, Inizio, Esecuzione ed Effetto** (**Intent, Initiation, Execution, Effect; IIEE**). Questi stadi corrispondono alle azioni del personaggio e alle fasi in cui si svolgono gli eventi immaginati. Intenzione è l'affermazione dell'intenzione di un personaggio di compiere l'azione, o di altre aggiunte alla fiction condivisa. Inizio è l'inizio dell'azione o dell'evento. Esecuzione è il compiersi dell'azione, ed Effetto è l'entrare in gioco delle conseguenze (Edwards, 2002). Prendendo come esempio un personaggio che scaglia una freccia incendiaria a un bersaglio di paglia: incoccare la freccia è l'Intenzione, scoccare la freccia è l'Inizio, la freccia che colpisce il bersaglio è l'Esecuzione e il bersaglio che prende fuoco è l'Effetto.

La Risoluzione può avvenire in un punto qualsiasi fra questi stadi. Quando e dove, in questo processo, i giocatori in opposizione possono affrontarsi conta parecchio. Se il mio personaggio vive in una casa con il tetto di paglia, nell'esempio precedente, è importante per me sapere quando posso interferire con il personaggio dell'arciere. Se posso intervenire fra Intenzione e Inizio, posso interrompere l'azione prima che metta in pericolo la casa del mio personaggio. Se, d'altro canto, non ho voce in capitolo prima della fine dell'Esecuzione, tutto quello che posso fare è mitigare l'Effetto. Ci sono specifici tipi di meccaniche di Risoluzione che affrontano queste differenze.

“Fortuna nel Mezzo” (Fortune in the Middle; FitM) e “Fortuna alla Fine” (Fortune at the End; FatE) sono due tipi di meccaniche di risoluzione che permettono differenti tipi di esiti nella fiction condivisa in base a dove avviene, negli stadi IIEE, questa risoluzione. “Fortuna” fa riferimento all'uso di fattori casuali nel processo di risoluzione. Il termine viene dal gioco *Everway* di Jonathan Tweet.

**Fortuna nel Mezzo/Fortune in the Middle (FitM):** “Impiegare una Tecnica di Risoluzione basata sulla Fortuna (dadi, carte, etc.) prima di aver descritto completamente le azioni specifiche o la posizione o le comunicazioni fra i personaggi. Il risultato dato dalla Fortuna viene impiegato per stabilire, retroattivamente, questi elementi.” (Edwards, 2004)

**Fortuna alla Fine/Fortune at the End (FatE):** “Impiegare una Tecnica di Risoluzione basata sulla Fortuna (dadi, carte, etc.) dopo aver descritto pienamente le azioni, le posizioni e le comunicazioni fra i personaggi.” (Edwards, 2004)

Con la FitM, l'esito finale è determinato quando gli eventi immaginari sono ancora in corso. Con la FatE, una completa descrizione dell'azione è già stata data, anche fino agli esiti e alle conseguenze percepiti delle azioni narrate. Tuttavia, un aspetto problematico della FatE è che, se tramite le meccaniche si arriva a un completo fallimento, mina tutto quello che è stato descritto in gioco. I giocatori si possono essere impegnati nella loro linea d'azione e sentire ormai un legame con il successo implicito nella narrazione fatta fino agli esiti, quando le meccaniche rovesciano quello che è successo. Nei casi in cui le meccaniche di gioco rendano questo tipo di fallimenti più frequenti di quanto i giocatori pensino sia appropriato, dato il livello di abilità percepita dei personaggi, si può avere un effetto psicologico dannoso, chiamato **Whiff Factor**<sup>1</sup>.

Due altre tipologie di meccaniche di risoluzione sono state discusse a lungo nella *Forge Theory*: “Conflict Resolution” (Risoluzione di Conflitti) e “Task Resolution” (Risoluzione di Azioni). Di nuovo, facciamo riferimento a risoluzioni di esiti non banali e contesi, usando di solito procedure meccaniche.

**Risoluzione di Conflitti/Conflict Resolution:** “Una Tecnica in cui i meccanismi di gioco si focalizzano sui conflitti di interesse, piuttosto che sulle singole azioni all'interno di quei conflitti. Quando si usa questa Tecnica, gli oggetti inanimati sono concepiti come aventi 'interessi' in contrasto con i personaggi, se necessario.” (Edwards, 2004)

**Risoluzione di Azioni/Task Resolution:** “Una Tecnica in cui i meccanismi di Risoluzione del gioco si focalizzano sulle relazioni causa-effetto all'interno del mondo di gioco, in tempo lineare, e sull'eventuale competenza del personaggio nel compiere un'azione.” (Edwards, 2004)

Nella **Task Resolution**, gli esiti corrispondono alle azioni dei personaggi: per esempio, superare furtivamente le guardie ed entrare in una camera di

---

1. “Whiff” fa riferimento al suono di una mazza da baseball che fende l'aria con tutta la forza e l'energia che chi la brandisce può darle... per mancare miseramente la palla, rendendo vano tutto quello sforzo.

sicurezza per rubare dei piani segreti. Ciò che è in questione è: come può il personaggio riuscire in queste azioni? E la preoccupazione sarebbe sul fatto che il personaggio posseda le abilità necessarie e gli attrezzi atti a superare questi ostacoli. Però, in questo tipo di situazione, l'obiettivo complessivo dei personaggi e dei giocatori potrebbe essere perduto. I personaggi possono riuscire in tutte le azioni individuali, ma non ottenere comunque l'oggetto che cercano. La Task Resolution concerne la riuscita dei singoli passi (azioni) da parte dei personaggi, ma non affronta necessariamente la riuscita o meno del loro intento.

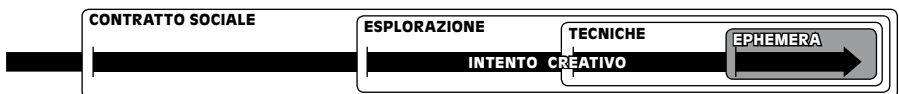
I giocatori, in un gioco con Task Resolution, potrebbero superare tutti gli ostacoli posti dalle guardie, dagli allarmi, etc., per poi scoprire che il game master ha stabilito che i piani segreti sono stati spostati la notte precedente. Questa situazione potrebbe andare bene a tutti, essere un piacevole colpo di scena che fa proseguire il gioco ancora per un po', ma potrebbe anche essere causa di frustrazione o essere essa stessa causata da un'insufficiente comunicazione da parte di una delle due parti dei propri desideri e intenzioni.

La **Conflict Resolution** introduce una comunicazione fra i partecipanti riguardo a obiettivi e problemi presenti in una situazione di contesa. Le regole che utilizzano Conflict Resolution mettono sul tavolo quello che veramente si vuole ottenere in una situazione, lasciando aspetti importanti degli esiti alla negoziazione fra i giocatori e i game master, piuttosto che lasciarli nelle mani di una parte o dell'altra. Molte regole che usano Conflict Resolution lo fanno stabilendo chi ha il controllo della narrazione dopo lo stadio dell'Esecuzione. Questa idea è stata lanciata da James V. West nel suo gioco *The Pool*. Quando usa la Conflict Resolution, la gente parla comunemente di "Posta in Gioco" o "Posta" (Stake):

*Posta in Gioco/Stake: "Cosa può essere vinto o perso durante il gioco Gamista; il termine può essere utilizzato sul piano dello Step on Up (ai partecipanti) o sul piano del Challenge (ai personaggi) o a entrambi." (Edwards, 2004)*

Questo termine è usato correntemente in modo molto differente dal suo significato originario, appena citato. Oggi si usa per indicare i differenti esiti sperati di un conflitto per cui parteggiano differenti giocatori, o un game master e un giocatore. Un giocatore può avere una sua posta in gioco, e l'altro può semplicemente cercare di contrastarlo nell'ottenerla, o possono essere presenti Contro-poste (Counter-Stake), che sono differenti esiti cercati da diversi giocatori. Le poste possono essere mutuamente compatibili o mutuamente esclusive.

## Ephemera



**5. Il sistema è la somma totale delle regole così come sono usate in gioco in una specifica sessione di gioco e include interazioni non formalizzate fra i partecipanti (Edwards, 2004).**

Ephemera è ciò che compone il role-playing mentre si svolge. Questo livello del modello è quello che ha ricevuto minore attenzione, il che è ironico considerando che si tratta dell'attività cui tutti gli altri livelli fanno riferimento. Edwards (2004) definisce Ephemera come "ciò che si fa durante il gioco, momento per momento e parola per parola". Ephemera sono le singole azioni che compongono l'Esplorazione. Sono singole applicazioni delle regole e delle Tecniche, definite dal Contratto Sociale e dall'abilità e dagli stili degli individui che giocano. Il "Sistema" come definito dal Principio di Lumpley – la somma di tutte le procedure effettivamente usate in gioco – è fatto di Ephemera.

Come si può ben immaginare, ci sono Ephemera di tutte le taglie e tutte le forme: esempi di Ephemera sono dialoghi in personaggio, tirare un dado per l'iniziativa o per una risoluzione, un monologo interiore, lo scrivere informazioni sulla scheda del personaggio e il segnalare con un gesto che il tuo personaggio è invisibile. L'uso di Ephemera può essere evidente e significativo, come il tirare il Dado del Teschio nel gioco *Steal Away Jordan* (che dà la possibilità a un personaggio di ribaltare un fallimento, mettendo in gioco però la propria vita) o la caduta della Torre Jenga (composta da blocchi di legno bilanciati, estratti uno per uno dai giocatori durante le Risoluzioni) in *Dread* (2005), che significa che un personaggio ha appena perso la vita o è fuori dal gioco. Ma può anche essere più sottile e minuto, o interno a un giocatore e non facilmente percepibile, come una lotta interiore sulla scelta da fare in un LARP. La Stance (Atteggiamento) di un giocatore riguardo al gioco è un esempio di Ephemera che può variare di momento in momento in maniera molto sottile, difficile da osservare.

**Stance** (Atteggiamento) si riferisce all'attitudine o posizionamento mentale che un giocatore assume rispetto al suo personaggio e agli altri elementi dello Spazio Immaginato Condiviso. Questo concetto fu coniato su *RGFA* (Hardwick 1995). **Actor Stance** (Actor = Attore) è ciò cui comunemente ci si riferisce con "essere in personaggio". Le decisioni su quello che il personaggio dice o fa sono fatte riferendosi a ciò che ci si può comunemente aspettare il personaggio faccia. Usare invece il personaggio come un avatar dei desideri del giocatore senza necessariamente far riferimento a ciò che logicamente ci si potrebbe aspettare dal personaggio o dal mondo è detto **Pawn Stance** (Pawn = Pedina). Questo non significa che il giocatore non rispetti l'integrità del mondo di gioco, ma che il personaggio è visto come un mero veicolo per l'espressione della volontà del giocatore, e non come una parte del mondo che il giocatore sta cercando di rappresentare.

Due altre Stance hanno successivamente allargato il campo di atteggiamenti riconosciuti.

L'**Author Stance** (Author = Autore) è un atteggiamento cognitivo in cui il giocatore sceglie le azioni non solo in base a quello che il personaggio tenderebbe a fare, ma anche con un occhio verso quello che renderebbe più soddisfacente la storia. Prendere decisioni meno vantaggiose per il personaggio può a volte portare a un gioco molto interessante. È però importante non violare l'integrità del personaggio. Se la credibilità del mondo o del personaggio è distrutta, verrebbe minata la partecipazione al gioco di tutti.

L'ultima Stance riconosciuta è la **Director Stance** (Director = Regista), in cui i giocatori possono agire direttamente su situazioni o elementi del mondo di gioco, non solo tramite il loro personaggio. Per esempio, potrei narrare che il mio personaggio è assetato e in cerca di riparo e di acqua nel deserto. Se lo faccio in Director Stance potrei stabilire nuovi dettagli sul mondo di gioco, come per esempio il fatto che il personaggio sente un odore di vegetazione portato dal vento attraverso la distesa infuocata del deserto.

Il passaggio da una all'altra di queste Stance può essere difficile da notare da parte di un osservatore esterno. La linea fra Actor e Author Stance può essere completamente invisibile. Il giocatore è il solo che sa perché ha scelto proprio quella specifica azione per il suo personaggio. Sia l'Author Stance che la Director Stance inseriscono un elemento "meta" nel gioco: l'Author Stance implica che il giocatore oltrepassi il "quarto muro"<sup>1</sup> e forse tenga in conto cose che il personaggio non conosce. La Director Stance dà al giocatore il controllo su elementi al di fuori del proprio personaggio, allargando l'ampiezza del suo coinvolgimento nel gioco. Un game master userà probabilmente la Director Stance o l'Author Stance con molta frequenza. La Director Stance è la più evidente e facile da notare, dato che va oltre al solo personaggio.

### **Problemi e questioni aperte.**

La *Forge Theory* è nata come maniera di analizzare partite problematiche: i conflitti percepiti al tavolo fra i giocatori con obiettivi differenti che furono affrontati con le discussioni sull'Intento Creativo. Ci sono altre questioni e problemi di gioco su cui lo sviluppo della teoria si è focalizzato nel corso del tempo. Un gruppo di problemi si concentra sul concetto di **Avversità** (Adversity).

L'Avversità è un concetto fondamentale che è stato affrontato e discusso su *The Forge* e presentato come una parte essenziale del gioco avvincente. Capita spesso che sia il game master ad avere il ruolo di chi fornisce l'Avversità in gioco agli

---

1. Il "quarto muro" fa riferimento, metaforicamente, al quarto lato di un palcoscenico, dove siede il pubblico. "Romper il quarto muro" significa avere i personaggi in scena che si rivolgono al pubblico o che diventano coscienti del loro essere personaggi in una rappresentazione.



altri giocatori, ma ci sono anche giochi collaborativi come *Polaris* e *Mille e Una Notte* dove questa responsabilità è decentralizzata e ruota fra i giocatori (Boss, 2006). In *Polaris*, ogni giocatore ha un personaggio principale che interpreta, il quale agisce come protagonista nella storia. Per ogni personaggio principale, un altro giocatore assume il ruolo dei Demoni che lo minacciano internamente ed esternamente, dando a ogni giocatore il compito di occuparsi dell'Avversità per un altro, invece di avere una persona (per esempio il game master) che se ne occupi per tutti. In *Mille e Una Notte*, i giocatori fanno da game master a turno, con il compito di creare una storia come quella che Scheherazade potrebbe aver raccontato in *Le Mille e Una Notte*, in cui incorporano idee suggerite dagli altri giocatori, cui assegnano dei ruoli.

Avere il giusto grado di Avversità è un problema importante, specialmente nel gioco *Gamista*. Livelli di opposizione eccessivi rendono impossibile per i giocatori il guadagnare terreno. I game master hanno spesso pieno accesso a tutte le risorse del mondo di gioco, mentre i giocatori hanno un'efficacia in gioco molto più modesta, che può aumentare nel tempo ma per cui bisogna faticare.

Questi fatti presentano un problema di design, quello di assicurarsi che l'opposizione e l'Avversità subite dai giocatori nel corso del gioco non siano né troppo scarse né eccessive. Il Budget del Produttore in *Avventure in Prima Serata*, che è una riserva di risorse finita cui il game master attinge per opporsi ai giocatori nei conflitti, e il set di risorse del game master in *Agon*, che funzionano in maniera simile, sono esempi di bilanciamenti in giochi pubblicati di Avversità imposti dalle meccaniche.

Un effetto collaterale di un'Avversità sbilanciata è la *Deprotagonizzazione* (De-protagonization), un termine coniato da Paul Czege: "Limitare o svalutare l'opportunità di un'altra persona di stabilire il proprio personaggio come un protagonista nel corso di un gioco Narrativista" (Edwards, 2004). Avendo accesso limitato alle risorse o all'efficacia data dalle meccaniche, un giocatore può non riuscire a compiere azioni o mantenere il proprio personaggio coinvolto negli eventi. Oppure, un personaggio può essere presentato in una luce contraria alle intenzioni del giocatore. A causa di questi problemi, il personaggio può diventare un personaggio secondario, o essere messo in un contesto che lo separa dai problemi e dalle sfide di natura tematica che il giocatore aveva in mente al momento della sua creazione. Una nota interessante è che, data l'attuale grande diversità di strutture di gioco, come per esempio quelle collaborative senza un game master, è più probabile che altri giocatori possano prendere il controllo narrativo dei personaggi altrui, creando nuove maniere di Deprotagonizzare.

## Conclusioni

I concetti della *Forge Theory* sono una lente attraverso cui si può guardare al role-playing con un occhio analitico.<sup>1</sup> Come tutti i modelli, rivela aspetti dell'attività

---

1. Da una comunicazione personale con Epidiah Ravachol

che sono di primaria importanza per chi li ha formulati. Le discussioni su *The Forge* e nelle comunità che da essa discendono si focalizzano sulle proce dure usate in giochi pubblicati o pubblicabili, con un forte focus sulle procedure usate nel gioco tabletop strutturato con tendenze letterarie o tematiche. In ogni caso, la scomposizione dell'attività e le categorie comunemente accettate, applicate all'uso concreto, come gli Elementi dell'Esplorazione e l'impatto del Framing nelle scene, hanno un'applicabilità molto estesa che va al di là dei canoni estetici di questa comunità.

Le lenti della *Forge Theory* puntano una luce sulle persone reali che partecipano all'attività e chiedono all'osservatore di guardare tutte le strutture formali e informali coinvolte, per ottenere un quadro generale di come avviene la collaborazione creativa nel role-playing. In effetti, questo punto di vista può essere solo l'inizio, con un universo di altri metodi e accordi da scoprire ed esplorare nelle tante forme assunte ormai oggi dal role-playing: online, live action, tutti i tipi di Freeform, jeepform, improvvisazione teatrale, e oltre. Le lezioni più importanti di *The Forge*, però, sono che **la teoria e il design si basano sull'attività reale di gioco e che i giochi trattano fundamentalmente delle persone che li giocano.**

## Ringraziamenti

Mille grazie per i loro commenti a Vincent Baker, Chris Chinn, Epidiah Ravachol, Ron Edwards, Ben Lehman e agli editor [della pubblicazione originale, NdT] Markus Montola and Jaakko Stenros.

## Ludografia

*1001 Nights* (2006): Meguey Baker. Night Sky Games (pubblicato in Italia da Narrativa col titolo *Mille e Una Notte*).

*Agon* (2006): John Harper. Agon RPG.

*Dogs in the Vineyard* (2004): D. Vincent Baker. Lumpley Games (pubblicato in Italia da Narrativa col titolo *Cani nella Vigna*).

*Dread* (2005): Epidiah Ravachol, woodelf and The Impossible Dream. The Impossible Dream.

*Dungeons & Dragons* (1973): Gary Gygax e Steve Arneson. TSR. Edizioni varie.

*Everway* (1995): Jonathan Tweet. Wizards of the Coast.

*Mellan himmel och hav* (2003): Emma Wieslander, Katarina Björk & al., Svezia.

*Poison'd* (2007): D. Vincent Baker. Lumpley Games.

*Polaris* (2005): Ben Lehman. These Are Our Games (pubblicato in Italia da Janus Design).

*Primetime Adventures* (2004): Matt Wilson. Dog-eared Designs (pubblicato in Italia da Narrativa col titolo *Avventure in Prima Serata*).

*Shock: Social Science Fiction* (2006): Joshua A. C. Newman. Glyphpress.

*Sorcerer* (2001): Edwards, Ron. Adept Press.

*Steal away Jordan* (2007): Julia Bond Ellingboe. Stone Baby Games.

*The Pool* (2002): James V. West. Random Order Creations.

*The Upgrade!* (2004-2007): Tobias Wrigstad, Thorbiörn Fritzson and Olle Jonsson. gioco jeepform. <http://jeepen.org/games/upgrade> (pubblicato in Italia da Narrativa).

*Universalis* (2002): Ralph Mazza e Mike Holmes. Ramshead Publishing.

*Vampire: The Masquerade* (1998): Mark Rein-Hagen. White Wolf Inc. Revised edition.

## Riferimenti bibliografici

**Baker, D. Vincent** (2002): *Vincent's Standard Rant: Power, Credibility and Assent*. Forge Thread. [www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=3701.0](http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=3701.0) Rif. 1 Gennaio 2008.

**Baker, D. Vincent** (2004): *Role-playing Theory, Hard Core*. [www.lumpley.com](http://www.lumpley.com). Rif. 16 Dicembre 2007.

**Baker, D. Vincent** (2005a): *Periodic Refresher*. [www.lumpley.com](http://www.lumpley.com). Rif. 7 Dicembre 2007.

**Baker, D. Vincent** (2005b): *How Rules Work*. [www.lumpley.com](http://www.lumpley.com). Rif. 17 Dicembre 2007.

**Boss, Emily Care** (2006): *Collaborative Roleplaying: Reframing the Game*. In Walton, Jonathan (ed) (2006): *Push: New Thinking About Roleplaying*.

**Boss, Emily Care** (2006b): *Cues*. [www.fairgame-rpgs.com/](http://www.fairgame-rpgs.com/). Rif. 1 Gennaio 2010.

**Bockman, Petter** (2003): *The Three Way Model – Revising the Three Way Model*. Gade, Morten, Thorup, Line & Sander, Mikkel (eds.) (2003): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Copenhagen, Projektgruppen KP03. The book for Knudepunkt 2003. [www.liveforum.dk/kp03\\_book](http://www.liveforum.dk/kp03_book)

**Corley, Jason** (2001): *Game Contract* (was RE: Hello?), risposta 14. Discussione in [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy). Archiviata su Google groups [http://groups.google.com/group/rec.games.frp.advocacy/browse\\_frm/thread/a31c2c5de86756b4/40f909f2ac4ce976?hl=en&lr=&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rnum=1#40f909f2ac4ce976](http://groups.google.com/group/rec.games.frp.advocacy/browse_frm/thread/a31c2c5de86756b4/40f909f2ac4ce976?hl=en&lr=&ie=UTF-8&oe=UTF-8&rnum=1#40f909f2ac4ce976). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (1999): *System Does Matter*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles)

**Edwards, Ron** (2001): *GNS and Other Matters of Role Playing Theory*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (2002a): *Simulationism: the Right to Dream*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (2002b): *Gamism: Step on Up*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (2003): *Narrativism: Story Now*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (2004): *The Provisional Glossary*. [www.indie-rpgs.com/articles](http://www.indie-rpgs.com/articles). Rif. 20 Gennaio 2010.

**Edwards, Ron** (2005a): *Ignoring the subjective*. Discussione da The Forge. [www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=17334.0](http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=17334.0) Rif. 1 Marzo 2010.

**Edwards, Ron** (2005b): *Constructive Denial?*. Discussione da The Forge. [www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=17792.0](http://www.indie-rpgs.com/forum/index.php?topic=17792.0) Rif. 1 Marzo 2010.

**Egri, Lajos** (1960): *The Art of Dramatic Writing*. New York. Touchstone Books.

**Gerge, Tova** (2004) *Temporary Utopias: The Political Reality of Fiction*. In *Beyond Role and Play*, Montola & Stenros (2004).

**Gygax, Gary** (1987) *Role-Playing Mastery*. New York, Perigee Books.

**Hardwick, Kevin** (1995): *Narrative and Style*. Risposta 501. Discussione da [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy). Archiviata su Google groups. [http://groups.google.com/group/rec.games.frp.misc/browse\\_frm/thread/778c01939d82e0de/6fef1e78c9ac946e?hl=en&lr=&ie=UTF-8&rnum=1#6fef1e78c9ac946e](http://groups.google.com/group/rec.games.frp.misc/browse_frm/thread/778c01939d82e0de/6fef1e78c9ac946e?hl=en&lr=&ie=UTF-8&rnum=1#6fef1e78c9ac946e). Rif. 31 Gennaio 2008.

- Kahn, Sarah** (1997): *A Proposal to Retire the term 'IC' in favour of 'Immersion'*. Risposta 6. Discussione da [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy). Archiviata su Google groups. [http://groups.google.com/group/rec.games.frp.advocacy/browse\\_frm/thread/a5e588060bdafde6/ca4c9e5c7a2228do?dq=&hl=en&lr=&ie=UTF-8&num=1#ca4c9e5c7a2228do](http://groups.google.com/group/rec.games.frp.advocacy/browse_frm/thread/a5e588060bdafde6/ca4c9e5c7a2228do?dq=&hl=en&lr=&ie=UTF-8&num=1#ca4c9e5c7a2228do). Rif. 30 Gennaio 2008.
- Kim, John** (2003): *The Threefold Model FAQ*. [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html). Rif. 19 Ottobre 2007.
- Lehman, Ben** (2005): *Introduction to Forge Theory #1*. Un post in un blog. <http://benlehman.blogspot.com/2005/09/introduction-to-forge-theory-1.html>. Rif. 20 Gennaio 2010.
- Logan, Hunter** (2001) *All You Need to Know About GEN*. Compilato da messaggi di Aaron Powell (Scarlet Jester) su Gaming Outpost. [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/GEN01.pdf](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/GEN01.pdf). Rif. 16 Dicembre 2007.
- Loponen, Mika & Montola, Markus** (2004) *A Semiotic View on Diegesis Construction*. In *Beyond Role and Play*, Montola & Stenros (2004).
- Mason, Paul** (2004): *In Search of the Self: A Survey of the First 25 Years of Anglo-American Role-Playing Game Theory*. In Montola e Stenros (2004).
- Montola, Markus** (2004): *Chaotic Role-Playing. Applying the Chaos Model of Organisations for Role-Playing*. In *Beyond Role and Play*, Montola & Stenros (2004).
- Montola, Markus & Stenros, Jaakko** (eds.) (2004): *Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Vantaa, Ropecon. The book for Solmukohta 2004. [www.ropecon.fi/brap](http://www.ropecon.fi/brap)
- Walton, Jonathan** (ed.) (2006): *Push: New Thinking About Roleplaying. Vol. 1. Role-playing the-ory journal*.
- Wieslander, Emma** (2004) *Rules of Engagement*. In *Beyond Role and Play*, Montola & Stenros (2004).

# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# Una Visione Tecnologica del Big Model

di Thomas Mosciatti

L'arrivo delle teorie e delle idee di *The Forge* nelle community online italiane ha creato diversi piccoli terremoti. Se all'inizio l'esposizione di tali idee e la conseguente visione del gioco di ruolo sono state interpretate da quasi tutti come critiche feroci e spesso arbitrarie ai giochi di ruolo più diffusi, l'arrivo dei giochi basati su quelle stesse idee ha ben presto creato una community di giocatori che hanno condiviso, criticato, esposto ed espanso tali idee.

Per molti, soprattutto giocatori di lunga data, la discussione è ormai esaurita e tali diatribe hanno portato a una reazione di rifiuto che si manifesta a priori, con motivazioni a volte generate evidentemente da incomprendimento. Ma gli argomenti che vengono usati sono spesso interessanti e alcuni di questi sono quello che mi piace definire "Proiezioni sulle conoscenze personali di idee che a prima vista sembrano noi estranee". Queste argomentazioni sono molto singolari in quanto sono spesso lunghe similitudini, che paragonano il *Big Model*, o meglio la propria visione del *Big Model*, a certi movimenti, teorie, correnti filosofiche, artistiche, archeologiche, sociologiche e così via. Il più grande limite di queste argomentazioni è l'incapacità di rapportarsi con il *Big Model* in quanto processo nato, a mio modo di vedere, come un'analisi del gioco di ruolo volta ad avere uno strumento per analizzare i vari problemi che potrebbero verificarsi.

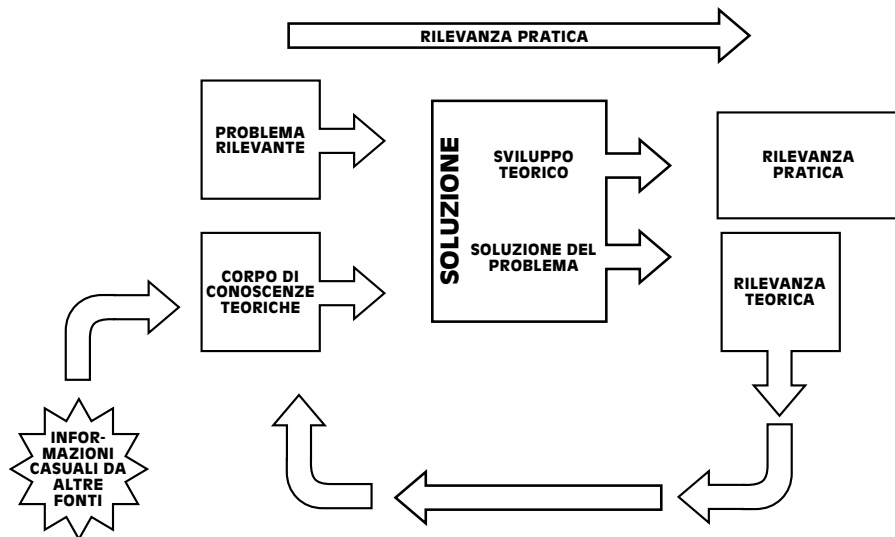
Proverò a dare una piccola visione della teoria come un insieme di analisi fatte da diversi autori partite da raccolte di esperienze personali casuali, ma che comunque rappresentano delle situazioni significative, nel numero e nel contesto del gioco di ruolo. Ovviamente non si può parlare di raccolta scientifica e ponderata di dati, ma diversi processi tecnologici, in particolare quelli di ricerca costruttiva, partono spesso da raccolte di situazioni casuali. In effetti non c'è nessun bisogno che le esperienze raccolte siano statisticamente rilevanti, in quanto esse sono comunque presenti. Ammesso e non concesso che le analisi fatte non siano generali, esse comunque rispondono a necessità, di design prima e di divertimento al tavolo poi, di una fetta di giocatori, che è sufficientemente numerosa da esserne interessata.

Proverò di seguito ad analizzare il *Big Model* come se fosse un processo tecnologico, legato a un prodotto che ha certe specifiche funzioni, e considerandolo un modello pratico per migliorare tale prodotto.

Per prima cosa definiamo il termine "tecnologia". Non prenderò in considerazione le visioni più ristrette, quali la produzione di macchinari atti a svolgere determinati compiti, ma la visione di tecnologia più moderna, ovvero l'aggregazione di competenze, strumenti, processi e conoscenze in uno strumento. In particolare, la ricerca costruttiva, un modello di lavoro per la produzione di

tecnologia, tipico delle scienze informatiche, è molto simile a quello che è accaduto con il *Big Model*. Proverò a dimostrare perché.

Di seguito lo schema della ricerca costruttiva:



La storia dello sviluppo della teoria inizia nel 2001 nella comunità del forum *The Forge*, luogo di ritrovo per designer indipendenti fondato da Ron Edwards e Clinton R. Nixon; il processo di analisi è nato dalle discussioni del forum, un insieme di critiche, esperienze e prove di design.

Consideriamo il *Big Model* come modello che si pone l'obiettivo di analizzare un certo prodotto al fine di comprenderlo in parte e migliorarlo. Questo comporta una necessità di analisi e classificazione derivante da osservazioni di partite. Lo schema della ricerca costruttiva pone questo come il primo *step*. Il *Big Model* fa questo in una maniera che si potrebbe considerare parziale e ideologica solo vista a posteriori. Ma, seguito il processo di formazione, è evidente come il *BM* sia effettivamente generato da un'analisi del gioco di ruolo e di quello che accade al tavolo in vari giochi di ruolo.

La prima considerazione che viene fatta è che un gioco deve essere divertente. Il gioco di ruolo dà un'esperienza che non può essere riprodotta altrimenti, ma spesso si verificano tensioni in gioco. Di conseguenza è possibile continuare a giocare con dei problemi di natura sociale, derivati da diverse cause, problemi spesso non distruttivi che consentono la prosecuzione del gioco ma presenti in maniera tale da rendere poco entusiasmante l'esperienza stessa. La presenza di problemi distruttivi porta invece alla dissoluzione del gruppo di gioco, all'abbandono dell'hobby, alla rottura di amicizie. Esempi di questo tipo sono facilmente rilevabili in gruppi

di discussione su Internet e rappresentano sia il problema iniziale che la raccolta di dati, quando tali situazioni sono rappresentate in “actual play”.

Vorrei far notare anche che il fatto che queste situazioni *possano* essere presenti, non implica che *debbano* essere presenti. Tuttavia la mia idea è che spesso piccoli problemi sociali vengano risolti o semplicemente lasciati correre e poi rimossi dal ricordo collettivo che si ha delle proprie giocate. Ma il fatto che possano verificarsi ha portato a tentare di fare un’analisi del gioco di ruolo e quindi a intervenire su quello che un designer può effettivamente controllare: il sistema di gioco.

Per fare questo è necessario capire come funzionino i processi al tavolo e cercare di rimediare ad alcuni problemi. Il *Principio di Lumpley*, “Il Sistema (che include “le regole” ma non è limitato a esse) è definito come l’insieme dei mezzi attraverso cui il gruppo durante il gioco giunge all’accordo sugli eventi immaginati”, in questo senso racchiude una forte componente di sintesi e analisi, propria e necessaria a chi si propone di analizzare e risolvere dei problemi. Dato questo principio, il passo che vede la *Regola d’Oro*, quella espressa nei manuali di *Mondo di Tenebra*, come un problema e non come una regola per la risoluzione dei problemi è breve. Il suo superamento quindi diventa fondamentale, oltre che nei regolamenti, anche nell’approccio al gioco da parte dei giocatori. La visione delle regole come consigli, il fatto che le procedure di gioco passino dal Master, fatto che porta alla definizione di gioco *Mother, may I?* (“Mamma, posso?”) o in italiano a quella di *Sistema Zero*, vengono visti come possibili punti di criticità che possono generare problemi. In altre parole: se si passa per il Master per ogni decisione, ci saranno pressioni sociali, anche inconse, sul Master, possibili decisioni ingiuste sui giocatori, carico di responsabilità eccessivo su uno solo. Troppe criticità da gestire. Questa serie di considerazioni non sono proprie del *Big Model* in sé, che si limita all’analisi del gioco, ma discendono dai problemi pratici che si sono affrontati nei giochi. Esattamente come in un processo tecnologico, la discussione del problema e il tentativo pratico di risolverlo hanno portato a metodi differenti ed efficaci partendo da una semplice constatazione.

Questo estratto che ho voluto brevemente richiamare è solo uno dei punti del *Big Model*, ma dà un’idea di come il modello abbia portato a una visione lucida del modo di funzionare delle sessioni di gioco di ruolo e quindi abbia portato alla possibilità di capire come intervenire. L’analisi del gioco non è limitata a questa, e si invita la lettura del saggio *Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge*, presente in questo stesso volume, per una trattazione concisa ma esauriente del tema.

### **1. La direzione di sviluppo e il concetto di Intento Creativo**

Quanto detto prima dà solo un’idea di come superare il problema, ma non dice dove puntare. Il concetto di *Intento Creativo* è controverso e di difficile comprensione per molti, oltre a essere la parte più arbitraria a mio modo di vedere di tutto il



modello. *L'Intento Creativo* è definito come *The aesthetic priorities and any matters of imaginative interest regarding role-playing*; in altri termini è una spinta di intenzioni comune da parte del gruppo, basata su priorità estetiche. Se ogni giocatore ha il suo proprio *Intento Creativo*, se il tavolo risolve i diversi *Intenti Creativi* dei giocatori in maniera che risulti divertente per tutti, allora abbiamo una CA condivisa al tavolo. In altre parole, se al tavolo ci si diverte, ci si appassiona per quello che accade agli altri, ci si supporta attivamente nel divertimento, allora c'è una CA nel gruppo.

La presenza di una *Intento Creativo* è possibile in ogni gioco di ruolo, ma spesso necessita di una modellazione di anni di gioco nello stesso gruppo e grosse modifiche delle regole, con il risultato di avere un gioco divertente soprattutto per merito dei giocatori. Il problema, che secondo me è il più significativo in questo fatto, è che in presenza di un gioco di ruolo diverso un tal gruppo potrebbe modificarlo come il precedente, annullando dunque lo sforzo di design.

Le CA del tavolo sono raggruppate in tre gruppi, ma non è scopo del presente articolo analizzarle o citarle. Quello che è importante sottolineare è che i giochi che buttano un occhio al *Big Model* tentano con le loro regole di supportare attivamente un'esperienza di gioco e di far sì che questa possa creare naturalmente una CA condivisa al tavolo. Questo è tipico di un processo tecnologico, anche importante: analizzando come si svolgono le cose, si capisce con quali mezzi intervenire e in che direzione puntare per migliorare.

Parte importante di questo processo è la creazione, sviluppo e discussione di varie Tecniche nei vari giochi. Le Tecniche di design sono essenzialmente le regole, ma il nome stesso dà l'idea della diversa consapevolezza che si ha da parte dei designer. Il lavoro su queste Tecniche è stato pratico e sviluppato nei giochi, e discusso in riferimento al risultato ottenuto. Le Tecniche e i giochi sono a mio modo di vedere il segnale più forte di tecnologia che il *Big Model* ha prodotto. Questo può essere visto sia come il ritorno che viene dato alla teoria dalle diverse soluzioni, sia, per la parte di Tecniche e giochi, come il prodotto che risulta dal processo.

## 2. Innovazione

Parlare di innovazione può sembrare fuori contesto, ma l'innovazione è spesso il motivo trainante nello sviluppo di nuove tecnologie. A differenza di altri campi il concetto di innovazione è oggettivo e a mio parere i giochi prodotti dal *Big Model* sono innovativi. Lo sono perché il concetto di divertimento iniziale è stato studiato nelle forme del suo manifestarsi fino a sviluppare metodi per renderlo fattuale il più spesso possibile cercando di eliminare le criticità.

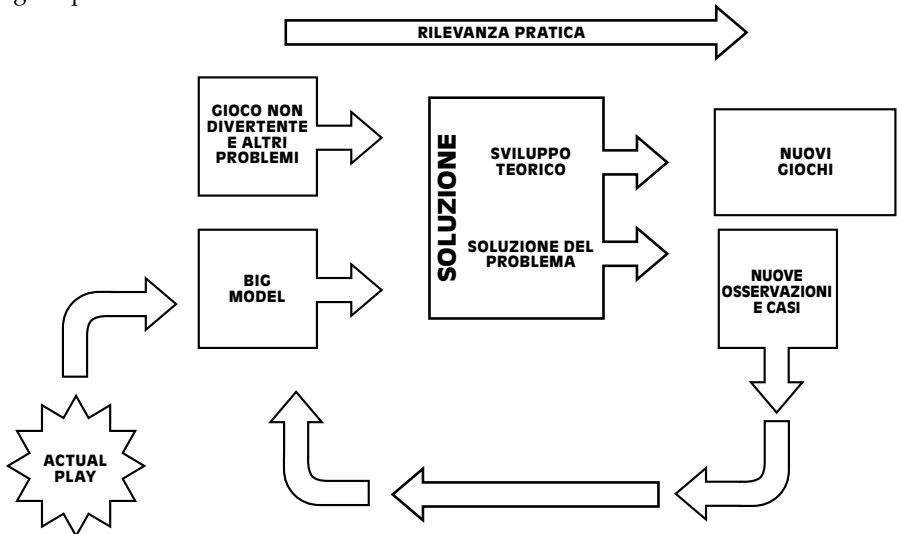
Ma il punto fondamentale è che la ricerca di questi metodi ha prodotto, se mi è concessa la licenza, "divertimenti" diversi. Giochi diversi sono diversi sul serio e danno un'esperienza unica non replicabile facilmente con un altro gioco e soprattutto mai vista prima. Giocare a *Montsegur 1244* o *Polaris* non solo è un'esperienza diversa da quello che i giochi di ruolo precedenti davano, ma

sono due esperienze diversissime tra di loro anche se con alcune Tecniche in comune, molto di più che tra due giochi pre-*Big Model*. In altre parole, il *BM* come strumento di analisi ha prodotto giochi che sono giochi di ruolo e che spostano l'asticella del concetto di divertimento verso l'alto. La scoperta di nuovi fenomeni attraverso una nuova tecnologia non è una cosa rara, ma testimonia la bontà nella teoria perlomeno come innovatrice. Certo, le considerazioni sul divertimento sono soggettive e la valutazione di due esperienze non è definibile e valutabile quantitativamente. Può esserlo qualitativamente usando però considerazioni a posteriori, ossia analizzando cosa è successo al tavolo per dare quel determinato risultato. E ogni considerazione di questo tipo diventa un nuovo spunto verso ulteriori considerazioni teoriche. Un motore che si autoalimenta. La discussione di queste nuove esperienze poi avviene su forum come *The Forge* o *Story Games*, ad esempio, forum di designer, forum di pari, dove si discutono anche gli articoli di teoria o i *playtest* dei giochi in corso di progettazione. Un meccanismo virtuoso che non è lontano da una peer review continua che spinge il modello a essere in evoluzione e i giochi verso strade diverse.

### 3. Conclusioni

I nuovi giochi sono a tutti gli effetti innovazione. E nel campo scientifico e tecnologico una cosa è innovativa se fa meglio di altri quello che fa o se fa cose diverse. I giochi prodotti in questo modo rispettano entrambe le premesse e dunque sono innovativi. Come innovazione sono appetibili anche per chi di solito non ha problemi quando gioca, in quanto forniscono un'esperienza diversa. Il meccanismo di discussione inoltre garantisce una certa correttezza di metodo portata avanti da volenterosi.

Lo schema seguente prova a schematizzare il discorso fatto, in relazione alla figura precedente:



In conclusione, questo piccolo articolo ripercorre a grandi balzi un modello complesso cercando di mettere in evidenza come, più di ogni altra analogia, quella con la tecnologia sia azzeccata e lampante, essendo nata dalla mente di un Professore di Biologia (e abituato a ragionare e lavorare in un certo modo) e che, anche non cercando di capire se la teoria è verificabile o meno, se falsificabile o meno, il processo che ha prodotto è assimilabile ad alcuni processi tecnologici. Cercare di smontare questo processo da punti di vista artistici, storici, filosofici può dunque essere interessante per chi non scrive giochi, ma sono solo tentativi, umani, di cercare di riportare qualcosa che non si è capito o che non si è assimilato alla propria esperienza, forzando i punti, modificando il significato. Ma per chi i giochi li scrive sono considerazioni prive di senso: il *Big Model* dà strumenti di analisi, critica, innovazione. Questo serve per fare design, il resto è buono solo per le discussioni da forum.

### **Bibliografia**

**Wanda J. Orlikowski**, *The Duality of Technology: Rethinking the Concept of Technology in Organizations*. *Organization Science*, Vol. 3,

**Emily Care Boss**, *Key Concepts in Forge Theory* [presente in italiano in questo volume con il titolo *Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge*]

**Ron Edwards**, *The Provisionary Glossary 2*.

*Constructive research*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Constructive\\_research](http://en.wikipedia.org/wiki/Constructive_research).



# **Riflessioni Appassionate**

## **Osservazioni e Teorie**

# Figli di un D&D minore

Di Mattia Bulgarelli

*Un articolo sui concetti che il GdR dei primordi ha "esportato verso" altri media ludici, in particolare verso i videogiochi. Si evidenzierà come il medium GdR ha avuto, fino a tempi recenti, difficoltà ad aprirsi all'innovazione in termini diversi dal mero lato estetico, nonostante sia stato ampiamente fonte d'ispirazione.*

Un gruppo di persone è seduto attorno a un tavolo. Ognuno di fronte a sé ha una scheda con indicate le caratteristiche del suo personaggio: quante ferite fisiche e mentali potrà sopportare mentre combatterà i mostri che, inevitabilmente, popoleranno le strade della città che percorrerà in cerca di indizi, che oggetti possiede, quanto denaro ha. I valori delle sue abilità (Velocità, Furtività, Lotta, Fortuna, ecc.) rappresentano quanti dadi il giocatore lancerà quando il suo personaggio si troverà nei guai o di fronte a un'opportunità. I personaggi coopereranno per sventare la minaccia del mostro ultraterreno. Suona familiare... Per un gioco di ruolo.

Il giocatore di un videogioco si trova a dover gestire con attenzione i propri Punti Ferita, a scegliere quando curare e quando attaccare, naturalmente facendo attenzione a usare gli attacchi dell'elemento giusto e tenendo conto anche dei possibili Status alterati che può infliggere o subire: veleno, confusione, paralisi, e altri. Suona familiare... Per un gioco di ruolo per computer.

Nel primo caso, potrebbe stupirvi sapere che siamo idealmente nel 2005 e il gioco in questione è un gioco da tavolo: *Arkham Horror*. Nel secondo, siamo nel 1996, e il nostro giocatore è un giovane giapponese alle prese con *Pokémon*, sul piccolo schermo monocromatico del Game Boy.

Il gioco di ruolo (GdR, o RPG in inglese; in questo articolo userò la prima sigla per indicare i giochi di ruolo da giocare di persona, detti anche "carta-e-matita", la seconda per i videogiochi) ha goduto di una certa popolarità negli anni '80, negli u.s.a. prima come in Europa e in Giappone poi, salvo sparire successivamente dal radar dell'opinione pubblica e delle mode, fluendo come un fiume sotterraneo di appassionato in appassionato, con una certa fatica. I motivi di questa fatica sono quasi certamente discussi in altri articoli in questo libro, perciò non me ne occuperò.

Eppure, a dispetto di un durissimo fallimento in termini di puri numeri di pubblico, alcuni elementi tipici del GdR dei primordi sono filtrati più o meno consapevolmente in altri media ludici e sono riconoscibili da milioni di persone: la struttura con avventurieri appartenenti a Classi, il cui potere si misura in Livelli,

che si potenziano sconfiggendo mostri da cui ottengono tesori e Punti Esperienza. *Dungeons & Dragons* (*D&D* in breve, 1979-oggi nelle sue varie edizioni) è il perno centrale di tutta la faccenda. Anche se *D&D* ha costruito, a sua volta, parte della sua terminologia su giochi preesistenti, lo prenderemo convenzionalmente come punto di partenza e di divulgazione dei concetti base di cui esamineremo la diffusione.

Nel settore dei videogiochi, i giochi vengono tipicamente catalogati per schemi di “gameplay”, ossia che tipo di azioni e reazioni il giocatore scambia con il gioco, più che riguardo ai contenuti estetici.

Ad esempio, un gioco in cui il giocatore deve far combaciare colori e forme sarà un “puzzle game”, e solo in seconda battuta si guarda se gli elementi sono rappresentati come astratti, medievalesgianti, ispirati all’horror. *Lemmings 2: The Tribes* (1993) gioca molto sul “colorare” il “gameplay” con “temi” diversi: anche se lo scopo e le meccaniche di gioco sono identiche, alcuni schemi vedranno le piccole creature attraversare territori presentati a tema Antico Egitto, circense, spaziale, ecc.

È strano vedere, quindi, videogiochi anche profondamente diversi tra loro essere catalogati come “RPG” solo a causa di alcune meccaniche secondarie.

*Neverwinter Nights* (e relativi espansioni e seguiti, tra il 2002 e il 2008) ha un “gameplay” molto diverso da *Diablo II* (2000), eppure è facile vederli catalogati entrambi come RPG .

Solo i recensori più smalzati e attenti hanno visto in *Pokémon* i meccanismi dei GdR, e come “RPG” o “Action RPG” viene classificato *Monster Hunter Tri* (2010), che mescola combattimenti in tempo reale, raccolta oggetti, costruzione di equipaggiamento e altro.

Il GdR ha esportato nei videogiochi, e con successo, concetti anche non immediati per il pubblico dei non-iniziati: Punti Ferita, Livelli, potenziamento dei personaggi tramite l’esperienza nei combattimenti, specialmente se vinti, e molti altri. Non solo: su questi concetti poco immediati ha capitalizzato, creato nuovi giocatori e, di conseguenza, successi commerciali notevoli.

Questo è avvenuto anche in giochi in cui non c’era alcun collegamento diretto con l’immaginario del vecchio GdR fantasy: vedansi per esempio la modalità “strategica” di *Soul Calibur II* (2002) e *III* (2005), che prende tutti gli elementi appena elencati e li inserisce in un gioco di combattimenti uno-contro-uno; oppure *Dungeon Keeper* (1997) e *Dungeon Keeper II* (1999), che fanno propri in modo ironico gli schemi dungeon-mostri-avventurieri, dandoli per scontati e già acquisiti dal pubblico.

In Giappone prima e nel mondo occidentale poi, gli “RPG per console alla giapponese” (JRPG) godono di una popolarità indiscussa: la sola serie *Final Fantasy* (1983-oggi su almeno 17 piattaforme hardware diverse) conta, a livello mondiale, 85 milioni di giochi venduti, due film spin-off, una quantità enorme di merchandi-

sing, ed esistono anche numerosissimi prodotti per il mercato interno. Lo schema comune a praticamente tutti i JRPG si riassume in poche parole: una storia predefinita e tendenzialmente lineare, con qualche diramazione, personaggi con schede e valori numerici, che si potenziano combattendo i mostri. Uno schema tanto comune da poter essere dato per sottinteso in fumetti (*Bastard!!*, 1988-oggi) e in serie animate (*Mahojin GuruGuru*, 1994) di grande diffusione.

Tornando all'occidente e ai videogiochi, i MMORPG (RPG online multigiocatore) sono una categoria videoludica che ha avuto un'espansione rapidissima relativamente recente, anche se i videogiochi di dungeon fantasy per uno o più giocatori si possono far risalire agli anni '80. Una cronologia del fenomeno è oltre lo scopo di questo articolo, oltre che complicata per via delle ramificazioni tra le innovazioni apportate o meno in tempi e modi diversi, ma il successo è innegabile. Il solo *World Of Warcraft* (2004, 2005 in Europa) a fine 2008 aveva 11 milioni e mezzo di iscritti. Anche qui, potenziamento del personaggio creato dal giocatore tramite combattimenti, con un punteggio di "Esperienza", oggetti magici, ecc.

Più sottile il collegamento tra il gusto del "vivere" mondi fantastici, parte del fascino del GdR, e altri giochi online come *Second Life* (2003-oggi), che forse non sarebbero esistiti senza prima *Everquest* (1999-oggi) e *Ultima Online* (1997).

Altri interi generi ludici non-elettronici prendono le mosse dalla cultura del GdR primevo: *Warhammer Fantasy Battle* (molteplici aggiornamenti dal 1983 a oggi), gioco di miniature che simula combattimenti tra eserciti fantasy, non trova il minimo problema a esprimere i valori dei singoli pezzi in semplici schedine con valori numerici e a misurare i suoi eroi in livelli numerati e crescenti: un Mago di 4° Livello, è naturale (?), sarà più abile di uno di 2° o di 3°.

*Magic: L'Adunanza* (molteplici edizioni ed espansioni dal 1993 a oggi, circa 11.500 carte diverse a febbraio 2009), capostipite dei "giochi di carte collezionabili", riprende molti concetti noti al GdR fantasy: "maghi" che "evocano" "creature", creano "artefatti" (anglicismo ormai nell'uso comune nel settore per "manufatto magico"), "incantano" gli elementi del gioco per ottenere dei vantaggi tattici duraturi o usano magie dagli effetti immediati. *Magic*, come altri giochi simili (*Yu-Gi-Oh TCG*, per esempio; dal 1999 a oggi), prevede come condizione di vittoria "normale" la riduzione a zero dei punti vita dell'avversario.

Nel mondo dei giochi da tavolo, oltre al già citato *Arkham Horror*, anche altri giochi trovano naturale accostare il fantasy ad avventurieri che combattono mostri, che possono morire anche più volte, rappresentanti di categorie (Classi) con forza fisica inversamente proporzionale alle capacità magiche, come *Talisman* (I ed.: 1983; IV ed.: 2007) o *HeroQuest* (1989).

Altri giochi ancora fanno una diretta parodia degli schemi suddetti: *Munchkin* (2001-oggi) arriva all'estremo di parodiare, attraverso le sue innumerevoli espan-



sioni, perfino lo stile di gioco tipico dei “giocatori molesti” da cui prende il nome e gli schemi di marketing dell’industria del GdR tradizionale: rivendere lo stesso gioco più e più volte, con lo stesso regolamento, modificando solo l’ambientazione, più una serie di gadget correlati al gioco in modo più o meno pretestuoso.

Un gioco difficile da classificare è *Sì, Oscuro Signore* (2005): combina un gioco di carte con la capacità d’improvvisazione narrativa e un’ambientazione fantasy. Inoltre, prevede un giocatore il cui giudizio è insindacabile (simile al “Master” tradizionale). Difficile non vederci una parentela con il GdR “tradizionale”.

Se i mondi dei giochi da tavolo, di carte, dei videogiochi non si sono mai fatti problemi a importare questo tipo di influenze, al contrario il GdR ha avuto, almeno fino ai tempi più recenti, delle notevoli difficoltà a incorporare concetti, sia di moda che di design, da altri tipi di giochi.

Alcuni esempi notevoli di importazione di idee e tecniche arrivano da giochi non a caso “borderline”: *On Stage!* (1995) o *Once Upon A Time* (1994), per esempio, fanno propri elementi del teatro e delle favole rispettivamente.

Non si tratta di GdR, almeno non nelle intenzioni degli autori, anche se sono basati su una creazione condivisa di una storia. Bisognerà aspettare il gruppo *Vi Åker Jeep* (archivio online: a partire dal 2007) per una ripresa di questi temi. Il gruppo sfrutta abbondantemente, per i suoi giochi “dal vivo”, tecniche prese dall’improvvisazione teatrale e le rende regole di gioco immediatamente comprensibili e sfruttabili.

Purtroppo si è assistito, per ragioni che sarebbe interessante indagare, alla nascita di una convenzione per cui un “vero GdR” dovesse avere certe caratteristiche: in tempi più lontani, essere fantasy e avere uno schema Razza-Classe-Livello-Punti Esperienza; in tempi più recenti, avere un “Master” attraverso cui viene filtrato tutto il contributo degli altri giocatori.

L’aderenza cieca a questo schema ha portato a giochi che, anche quando tentavano di aprirsi a nuovi generi, hanno colto l’estetica di ciò che volevano rappresentare ma non lo schema logico e narrativo. Che senso ha, per esempio, nel GdR ispirato alla serie animata *Robotech* (1986), l’Abilità “arrampicarsi”? Serve davvero ad aggiungere qualcosa alle storie d’amore e di guerra nello spazio e sulla Terra che hanno reso celebre la serie animata? Serve davvero tenere il conto dei Punti Ferita dei mezzi, quando nella serie la differenza tra la vita e la morte è un solo colpo a segno?

Altri GdR hanno tentato delle importazioni più cosmetiche che strutturali, come *Deadlands* (1996 e 2006), che per avvicinarsi al western utilizza un sistema di risoluzione ispirato al Poker, con tanto di carte, ma lo schema di fondo resta quello classico.

Lo stesso *Vampire: The Masquerade* (I ed.: 1991; varie edizioni italiane), punto cardine del passaggio verso GdR mirati alla storia più che al “vincere scontri”, alla fine funziona meglio nei punti in cui meno si discosta dallo schema: i Clan sono Classi, in quanto definiscono i Poteri più o meno accessibili e lo stereotipo generale del personaggio, le Abilità sono espresse in numeri anche se graficamente sono dei puntini sulla scheda, i Poteri e le Abilità aumentano tramite punti esperienza. Una presa di coscienza dei meccanismi narrativi e il riporli, così come sono stati ereditati dalla narrativa, nelle mani di un giocatore “speciale” non sono elementi sufficienti per raggiungere l’obiettivo di “giocare con una storia”: serve inserire questi meccanismi nel gioco, nelle regole, nell’interazione tra giocatori.

In tempi più recenti, grazie a una maggiore consapevolezza di design, alcuni GdR hanno importato elementi all’apparenza estranei.

*Dirty Secrets* (2007; edizione italiana: *Sporchi Segreti*, 2009) prende a prestito le meccaniche del *Liar’s Dice* o del *Perudo* per i suoi scopi, e include anche un percorso a caselle che, a prima vista, ricorda un classico gioco da tavolo.

*Primetime Adventures* (2004; edizione italiana: *Avventure in Prima Serata*, 2007) non ha, invece, alcun componente materiale innovativo (usa carte, gettoni e una scheda del personaggio, niente di nuovo sotto il sole), ma chiede esplicitamente ai giocatori di affidarsi a ciò che vedono e apprezzano nei telefilm: tipi di personaggio, situazioni e luoghi tipici, ma anche il richiamo a tecniche specifiche come sottotitoli, dissolvenze, flashback.

Prendendo a prestito delle tecniche “altre” rispetto a un GdR che seguisse l’antico standard sopracitato, si ottiene un effetto apparentemente paradossale: richiedendo e sfruttando conoscenze ulteriori al gioco stesso si rende più facile l’accesso al gioco.

La quarta edizione di *Dungeons & Dragons* (2008) sembra chiudere un cerchio, spostando il centro del gioco sullo scontro tattico e sulle sinergie di gruppo, con i ruoli tattici dei personaggi esplicitamente categorizzati secondo la loro Classe. La cosa ha suscitato molti e diversi commenti in Rete, e non sono mancati i paragoni con i già citati MMORPG. *D&D*, capostipite de facto del GdR, si ispira ai suoi pronipoti che hanno perfezionato, in decine di anni, centinaia di titoli, milioni di giocatori, l’arte di simulare schermaglie fantasy in modo divertente e meno oppresso da lungaggini preparatorie.

*Anima Prime* (al momento in cui scrivo, febbraio 2010, in versione “beta” disponibile per il download) chiude un altro cerchio, simile ma più ampio: si ispira ai JRPG (in particolare *Final Fantasy*, vedi sopra) e ne ripropone le atmosfere e le situazioni, con un nuovo sistema di regole. E qui troviamo un nuovo paradosso apparente: per avere un GdR moderno che trasmettesse il “feel” dei JRPG è stato necessario buttare via esattamente ciò che i JRPG avevano conservato (buttando via,

a loro volta, tutto il resto!) dei GdR dei primordi.

L'apertura a soluzioni e schemi tipici di altre categorie di giochi, nel design moderno dei GdR, ha mostrato come poter espandere il tipo di gioco a esperienze prima ritenute "impossibili".

Il recente successo di giochi da tavolo collaborativi e la nascita di GdR competitivi può essere l'inizio di una convergenza tra settori ludici che hanno corso parallelamente fino a poco tempo fa? Io mi auguro di sì, per avere nuovi giochi, ma nuovi davvero e non copie "rivedute e corrette" di giochi che già conosciamo.

Giochi incrociati, meticci, bastardi. Ma bastardi forte.



# **Riflessioni Appassionate**

## **Storia ed Esperienze**

# Innovare il Gioco di Ruolo nel Ventesimo Secolo: il Caso On Stage!

di Andrea Angiolino

La storia italiana del gioco di ruolo si è da subito connotata per una ricca produzione locale. Il gioco di ruolo arriva da noi attorno al 1980, importato con le simulazioni belliche in edizioni estere non tradotte. Lo descrive per primo Sergio Masini nel suggestivo articolo *Viaggio simulato nel mondo fantasy* sul numero 3 di *Pergiochi* (dicembre 1980), prima testata a dedicare una rubrica fissa ai giochi di ruolo dal settembre 1982. Prima ancora che nel 1985 appaia la traduzione italiana di *Dungeons & Dragons*, si pubblicano ben due giochi interamente italiani, *I Signori del Caos* e *Kata Kumbas*, oltre a giochi da tavolo "ibridati" col gioco di ruolo, come *VII Legio* e *Magikon*. Da allora si sono succedute decine di prodotti nostrani, affiancatisi con successo alle traduzioni straniere e capillarmente distribuiti in librerie, negozi di giochi e giocattoli, fumetterie, edicole, persino tabaccherie e cartolerie, nei canali dei diversi editori anche non specialistici che li hanno pubblicati.

Il modello di gioco di ruolo resta comunque, per tutti gli anni '80, quello stabilito dal classico *D&D*: un archetipo potente. Per lungo tempo non si sente il bisogno di metterne in discussione la filosofia, lo schema generale, la distribuzione dei compiti fra narratore e giocatori, il ruolo dei randomizzatori (dadi o altro) e così via.

In Italia si sviluppa anche una letteratura sul gioco di ruolo, con vari libri per lo più a firma del professor Luca Giuliano e riviste anche in edicola di eccezionale longevità.

Nei primi anni '90, l'ambiente italiano dei giochi di ruolo è sufficientemente maturo per una forte ventata di innovazione. Ancora inedito, *On Stage!* debutta al 4° Festival del Gioco di Gradara. Il mattino del 26 settembre 1993 una folla di curiosi si assiepa nella piazzetta in cui si gioca, per seguire la partita diretta dallo stesso autore Luca Giuliano: fatto inconsueto, data la scarsa fruibilità che di norma hanno le avventure di gioco di ruolo per spettatori terzi. Ma il gioco si basa su una nuova convenzione: i personaggi sono attori che recitano per un pubblico virtuale, cui tutto deve essere reso comprensibile. Ogni cosa deve accadere "in scena" e poter essere seguita dall'ipotetico spettatore: dunque gli spettatori reali possono anch'essi apprezzare la vicenda che si sviluppa al tavolo, una riedizione dell'*Amleto* di Shakespeare il cui evolversi è però aperto e tutto in mano ai giocatori. Anche l'ambientazione è originale, nonostante le diverse centinaia di giochi di ruolo apparsi finora abbiano già percorso tutti i filoni storici e dell'immaginario.

Il successo è immediato, l'attenzione sollevata superiore a quello di altri giochi di ruolo presentati nella stessa occasione da marchi editoriali forti. Il reportage della manifestazione apparso su *L'Espresso* n. 41 - 17 ottobre 1993 dedica 25 righe e una foto a *Lex Arcana* della Dal Negro, intervistandone gli autori (Colovini, De Toffoli, Maggi e Nepitello). *Druid*, dell'Editrice Giochi, è liquidato in quattro righe: anche per l'errore dell'editore, fatale per la promozione, di presentarlo anonimo (è

probabilmente ancora oggi l'unico gioco di ruolo mai pubblicato al mondo senza nomi degli autori). A *On Stage!*, benché inedito e non ancora intenzionato alla pubblicazione, l'articolo riserva ben 39 righe e la grande foto di apertura.

I collaudi del gioco procedono per diversi anni in pubblico come in privato: i playtester ufficiali ringraziati sul manuale sono 13 registi e 68 giocatori e giocatrici, alcuni dei quali riconoscibili per nome nell'esemplificazione del gioco riportata sul manuale e ripresa da autentiche sessioni. Grazie alle presentazioni pubbliche, *On Stage!* diventa rapidamente il gioco italiano con il maggior numero di espansioni: chi lo prova ne crea di ogni genere, attingendo da letteratura, cinema, teatro, soap opera, fumetto, lirica e altro ancora. La pagina Web che censisce i moduli elenca un'ottantina fra autori e autrici: a colpire l'immaginazione sono varie caratteristiche del gioco decisamente innovative rispetto ai titoli italiani e stranieri già in commercio. Non solo l'adattabilità a temi disparati, con tono serio o di parodia, ma anche le meccaniche del gioco, di per sé perfettamente limate e coerenti; tanto che si assiste a una vasta produzione di espansioni e a nessun "tentativo di imitazione" che ne modifichi i principi e il funzionamento.

*On Stage!* si basa su sessioni "one shot" in cui il comportamento di ogni personaggio è indirizzato da obiettivi individuali. Resta dichiaratamente un gioco di ruolo non competitivo, ma introduce una componente di agon. Ogni personaggio ha tre caratteristiche, Dibattito, Lotta e Fortuna, determinate dal giocatore distribuendo 12 punti: a prevalere, tra due giocatori in contrapposizione, è chi ha il punteggio più alto nella caratteristica rilevante. Poiché i punteggi sono immutabili, i confronti possono diventare prevedibili e scontati. Il gioco deriva anche dal lungo background di studio del gioco di ruolo da parte dell'autore, che tra l'altro ritiene elementi essenziali di questo filone l'indeterminatezza e la sorpresa: per preservarli, non solo i punteggi sono segreti, ma i personaggi hanno anche abilità speciali altrettanto segrete che intervengono solo in alcuni casi, caratterizzandoli caratterialmente e al tempo stesso rendendo più incerto l'esito dei confronti. Infine, poiché comunque nell'ambito delle 12/15 scene previste per una partita l'esito di confronti e aste può diventare ovvio e scontato, o confinare un giocatore ai margini del gioco a causa dell'incastro dei punteggi, un sistema di carte jolly consente di forzarne il risultato come di annullare l'effetto di altre carte. In questo meccanismo essenziale e ben oliato non c'è spazio né motivo per modifiche delle regole in corso di partita, com'è diffusa tradizione nei giochi di ruolo dell'epoca.

D'altro canto, un ulteriore elemento di forte innovazione è che in *On Stage!* c'è sì un giocatore "Regista", ma manca la tradizionale figura del narratore "onnipotente" cui è più o meno esplicitamente permesso di modificare le regole o gli esiti del gioco: molti dei compiti del master sono delegati ai giocatori, altri sono soppressi. Una partita è suddivisa in scene: il giocatore che si aggiudica ciascuna di esse a un'asta determina e descrive il momento e il luogo in cui si svolge, stabi-

lendo inoltre i personaggi presenti e quelli che entrano o escono successivamente. A queste decisioni gli altri giocatori si contrappongono con carte e abilità speciali, mentre il Regista non ha modo né ragione di intervenire.

In *On Stage!* il Regista ha ruolo di “giudice dei conflitti tra i personaggi”, non di legislatore. Applica rigorosamente le regole così come sono, non le modifica: unica eccezione la possibilità di aggiungere una nuova regola per risolvere casi del tutto scoperti, ma data la generalità del sistema è evento più teorico che reale. Il Regista presiede i confronti fra punteggi, preservandone il segreto; proclama l’effetto delle carte; regola le aste come un imparziale croupier. Dichiara gli effetti delle regole applicandole oggettivamente: ai giocatori spetta interpretarli all’interno della finzione di gioco. In ogni caso: “Gli attori sono i veri protagonisti del metodo *On Stage!* e il Regista deve prima di tutto rispettare il senso generale che l’attore intende dare al proprio personaggio. L’intervento del regista non deve mai apparire come costrittivo nel riguardo degli attori.” In questa chiave va letta anche la sua gestione diretta di scene, limitata all’eventuale (e rarissimo) pareggio totale nelle aste fra tutti i giocatori nonché alla prima e all’ultima scena: il prologo, secondo le indicazioni dell’autore del modulo, e l’epilogo, il cui scopo è dare un finale alla storia coerente con gli eventi accaduti.

L’autore, Luca Giuliano, crea *On Stage!* attingendo alle sue esperienze d’autore, non limitate al gioco di ruolo ma che spaziano dal gioco per rivista a quello multimediale, da quello radiotelevisivo a quello da tavolo; è inoltre il massimo esperto italiano di giochi di ruolo, nonché colui che li porta per primo in ambito accademico con pubblicazioni e attività organizzate. Fra le fonti di ispirazione rientrano senza dubbio i giochi di comitato, giunti in Italia tramite alcuni wargamer romani e in cui aspetti di interpretazione si mescolano a uno schema agonistico: è proprio lui con la Cooperativa C.Un.S.A. a sperimentarne nuove forme, inclusa una variante televisiva (*Agatha*, il cui numero zero va in onda su Rai Tre). Altra fonte di influenza è *Amber*, un gioco di ruolo che aveva iniziato a delegare ai giocatori alcuni compiti di definizione dell’ambiente di gioco tipici del master, ma che comunque resta molto incentrato sull’invenzione e la discrezionalità di questi.

Tra le varianti di *On Stage!* sviluppate a gioco ancora inedito spiccano quelle “dal vivo”, particolarmente utili alla sua diffusione.

L’8 ottobre 1994 una *Fiera dell’Antiquariato* a Roma presenta *On Stage! Schizofrenico*. *On Stage!* regola innanzi tutto il comportamento e le possibilità del giocatore, non del personaggio, e per questo restano invariati al mutare dell’ambientazione; in questa variante giocata “in piedi” ogni personaggio è affidato a un giocatore vero e proprio che gestisce il gioco, muovendo come una pedina un “attore” che “recita” sul palco. L’impossibilità di comunicare fra i due durante le scene è ulteriore spunto di gioco e divertimento.

Il 27 gennaio 1995 al Centro Culturale La Maggiolina di Roma si ha la “prima” di *On Stage! Teatro interattivo*, che ha in più un pubblico votante che determina l’esito dei confronti.



Il 7 luglio 1995, tra le attività culturali estive del comune di Cecina, esordisce *On Stage! Vox populi*: l'apparato regolistico si semplifica per enfatizzare il ruolo del pubblico. È la variante più diffusa, con diverse decine di rappresentazioni pubbliche in eventi ludici e non.

I vari modelli di *On Stage!* live entrano in scuole, biblioteche, eventi culturali, manifestazioni di vario genere, coinvolgendo pubblici assolutamente eterogenei: tra gli eventi più curiosi una rappresentazione al Teatro Comunale di Gradara con Umberto Eco e l'Associazione Italiana di Studi Semiotici. La versatilità delle ambientazioni, dalle favole ai più venerati testi letterari, consente di coinvolgere ogni fascia d'età e di inserire il gioco in eventi di cultura "alta". La stessa versione da tavolo è usata con successo in ambito educativo, sia scolastico che non.

Nel 1995 il gioco è finalmente pubblicato dalla DaS Production, un editore specializzato. A sottolineare le caratteristiche di rottura del nuovo titolo, la dicitura "gioco di ruolo" non compare sulla scatola, ove invece campeggia il sottotitolo "metodo di improvvisazione teatrale", che evidenzia la fruibilità delle sessioni di gioco da un pubblico terzo. A fugare ogni dubbio sulla sua natura e a rivendicare l'originalità delle meccaniche provvede comunque la prima frase del manuale di regole, che recita: "Il primo gioco di ruolo italiano senza dadi".

La diffusione di *On Stage!* esula dalla stretta cerchia degli appassionati di gioco di ruolo. La semplicità e precisione delle meccaniche, l'assenza di un tradizionale narratore con poteri superiori a quelli degli altri giocatori e la distribuzione dei suoi usuali compiti ai vari partecipanti, l'orientamento a sessioni one-shot e le sue altre caratteristiche innovative, portano a una maggiore facilità di diffusione presso un pubblico nuovo e più adulto, con minore disponibilità ad assimilare regolamenti complessi e tempo libero più ridotto. Forse anche in quest'ottica *On Stage!* si autodefinisce "metodo" prima che "gioco": per vincere le resistenze di adulti con scarsa attitudine ludica a "mettersi in gioco".

Il vero problema di *On Stage!* è essere uscito in una fase di netta crisi commerciale del gioco di ruolo, che in Italia porta a una completa stasi del settore. I due massimi distributori specializzati si sono appena contesi i diritti di *Magic - The Gathering*, che vende 160.000 mazze base in italiano nel solo primo anno, attestandosi su un ordine di misura decisamente più alto di qualsiasi gioco di ruolo. Gli editori si dedicano alla localizzazione di altri giochi di carte collezionabili: le energie editoriali vengono distolte dal supporto dei giochi di ruolo esistenti e dalla pubblicazione di nuovi titoli, mentre diversi negozianti abbandonano del tutto il settore a favore delle carte collezionabili imbustate e sfuse. Se il 1993 aveva visto uscire 9 giochi di ruolo in italiano tra prodotti originali e traduzioni, il 1994 altri 6, il 1995 ulteriori 6, tolti i tascabilissimi e non commerciali titoli della collana *I Giochi del Duemila* il mercato italiano conta solo 3 nuovi titoli nel 1996, che scendono a 2 di case minori nel 1997 (*Talislanta* della 3d6 e *Og!* della Oberon) e a 3 nel 1998 (ma il solo *Kult* della Hobby & Work ha in quell'anno un po' di potenziale commerciale). Dei 21 giochi apparsi nel 1993-1995, 10 sono di autori italiani; dei soli

8 pubblicati nel triennio successivo, soltanto l'autoprodotto *Angeli e Demoni*. Lo spazio per gli autori locali si è del tutto chiuso. Restano fuori dal conto i minuscoli libretti de *I Giochi del Duemila*, venduti al simbolico prezzo di 2000 lire: pubblicati a fini puramente promozionali dalla Qualitygame, editore di giochi in scatola, restano l'unica valvola di sfogo per la creatività nostrana dando alle stampe diversi giochi di ruolo completi e originali nella loro asciuttezza, ma non fanno mercato.

Benché continui la produzione autonoma di supplementi da parte dei fan, sono quindi poche le espansioni ufficiali di *On Stage!* che vedono la luce, in un momento di forte contrazione del mercato. Tre di esse sono appunto incluse tra *I Giochi del Duemila*, che decide di fare da supporto al titolo, visto che il suo editore è in difficoltà a farlo.

Il gioco incide su altri autori che creano giochi di ruolo "di rottura" nel periodo immediatamente successivo. Il solo ambiente romano vede fiorire tra gli altri *Byblum* di Michele Widenhorn, *La Regola del Gioco* di Piermaria Maraziti e Marco Perez (quest'ultimo tra gli autori di *On Stage! Teatro Interattivo*), L.Y.R. di Marco Montenovio e Massimiliano Simoncini, tutti titoli che come molti altri del periodo restano inediti o con circolazione artigianale e limitata. L'influenza di *On Stage!* si sente anche su altri giochi sviluppati altrove: come *De Eloquentia* dei genovesi Fasce, Gatti, Mora e Parrucci, che incrocia le vecchie atmosfere di esplorazione di sotterranei con un sistema di obiettivi individuali e fa aperto tributo a *On Stage!* della sua carica innovativa.

Quando il fenomeno dei giochi di carte collezionabili si affievolisce, il mercato ludico è ormai globalizzato. Editori e autori italiani non dedicano più energie a un settore impegnativo e difficilmente esportabile come i giochi di ruolo e creano piuttosto giochi da tavolo: i 500.000 pezzi venduti da *Bang!*, di autore ed editore esordienti, e le 80.000 copie in 8 lingue della prima tiratura del kolossal *La Guerra dell'Anello* sono esempi sufficienti a capire come il filone possa a questo punto dare soddisfazioni, non solo economiche, precluse al gioco di ruolo.

Una scuola italiana di gioco di ruolo non c'è più, ma *On Stage!* resta un buon esempio di innovazione, cui guardare ancora oggi anche come modello di successo per far entrare l'hobby in nuovi ambiti e nuovi canali, anche prestigiosi, cui caratteristiche ben studiate del prodotto gli hanno consentito di accedere. Inoltre il titolo resta reperibile e ancor oggi più che godibile: a chi è in vena di riscoperte non resta che consigliare di provarlo, con tanti auguri di buon divertimento.

# **Riflessioni Appassionate**

## **Storia ed Esperienze**

# La Taverna del Vecchio Veggente

**Nascita di una realtà ludica Veronese: chi, come, perché e cosa si gioca!**

di Marco Andretto

*Il racconto e l'analisi, grazie alla recente esperienza diretta, della creazione di una realtà ludica in una cittadina italiana e i suoi primi anni di sviluppo parallelamente ai giochi che in essa vengono giocati. Come e perché vengono scelti e giocati certi giochi e come l'evoluzione dei giochi stessi abbia cambiato il modo di giocare dei giocatori nei casi concreti.*

Il caso in questione è la *Taverna del Vecchio Veggente (Ludoteca/Gruppo di Gioco e di Divulgazione del Buon Gioco)* di Legnago (VR), scrivo riportando la mia esperienza vissuta in prima persona, prima come fondatore poi come giocatore e anche membro del direttivo.

Correva l'anno 2007. A Legnago (città di riferimento del sud della provincia veronese assieme alla vicina Cerea; conta 25.000 residenti e fino a pochi anni fa era, dopo il capoluogo, il secondo comune per abitanti nella provincia; è molto vicina anche a Mantova, Rovigo, Vicenza e a Ferrara, in una comoda posizione di interscambio strategico della bassa veronese; cfr. Wikipedia) a 43 chilometri da Verona chi scrive, insieme ad un gruppo di appassionati del gioco, fonda la *Taverna del Vecchio Veggente, ludoteca, Gruppo di Gioco e di Divulgazione del Buon Gioco*, prima realtà del genere nella Bassa Veronese.

Il contesto in cui viene a calarsi questa ludoteca non è certamente il più propizio. La mancanza di una cultura ludica di base che permetta di considerare il gioco da tavolo come un'alternativa a un film, un libro, una serata in un locale pubblico lo fa ritenere un hobby che non merita una dedizione prolungata nel tempo. L'atteggiamento di fronte alle diverse tipologie di gioco è vario e articolato.

Così, se i giochi da tavolo sono relegati a passatempo natalizio tranne in qualche rarissima eccezione, più diffusione hanno quelli di carte collezionabili, giocati da un buon numero di appassionati per lo più adolescenti, divisi in gruppi legati dalla dislocazione geografica (stesso paese) o dalla frequentazione di attività comuni (stessa classe scolastica, attività sociali, culturali, religiose promosse dalla parrocchia di appartenenza). La diffusione di questo tipo di giochi ha dimostrato di essere in grado di coinvolgere amici o fratelli di chi è già appassionato a questo hobby. È evidente però che la natura agonistica di *Magic* et similia non permette la creazione di un gruppo solidale in quanto i giocatori cercano d'incontrarsi per il semplice gusto della sfida.

Decisamente elitari sono poi i giochi di miniature, una passione di pochi, che preferiscono relazionarsi con i gruppi delle grandi città. La necessità di un inve-

stimento considerevole e la scarsa reperibilità di materiale nei negozi della zona impediscono anche un primo approccio tra i non appassionati.

Infine, per quanto riguarda i giochi di ruolo, sono giocati da pochi amici divisi in gruppi isolati.

Questa situazione risulta da ricerche effettuate sul campo ed esperienze dirette di chi scrive. Il far parte di un'associazione per la promozione locale (Pro Loco), partecipare ad attività parrocchiali a contatto con i giovani (Campi estivi, Incontri di confronto settimanali), organizzare eventi paesani (culturali e ludici) permette di avere un'immagine della cultura ludica della popolazione locale.

In questa realtà l'unico tentativo di creare un punto di aggregazione per gli appassionati è stato l'esperimento durato qualche anno, e da poco fallito, di un negozio di fumetti e giochi. Il traino dei fumetti ha consentito ai giochi di farsi conoscere. Il poco spazio a disposizione permetteva di giocare ai giochi di carte collezionabili ma nessun gioco di ruolo o di miniature nonostante fossero tra gli articoli in vendita.

Da qui la necessità fortemente sentita di creare una ludoteca che nasce nell'ottobre 2007 con il nome *La Taverna del Vecchio Veggente* composta da un gruppo eterogeneo di persone dai 17 ai 32 anni provenienti da esperienze anche molto diverse dell'ambiente.

Una serie di fattori si presentano contemporaneamente permettendo lo scoccare della scintilla iniziale.

Uno di questi fattori, forse il principale, è costituito dalle persone che compongono il gruppo. Il gioco ha per sua caratteristica fondamentale l'aspetto sociale. Le relazioni che si vanno a creare durante una sessione di gioco costituiscono uno dei motivi principali che ci spinge a giocare.

Un gruppo di 3-4 persone può certo iniziare a costruire un'associazione ludica ma dovrà scontrarsi fin da subito con la necessità di radunare altre persone. Gruppi di pochi elementi, di solito, tendono a giocare tra di loro con, al massimo, qualche ricambio tra le loro fila. Tra i membri s'instaura un senso di appartenenza che facilita la coesione dei giocatori, ma tende a escludere l'ingresso di nuovi giocatori.

Un gruppo formato da una decina di membri, almeno, tende ad instaurare rapporti meno consolidati, ma permette più facilmente l'ingresso di nuovi membri.

Un altro fattore fondamentale è avere un luogo che possa essere aperto al pubblico e che fornisca un punto di ritrovo per coloro che vogliono riunirsi o informarsi. Reperire un luogo di ritrovo adatto è molto difficile, e questo lo rende ancora di più un fattore che va attentamente ponderato. Inoltre, un luogo adatto dev'essere fisso nel tempo in modo che possa diventare un punto di riferimento abituale per la comunicazione tra gli interessati.

Un luogo che non sia un'abitazione privata rende il punto di ritrovo di tutta l'associazione senza personalismi e non è soggetta alla presenza del "padrone di casa". La principale difficoltà è quella di reperire uno spazio libero dato l'alto numero di realtà che operano sul territorio a carattere sociale, sportivo, sanitario e hobbistico.

Queste realtà hanno spesso la precedenza a causa del loro carattere meritorio (es.: volontariato) o anche solo per il fatto di avere una finalità percepita come più utile del semplice ritrovo ludico, considerato puro intrattenimento e non, invece, possibile punto di aggregazione per le fasce d'età già nominate.

Nel caso in questione possiamo usufruire degli spazi parrocchiali dedicati agli oratori presenti in ogni paese. La coincidenza dei fini ha permesso a noi di proporre la nostra idea mentre la scarsa affluenza dei giovani ai ricreatori rispetto alle generazioni passate ha convinto i consigli direttivi dei Circoli (ora appartenenti all'Associazione NOI) a darci una possibilità per poter recuperare questa fascia generazionale. *NOI Associazione* è una nuova Associazione Nazionale con sede a **Verona** a servizio degli **oratori** e dei **circoli ricreativi**. L'Associazione si è formata con lo scopo di favorire un profondo senso di appartenenza a di partecipazione.

Di conseguenza alla fine abbiamo deciso di appoggiarci alla struttura del Circolo NOI.

Terza componente fondamentale di un gruppo ludico sono i giochi. I primi eventi organizzati dalla *Taverna del Vecchio Veggente* avevano come fulcro, naturalmente, *Magic* visto che è il gioco che ci accomuna tutti. Inoltre, sapendo che esiste un certonumero di giocatori sparsi per il territorio del Comune di Legnago, l'obbiettivo era quello di attirare nuovi giocatori, nuovi membri del gruppo tra i ragazzi della zona. Il successo dell'evento è stato limitato e la partecipazione scarsa.

Nonostante questo durante le serate si è cominciato a proporre dei giochi da tavolo messi a disposizione dai vari componenti del gruppo.

I giochi proposti (*Doom*, *Heroquest*, *Il Signore degli Anelli*) sono di carattere cooperativo per la maggior parte, alternati a classici (*Risiko*, *Monopoli*) o a giochi competitivi ma più recenti (*Munchkin*). La preferenza per i cooperativi è forse da imputare alla volontà di staccare dalla monotona competizione che caratterizza *Magic*. Quest'ultimo, nel frattempo viene lasciato sempre più in disparte.

L'ingresso nel gruppo di nuovi membri con una conoscenza minima dell'ambiente ludico e non giocatori di *Magic* accentua questo cambio di tendenza.

Quando viene proposto di provare il gioco di ruolo *Star Wars Saga* durante le serate il successo è enorme. Nonostante la quasi totalità dei partecipanti non abbia mai giocato di ruolo la partecipazione è massima. Con i 12 frequentatori abituali vengono creati 2 gruppi che a sere alternate giocano con l'unico master disponibile.

L'adesione così alta è forse da imputare in parte anche all'ambientazione particolarmente popolare e alla prospettiva di vivere avventure come nei film ma da protagonisti.

La Campagna di gioco dura 5 mesi e termina con la soddisfazione e la voglia di proseguire dei giocatori ma con la necessità da parte del master di prendersi una pausa, mentre sulla scia di questo successo alcuni ragazzi si comprano i manuali con la prospettiva di fare da master.

Nonostante siano stati acquistati giochi come *Dungeons & Dragons 3.5*, *Vampiri e Requiem*, sicuramente tra i più famosi sul mercato, i giochi di ruolo vengono usati raramente durante le serate in ludoteca e, per la maggior parte, giocati a casa tra amici.

Probabilmente questo dipende dal fatto che è necessario dedicarvi molto tempo per cui hanno preso campo i giochi da tavolo e, raramente, quelli di carte e miniature.

*La Taverna del Vecchio Veggente* nel primo anno di vita, oltre a mantenere 2 serate fisse, promuove domeniche in collaborazione con le realtà paesane durante le quali si cercano, tra le famiglie e i giovani, persone interessate a frequentare la ludoteca e nel contempo si cerca di pubblicizzare il gioco come attività che sviluppa le relazioni sociali e il ragionamento. La maggior parte delle persone viene intrattenuta per la giornata, alcuni s'interessano e chiedono ulteriori informazioni.

Probabilmente anche grazie a questo tipo di promozione nel secondo anno di vita, pur registrando delle defezioni, il numero dei partecipanti raddoppia. I nuovi entrati sono di variegata età e cultura ludica: esperti giocatori di ruolo, amici curiosi e digiuni di giochi, giocatori di *Magic*. Alcuni vengono "in Taverna" portando giochi da provare, altri vengono per provare, altri ancora vengono per divertirsi in compagnia.

Con il passare del tempo la disponibilità di titoli aumenta e con essa la diversificazione nella scelta dei giochi.

I giochi da tavolo restano preferiti perché permettono di concludere la partita nella serata stessa:

*Bang*, *Coyote*, *Viva il Re*, *Zombie*, *Wings of War* o più raramente titoli che rischiano di non essere conclusi, quali *Arkham Horror*, *Heroquest*, *Doom*, *La guerra dell'Anello*.

Per quanto riguarda la scelta di questa tipologia si nota la tendenza a preferire giochi più brevi e meno impegnativi fino ad arrivare a rare serate estive dove ci si trova solo per fare quattro chiacchiere.

Questa tendenza risulta chiara dall'elenco dei giochi presi a prestito.

L'organizzazione di tornei ed eventi viene lasciata a pochi, mentre la maggior parte si lascia coinvolgere dagli eventi proposti, non disdegnando di provare qualsiasi gioco. Si preferisce improvvisare un tavolo di gioco una volta arrivati in ludoteca piuttosto che programmare le serate in anticipo.

Il non voler/poter garantire una presenza settimanale e/o il non voler dedicare una serata ogni settimana ad un gioco di ruolo per mesi relega i giochi di ruolo ad appuntamenti rari e autoconclusivi durante alcune serate oppure negli eventi mensili (*Il Richiamo di Cthulhu*, *Shadowrun*, *D&D 3.5*, *Exalted*).

Col finire del secondo anno e l'arrivo in ludoteca di nuovi giocatori vengono accantonati i giochi di ruolo "vecchia maniera" che richiedono un impegno prolungato nel tempo per poter essere goduti appieno e vengono proposti giochi che si spiegano, e preparano, in poco tempo e già la prima serata regalano un'esperienza intensa.

Titoli come *Cani nella Vigna*, *Avventure in Prima Serata* e *La Mia Vita col Padrone* rendono concreta la possibilità di concludere in due mesi una "serie di avventure" che appagano il giocatore.

I titoli summenzionati vengono fatti provare a tutti i giocatori che frequentano i locali della *Taverna* e anche a qualche giocatore saltuario. Si nota come i giocatori abituati al gioco di ruolo classico trovino questi titoli "diversi" e inadatti a soddisfare il loro modo di giocare, derivante dal loro modo d'intendere i giochi di ruolo.

Giocatori alle prime armi trovano piacevoli e gratificanti le avventure che si creano giocando e i sistemi semplici e chiari. Gli argomenti toccati dai suddetti giochi, differenti dai soliti cliché di nicchia, rendono i giochi appetibili anche a persone al di fuori di questo hobby.

I conflitti morali proposti da *Cani nella Vigna* sono temi forti e interessanti non solo dal punto di vista del giocatore, ma considerati tali dalla società in genere. Durante le manifestazioni spiegare un gioco di ruolo basato su questi temi è molto più semplice; ad esempio durante una manifestazione incentrata sul gioco all'aria aperta è stato proposto una postazione di divulgazione e diversi genitori di passaggio hanno chiesto informazioni, restando ad ascoltare, la spiegazione dei conflitti interiori dei protagonisti di *Cani nella Vigna*, interessati.

All'interno della ludoteca, le regole chiare, precise e semplici permettono anche a chi non è un "intrattenitore" di dirigere delle sessioni; vedi ad esempio sessioni di *Non Cedere al Sonno* masterizzate da un giocatore che non aveva masterizzato altro precedentemente oppure le sessioni di *Polaris* dove ogni giocatore al tavolo è responsabilizzato al pari degli altri.

Con il terzo anno si è ricreata la situazione dell'anno precedente, la perdita di qualche giocatore e l'acquisizione di altri. Si sono inseriti due gruppi dalle caratteristiche differenti.

Uno composto da 5 ragazzi e 2 ragazze già amici tra di loro e quasi totalmente estranei all'hobby. Di età compresa tra i 17 e i 28 anni, hanno la tendenza a provare i giochi proposti e a rigiocare i titoli più graditi. Le loro preferenze vanno quasi totalmente ai giochi da tavolo, ma iniziano a dimostrare interesse verso gli aspetti del nostro hobby che richiedono più passione, come dirigere una sessione di gioco di ruolo oppure l'acquisto di miniature. L'altro composto da 2 ragazze e 3 ragazzi amici tra loro ma esperti giocatori di ruolo. Questi si sono dimostrati molto interessati a conoscere nuovi giochi da tavolo e a coinvolgere gli altri nelle loro partite. Pur volendo giocare titoli anche di lunga durata, la tendenza è di voler concludere la partita in un tempo di breve durata.



Ultimamente, anche per quanto riguarda le miniature, ci si sta orientando su giochi che possano essere goduti in un paio d'ore (*Infinity* della Corvus Belli).

Dai dati appena esposti si può concludere che la volontà di giocare esiste ma è spesso ostacolata dall'ignoranza di possibili alternative divertenti ai "soliti hobby" o dalla diffidenza provocata da una cultura radicata. Una volta inseriti nel gruppo, le persone tenderanno a socializzare e a creare rapporti di amicizia grazie al gioco stesso, ma "da fuori" l'ambiente ludico viene visto con sufficienza.

I giocatori tendono a cercare soddisfazione dai giochi nel breve periodo, vedi ad esempio la rinuncia a giocare Campagne infinite nei giochi di ruolo, e a variare le esperienze provate cambiando tipologia di giochi.

Ora *La Taverna del Vecchio Veggente* conta circa 30 membri che tutte le settimane si ritrovano a giocare insieme.

All'interno si sta cercando di proporre giochi prima sconosciuti in modo da allargare la conoscenza del mondo ludico ai neofiti e spingere ogni membro ad assumersi un po' di responsabilità nella diffusione dei giochi.

L'associazione ludica, nel contempo, cerca di essere presente in eventi locali per farsi conoscere all'esterno e cambiare il modo di vedere i giochi in genere. Magari con iniziative che vadano incontro ai gusti di chi non è dentro questo hobby; per esempio la realizzazione live di un gioco in scatola: *Fantasy Pub*.

In quest'occasione abbiamo cercato d'inserire la struttura del gioco da tavolo in un evento dove si mangia e beve in compagnia. Quale migliore attrattiva?

Nel prossimo futuro il nostro gruppo ha intenzione d'ingrandirsi mantenendo quel clima d'amicizia che rende solida la ludoteca, impegnandosi nel promuovere il "buon gioco" in ogni sua forma.

La creazione di una rete tra le realtà ludiche è secondo noi elemento fondamentale per la diffusione del nostro hobby.

Il progetto di una grande associazione nazionale è già fallito più volte nel passato, ma una rete tra realtà sane e volenterose sul territorio è l'unico modo per essere forti.

Se qualcuno volesse vedere di persona il progetto che stiamo portando avanti non ha che da fare un salto "in Taverna".

## Riferimenti

La Taverna del Vecchio Veggente (Legnago VR)  
tvv.altervista.org



# **Riflessioni Appassionate**

## **Storia ed Esperienze**

# Reggio Emilia, Anno 2010: una realtà

di Luca Veluttini

*Questo articolo ha il semplice e privo di pretese scopo di raccontare come il gioco si è diffuso in una piccola realtà come Reggio Emilia, di quali sono state le difficoltà e di come adesso la situazione stia evolvendo ulteriormente.*

Ovviamente un titolo altisonante come questo potrebbe essere letto in svariati modi. Onde evitare incomprensioni, ritengo opportuno specificare che all'interno di questo articolo riporterò situazioni, non nomi e persone, e analizzerò quanto successo a Reggio Emilia in tre anni, ossia da quando ho iniziato ad abbandonare il gioco di ruolo tradizionale in favore degli indie forgiti, affiancando all'esposizione della situazione alcune considerazioni personali basate sulle esperienze di gioco che in questo lasso di tempo ho avuto la fortuna e la sfortuna di abbracciare.

Prima di partire con una cronistoria critica di quanto successo nella mia realtà, sarebbe bene parlare di cosa fosse la mia realtà.

Reggio Emilia è sempre stata pervasa da uno spirito ruoludico, che qui siamo abituati a chiamare "endemia". Non so se per divertimento o per presunzione, allora ancora non facevo parte del circolo di giocatori del cosiddetto "Reggio Style", dove c'era questa strana concezione del gioco di ruolo come se fosse una malattia presente o molto frequente nel territorio. Avrei scoperto col tempo cosa fosse quest'associazione di idee non voluta.

A Reggio il gioco di ruolo è sempre stato abbastanza presente, ha sempre rappresentato una colonna portante tra le attività "alternative". Non sono mai mancati i giocatori e se ne conoscevano sempre di nuovi, tanto che, in una piccola città come questa, il rapporto abitanti-giocatori credo sia decisamente alto, vuoi per una buona pubblicità effettuata dai negozi specializzati, vuoi per un doposcuola pomeridiano dedito al gioco di ruolo come "insegnamento".

In questo panorama esisteva, e in parte ancora adesso esiste, uno "zoccolo duro" di persone, depositarie della conoscenza ultima sul gioco, che dietro uno specifico appuntamento, o, come lo direi oggi, riunione rituale, erano disposte a tramandare la conoscenza, in modo che anche i meno "fortunati" potessero usufruire di questa dottrina. Sì, questo ultimo termine non è messo tra virgolette perché di fatto si credeva di tramandare questo: una dottrina.

Tutto questo ha portato al cosiddetto "Reggio Style", come i sommi capi lo amano definire, ossia uno stile di gioco che ci renderebbe unici perché solo noi di Reggio lo conosciamo e lo sappiamo usare.

Io mi affaccio in questo mondo circa sei anni fa, dopo qualche anno passato tra *D&D* Scatola Rossa, *AD&D* e *D&D 3.X*, ovvero un'enorme varietà di giochi (o almeno così credevo...), iniziando l'attività dei Live di *Vampiri: la Masquerade*.

Ecco, a Reggio abbiamo avuto la “fortuna”, per un buon periodo di tempo, di avere contemporaneamente tre Cronache attive: una *Camarilla*, una *Sabbat* e una *Secoli Bui* (se non capite a cosa mi sto riferendo, non preoccupatevi, significa semplicemente che il vostro cervello non è stato “danneggiato”).

Entrai di fatto in un mondo decisamente strano, diviso tra gente che giocava annoiata solo perché voleva vedere come andasse a finire la Cronaca, gente che ogni tanto capitava in zona e non si faceva mai più vedere e infine persone che credevano veramente in quello che facevano, tanto che assimilavano un’attività come il gioco di ruolo dal vivo al teatro e non facevano distinzioni tra vita reale e vita immaginaria.

Conoscendo molta gente iniziai ad ampliare i miei orizzonti ruoludici, giocando a *Vampiri*, *Mage*, *Werewolf*, *Exalted* e altri.

Tutto andava avanti abbastanza bene, fino a quando non mi ritrovai in un gruppo che giocava solamente per il proprio sollazzo pubico-genitale, per far vedere che essere un bravo giocatore era solo una conseguenza di leggere tanti manuali e trovare la miglior combinazione di dadi, di gente che credeva che la vera interpretazione in un gioco altro non è che riuscire a tradurre i magici numeretti sulla scheda in parole e quindi passare intere sessioni a parlare senza toccare minimamente i cattivi dadi che rovinavano l’interpretazione.

Inconsciamente, e lo scoprirò dopo tre anni di gioco con queste persone, iniziai a vedere la sessione di gioco come uno scomodo appuntamento.

Qui è doverosa una parentesi. Spesso sento dire che il gioco di ruolo tradizionale (ossia quello in cui tutte le persone attorno al tavolo devono seguire le regole... tranne una che può cambiarle a proprio piacimento pur di salvaguardare la storia da lui così sudatamente preparata) può essere giocato in sicurezza se hai a disposizione la formula magica per il rituale settimanale di gruppo: buon senso, buon senso, buon senso e se fosse disponibile ancora sul mercato un Bravo Master (ossia un individuo che sappia realmente cosa sia il gioco di ruolo e sia disposto a fartelo provare). Sembra che non serva altro.

Eppure ancora manca qualcosa, ancora questi gruppi idilliaci hanno dei problemi. Il più tremendo, e anche più ignorato, è che ognuno di questi gruppi altro non è che un micromondo a parte, paradisiaco, nel quale tutti credono, autoilludendosi, che non ci sia nulla di più divertente al mondo e non sono disposti a provare nulla di diverso dal gran bel gioco che stanno facendo da qualche lustro.

I casi più eclatanti di questi eden in miniatura sono quelli dei gruppi che giocano insieme da anni, con le solite persone perché solo con loro ci si sente ruoludicamente realizzati, ma appena i componenti del gruppo sono da soli è tutto un criticare le scelte altrui.

Riprendendo con il discorso, la mia vera svolta avvenne circa tre anni fa. Dopo qualche sessione disastrosa da giocatore, di fatto decisi per la prima volta di smettere di frequentare un certo gruppo di gioco. Di fatto, dopo le reazioni di queste persone, fui sul punto di smettere di giocare del tutto, tanta era la delusione che la

mia passione per i giochi di ruolo mi aveva dato e per l'aver sentito per la prima volta concetti del tipo «se non giochi con me non sei mio amico» e tante altre.

Fu in quel momento che incontrai e conobbi in chat, e qui il nome lo devo fare perché non lo ringrazierò mai abbastanza, Niccolò Ricchio, al secolo Domon.

Senza neanche accorgermene mi ritrovai con un file sull'hard disk, chiamato *Dogs in the Vineyard*. Lo lessi. Non ci capii quasi nulla, ma sapevo soltanto che volevo, desideravo giocarci, anche per come il bieco individuo citato sopra ne parlava entusiasta.

In un attimo ritrovai la voglia di giocare.

Però ci misi quasi un anno per riuscire a proporlo a un gruppo di persone. Fu un disastro. A parte un paio di Conflitti appena decenti, fu veramente uno stupro ruoludico. Però per la prima volta sul campo vidi come un gioco dal piccolo manuale potesse farmi divertire e appassionare così tanto.

In quel gruppo poi portai anche *Avventure in Prima Serata*. Quello fu il vero flash per me e un altro paio di persone, con le quali tuttora condivido a Reggio molto del mondo dei giochi di ruolo indie forgiati.

Soprattutto imparai, e sto ancora imparando, come si possano conoscere bene delle persone anche giocandoci assieme, condividendo una passione comune, nel mio caso ritrovata.

L'anno scorso decisi di provare a fare una cosa: una partita dimostrativa al mese a giochi indie, ogni mese un gioco diverso.

Ovviamente la prima scelta cadde su *Dogs in the Vineyard*. Di questo primo gruppo di demo fecero parte tre persone, una delle quali era un "house-ruler" professionista che veniva da una campagna pluriennale di *D&D* "simulazionista".

Anche lì *Dogs* non fallì.

Di seguito altri giochi indussero alla prova altre persone che non mi sarei mai aspettato di vedere.

Tanto per aprire un'altra parentesi, mi sono sempre chiesto: Come presentare un gioco?

All'inizio non ne avevo la più pallida idea, tanto che passavo troppo tempo a spiegare quello che per me era giusto gli altri sapessero, spesso dimenticandomi che ci si trovava per far provare dei giochi e, finché solo una persona parlava, non si provava nulla.

Verso la fine di questo anno di gioco, soprattutto nelle ultime due dimostrazioni, ho capito che in realtà è inutile dire tutto all'inizio, il sistema è possibile scoprirlo anche gradualmente, in fondo è una partita dimostrativa. Difatti le ultime demo sono state giocate, prima di tutto.

Ho provato anche un *jeepform* nell'estate del 2009: *Dubbio*. Che dire... è stata un'esperienza unica!

Soprattutto perché facente parte della troupe c'era anche una ragazza che giocava di ruolo per la prima volta. Non ci aveva mai giocato perché per lei starsene attorno ad un tavolo a muovere miniature di mostri e tirare dadi non aveva senso. Eppure dopo questa sua prima esperienza ebbe a dire che non credeva che il gioco di ruolo fosse così divertente!

Beh, perché non parlare un attimo dei Live, visto che all'inizio li ho menzionati.

A Reggio, il cosiddetto "Reggio Style" si applicava anche ai Live di *Vampiri: la Masquerade*. Contemporaneamente al mio cambio di abitudini di gioco, e soprattutto di giochi, iniziai anche la "carriera" di Master ai Live.

All'inizio non era male, ma il culmine avvenne solo al 6° Evento. Il "Reggio Style", nella sua grande libertà di gioco, in fondo in fondo poneva sempre i giocatori davanti a una scelta tra due possibilità: la possibilità giusta che faceva piacere ai Master, che quindi ricompensavano i giocatori con nuove e mirabolanti trame, e la scelta sbagliata per i Master, che quindi punivano i giocatori perché non si erano comportati nella maniera corretta. In pratica tutto il tempo si pensava a quale fosse la scelta giusta per non essere puniti.

Al nostro 6° Live, creammo un processo nei confronti del personaggio di un Master dove erano i giocatori a dover decidere il futuro della trama. E per la prima volta non c'erano scelte giuste o sbagliate. Per la prima volta i giocatori erano spiazzati nel non capire da che parte volessimo mandarli. Per la prima volta si concentrarono nel giocare, non nel tentare di indovinare giocando.

Fu in quell'occasione che capii che più di questo non si poteva ottenere, con quella modalità di Live. Fu lì che capii che non saremmo più riusciti a riproporre una situazione del genere.

Dopo la prima prova di *Dogs* alle partite dimostrative mensili con i tre famosi "coraggiosi", iniziò la vera sfida: Come far conoscere anche ad altri questi giochi?

La risposta risiedeva nell'unico mezzo che potesse raggiungere tanta gente desiderosa di giocare, ossia il famoso doposcuola dedito ai giochi di ruolo.

L'unico modo per entrare in quel circolo era fare sì che qualcuno degli organizzatori provasse questi giochi e capisse la differenza col mondo del tradizionale. Non volevo né ho mai voluto che la gente si sentisse dire: «Ora ti diverti prima no» e se ne convincesse (credo che basti la presa di coscienza dopo un'esperienza positiva a mettere in moto in persone senza pregiudizi certi meccanismi di logica di base). Mi bastava che cogliessero il diverso approccio al gioco. Era quello il punto di partenza. Il resto sarebbe stato poi in discesa.

Di fatto l'insistenza che misi in certe discussioni e anche la testardaggine che ne emerse credo che abbiano fatto in un certo senso breccia.

La domanda più frequente degli indecisi se provare l'ignoto o se rimanere nel noto e sicuro, deludente tradizionale è stata: «Perché è così convinto e fiducioso di quello che dice?»

La risposta è sempre stata la più semplice: «Perché l'ho provato sulla mia pelle, senza pregiudizi».

Credo che la chiave in ogni attività intellettuale sia questa: provare. Poi al massimo potrò sempre dire che non fa per me, che non mi piace. Ma almeno lo potrò dire perché l'ho provato in prima persona, direttamente, e soprattutto senza i soliti pregiudizi del sentito dire e della dottrina degli unici conoscitori e depositari della verità assoluta.

Dopo la partenza di quel doposcuola, iniziai a cercare sempre più nuove esperienze di gioco, riuscendo anche a passare una *Lucca Comics* a fare demo di giochi di ruolo indie.

Il culmine dell'esperienza fu *InterNosCon 2009*. Non avevo mai provato nulla di simile. Decine di giocatori che si incontravano per conoscersi e giocare. Giocatori che non avevano nessuna pretesa di supremazia intellettuale sul gioco di ruolo si sono incontrati e hanno giocato, e soprattutto provato per la prima volta, giochi che li appassionavano.

Devo dire che queste sono le convention che preferisco. Quelle dove si pensa al gioco e all'incontro di appassionati.

Dopo una serie di vicende travagliate, dopo un'estate ricca di esperienze, finalmente riesco, anche con l'aiuto di un ottimo aiutante, a portare a Reggio Emilia una convention in una giornata sullo stile di quella grandiosa esperienza che ho provato a *InterNosCon 2009*.

L'anno scorso ha visto la luce per la prima volta *GnoccoCON*.

Non mi aspettavo un successo del genere alla prima edizione di qualcosa che non avevo mai organizzato né avrei mai pensato di poter organizzare a Reggio.

Eppure, mentre vi sto scrivendo, il comitato organizzativo sta iniziando a muovere gli ingranaggi per organizzare la già annunciata seconda edizione di *GnoccoCON*, che stavolta sarà sviluppata su due giorni.

Intanto, nello stesso luogo di questa convention nostrana, all'incirca una volta al mese ho iniziato anche a organizzare riunioni di piccole dimensioni per giocare e gente anche da fuori provincia ogni tanto capita a farsi una lauta mangiata e una buona giocata in compagnia.

Visto che ormai siamo arrivati a trattare del presente e del futuro, mi piacerebbe invece trarre un paio di considerazioni basate sull'osservazione di alcuni comportamenti ruoludici e sulle esperienze che qui a Reggio ho accumulato in questi ultimi anni.

Perché il tradizionale "fa male"?

Nel mio piccolo, credo che sia una questione di vedere il mondo a gerarchie. Nel tradizionale c'è un essere superiore che decide tutto e fa il bello e il cattivo tempo. Nonostante tutta la buona volontà che possa metterci, avrà sempre per le mani un



“sistema” che gli permette di fare quello che vuole quando lo vuole.

Nelle mani di chi si crede superiore agli altri, questo strumento è disastroso.

Perché negli indie questo non succede?

Perché tutti attorno al tavolo hanno la responsabilità di quello che accade, gli uni verso gli altri. È la responsabilità che fa crescere le persone e le fa maturare, non il buon senso.

I tavoli migliori di gioco, quelli in cui mi sento meglio nel condividere una passione, sono proprio quelli degli indie.

Ovviamente questo non è un dogma, ma una semplice sensazione personale di benessere.

E il futuro a Reggio?

Se c'è una cosa che sto imparando, è che nel Regno dell'Endemia c'è una cosa che risveglia un terrore ancestrale in chi rischia di farne esperienza: la possibilità di non giocare più di ruolo perché mancano le persone con cui farlo.

Se la gente inizia a capire che può contare qualcosa a un tavolo al posto che essere una mera spettatrice e inizia ad abbandonare gruppi tradizionali, molti vedranno che forse che non è un granché quello che stanno facendo e che forse cambiare l'aria che si respira potrebbe essere una soluzione.

Infatti un membro del gruppo disastroso ha da poco comprato tre giochi tradotti in italiano, trovandosi di fatto a giocare con solo altre due persone ogni tanto.

Che dire, aspettative ne potrei anche avere sul futuro, ma non mi faccio illusioni. Lo sapremo solo vivendo quello che ci serberà.

Di certo continuare a battere il chiodo è una soluzione, ma anche cercare di sdoganare il gioco verso persone che non si sarebbero mai sognate di provare giochi di ruolo è un'altra soluzione che potrebbe dare ottimi frutti.

Ne potremmo vedere delle belle...



# **Riflessioni Appassionate**

## **Storia ed Esperienze**

# Zippolo, il Coniglietto Geek

di Matteo Suppo

Questa è la storia di Zippolo il coniglietto geek.

Zippolo era un coniglietto come tanti: lunghe orecchie, senso dell'umorismo, passione smodata per le conigliette (sì, quelle di playboy) e si considerava un geek.

"Ma li hai visti i film di *Star Wars*? Sei mica geek senza"

"Beh, una volta, uno o due mesi fa èè"

"Ma l'hai visto *Star Trek*? Sei mica geek senza"

"Beh, l'ha visto mia mamma èè"

"Ma ti piace il fantasy?"

"Ho letto *Il Signore degli Anelli* e *Dragonlance*"

"Non basta!"

"Ah èè"

Zippolo in verità giocava anche di ruolo. Ormai da diverso tempo aveva come gioco preferito un certo *Dungeons & Dragons*, dove coniglietti eroici sfidavano mostri negli orti e arraffavano carote. Il sogno della sua vita! Quante volte Zippolo sognava di indossare una armatura e una spada e di andare di nascosto a lanciare palle di fuoco dedicandole agli dei! Certo, aveva anche le idee un po' confuse, ma era perché di quel gioco lo appassionava tutto.

Ma era un periodo di grama, e il gioco si era fatto vecchio, non ci si divertiva più come una volta. Così Zippolo cominciò a chiedere in giro per poterlo sostituire.

"Voglio un gioco per vivere un sacco di avventure fantasy! Voglio epiche lotte tra il bene e il male!"

"Guarda che carotoso questo! Si chiama *Cani nella Vigna*: è un western in cui dei conigli armati di pistola portano la parola di Dio. È perfetto per giocare drammi morali!"

"Uh... non c'è con le spade?"

"Beh, sì, ma è più bello questo..."

"Uhm, sì, carino, ma l'ambientazione non mi attira èè"

E il coniglietto continuò la sua ricerca. Qualcosa si trovava, come il *Solar System* o *Storming the Wizard's Tower*, ma non era la stessa cosa. E così intanto Zippolo continuava con *Dungeons&Dragons*.

"Beh ma sto *Montsegur* è fighissimo! Devi scegliere se finire arrosto o se rinunciare alle tue carote"

"Ma non è fantasy! È tragico! E poi chi rinunciarebbe mai alle carote? È irrealistico èè"

"*Dubbio* è un gioco che parla di una coppia di conigli che si lascia"

"Ahimè, mi è già successo molte volte, so come funziona"

"Sì, ma..."

“Non mi piacciono le cose tristi èè”

Finché un giorno, a una convention...

“*Polaris* è bello! Cavalieri che combattono una lotta senza speranza”

“È fantasy?”

“Beh, sì, ci sono i demoni”

“Figli i demoni, giochiamoci!”

“C’è anche posto per *The Upgrade*”

“Uhm..”

“È quello del reality show”

“Beh, farà ridere, posso anche sacrificarmi”

E fu così che Zippolo giocò a *Polaris* e *The Upgrade* divertendosi un mondo. *Polaris* era stato senza dubbio migliore, per via delle spade di luce stellare, e dei demoni, e dell’Errore...

Tuttavia la notte si rigirava nel letto, perché *The Upgrade* gli aveva lasciato una sensazione strana. Si era appassionato e aveva provato gelosia per una coniglietta che non conosceva.

Quel gioco gli aveva lasciato qualcosa dentro. Gli aveva fatto capire qualcosa di più su se stesso, e del motivo per cui era stato lasciato così tante volte (non era perché le orecchie erano più corte della media, se è questo che state pensando).

Ma era tempo di giocare ad altro, e un suo amico saltellando propose:

“Senti, che ne dici di giocare a *Cani nella Vigna*?”

“Preferirei Jedi nella Forza ma vabbeh... non sono un appassionato di western”

“Hai visto qualche film?”

“Solo quelli di Bud Spencer e Terence Hill”

“Beh, sono sufficienti, dai.”

*Cani nella Vigna* non fu per niente male. Zippolo si rese conto che in quelle tre giocate aveva sperimentato di nuovo quella sensazione come in *The Upgrade*. Ma molto più forte! Le scene finali erano state così intense! Wow! E notava anche lucidamente che le risate erano state in quantità e qualità assolutamente paragonabili alle vecchie giocate! Quelle di cui sentiva la mancanza! Si sentiva sazio. E incuriosito...

Ma cos’era quella sensazione strana?

Nessuno dei suoi amichetti riusciva a capirlo, era come se giocando riuscisse ad abbattere i muri attorno al suo cuore, fidandosi degli altri e mettendo in gioco quello che gli stava a cuore, sfogandosi.

Zippolo si chiese come mai non si era mai accorto di questa cosa che gli mancava, e si domandò come averne ancora, sempre di più. E si rese conto che la risposta era in tutti i giochi che aveva scartato. E forse inconsciamente li aveva scartati proprio per paura. Iniziò quindi a giocare anche alle cose che meno lo avevano attirato, come *Montsegur* (gli piacque moltissimo, e si sorprese addirittura di vedersi ad abiurare le sue amate carote per salvarsi) o *Fiasco* (non aveva mai riso così forte, eppure era stato liberatorio).

Forse era il fantasy che gli impediva di esprimersi. Forse non gli piaceva poi così tanto come credeva, o forse semplicemente gli riusciva difficile. Chissà. In ogni caso era tutto diverso adesso.

Zippolo aveva scoperto un nuovo mondo, di emozioni intense e autentiche, e non faceva più lo schizzinoso. Si rendeva conto che una ambientazione fantasy era solo una spennellata di elfi e orchi su un gioco, e che non servono per forza delle spade magiche per divertirsi.

# **Riflessioni Appassionate**

## **Autori**

**Marco Andreetto** nasce a Legnago (VR) il 22 aprile 1976. Dopo aver conseguito il diploma di maturità come ragioniere programmatore presso l'I.T.C. "M. Minghetti" di Legnago, si iscrive alla facoltà di Ingegneria informatica presso l'Università degli Studi di Modena, frequentando per 2 anni. Nel 1998 inizia a lavorare presso un'azienda della zona e a dedicarsi ad altre attività soprattutto nel sociale, come volontario: vice-segretario per la Pro-loco Legnago, vice-presidente del Circolo parrocchiale noi di Vigo di Legnago. In campo ludico, dopo anni di gioco saltuario e non organizzato con vari gruppi, con altri giocatori del luogo decide di fondare nel 2007 la *Taverna del Vecchio Veggente - ludoteca del basso veronese*, un'associazione legalmente non riconosciuta, senza scopo di lucro, che cerca di promuovere il buon gioco in ogni sua forma.

**Andrea Angiolino** (Roma 1966), giornalista e game designer, tiene la prima rubrica italiana di giochi di ruolo sul mensile *Pergiooco* (1982). Publica decine di giochi e libri, tradotti in 15 lingue: tra essi vari giochi di ruolo come *Orlando Furioso*, pubblicato dal Comune di Roma per l'uso in scuole e biblioteche, e *I Cavalieri del Tempio*. Suoi il primo libro-gioco italiano, *In cerca di fortuna* (1987) e vari volumi su giochi di ruolo e libri-gioco. Il Ministero della Pubblica Istruzione lo nomina Esperto Inventore di giochi. Riceve da *Lucca Games* il primo Best of Show alla carriera ed è Personalità Ludica dell'Anno 2007.  
[www.angiolino.info](http://www.angiolino.info)

**Mattia Bulgarelli** (1979) scopre cos'è un gdr con *D&D "scatola rossa"* nel 1993. I giochi che gli hanno cambiato la vita (ludica) sono stati *Gurps* 3a ed. nel 1996, *Cani Nella Vigna* e *Avventure in Prima Serata* nel 2007. Lavora in una compagnia di assicurazioni, è Consigliere della ludoteca *La Taverna del Vecchio Veggente* (Legnago - VR) e moderatore di *GenteCheGioca*. Tiene un blog in cui pubblica articoli e webcomic scritti da lui. Ama l'arte, la scienza, provare giochi diversi, Manuela Soriani. Odia i truffatori.

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

**Claudia Cangini** è da molti anni una appassionata di gioco di ruolo da tavolo e dal vivo e, di recente, ha cominciato a interessarsi anche di improvvisazione teatrale. Attualmente collabora con *Narrattiva* ([www.narrattiva.it](http://www.narrattiva.it)) nell'ambito dell'acquisizione licenze, traduzione, editing, progetto editoriale, grafica e illustrazione di giochi.



Organizza la convention *InterNosCon* ([www.internoscon.it](http://www.internoscon.it)) dal 2008 e si prepara a bullarsi tantissimo per avere curato questo libro. È anche una grafica, illustratrice e disegnatrice di fumetti freelance ([www.claudiacangini.com](http://www.claudiacangini.com) e [claudiacangini.deviantart.com](http://claudiacangini.deviantart.com)). Presso alcuni è famosa (o famigerata?) per il fumetto *Terry's Angels*.

**Emily Care Boss**, una scrittrice e game designer che vive nell'ovest del Massachusetts, USA, ha pubblicato giochi da indipendente fin dal 2005. Il suo articolo *Concetti Chiave nelle Teorie Sviluppate su The Forge* è stato informato dalla partecipazione ai forum di *The Forge*, i quali hanno creato una community di design e gioco che la ha aiutata ad apprendere l'arte del design. L'articolo è stato pubblicato originariamente nel volume *Playground Worlds* ([solmukohta.org/pmwiki.php/Book/Book](http://solmukohta.org/pmwiki.php/Book/Book)), dell'edizione 2008 del *Solmukohta*<sup>1</sup>. I giochi di Emily si possono trovare presso *Black & Green Games* ([blackgreengames.com](http://blackgreengames.com)) e la prossima edizione di *RPG = Role Playing Girl Zine* ([rpgirl-zine.blogspot.com/](http://rpgirl-zine.blogspot.com/)) da lei editata ospiterà un punto di vista internazionale sulle donne nei giochi.

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

**Thomas Mosciatti** nasce a Matelica nelle Marche 24 anni fa. Laureato in scienza dei materiali presso l'Università di Parma, si occupa per passione di scienza e pseudoscienza e dei meccanismi a esse correlati. Appassionato di giochi di ruolo dal 2000 ha in passato collaborato con [gdritalia.it](http://gdritalia.it).

**Matteo Suppo** vive i suoi primi 25 anni nella tranquilla cittadina di Piossasco, interessandosi di un po' tutto: dall'informatica alla filosofia, dagli sport alla scrittura, dal giornalismo all'arte, il tutto passando attraverso il gioco. Comincia a giocare a *Dungeons&Dragons* all'età di 11 anni, da solo, facendo figure barbine coi compagni di classe che si cimentavano invece con la pornografia. Col passare degli anni aumenta la sua esperienza e la sua frustrazione, finché arrivato ai 24 anni si rende conto che c'è un nuovo mondo da esplorare, un nuovo paradigma di gioco, più ampio e soddisfacente. Non tornerà mai più indietro.  
<http://fanmail.megabyet.net>

**Lorenzo Trenti** (Castelfranco Emilia, 1977), giornalista pubblicista, lavora nel campo della comunicazione. Tra i fondatori del movimento *Flying Circus* per il gioco di narrazione e interpretazione ([www.flyingcircus.it](http://www.flyingcircus.it)), è autore di giochi, racconti, manuali per l'animazione e letteratura interattiva.

Ha ideato e curato l'antologia *La Legge dei Figli* (Meridiano Zero) con Sabina Marchesi, e il finto manuale di autopsichiatria *Frittology. Friggiti il Cervello e Riscopri un Contatto Positivo con la Realtà* (Perrone) con Chiara Bertazzoni. è autore della raccolta di murder party *Aperitivo con Delitto* (Delos Books).

**Luca Veluttini** è nato a Reggio Emilia il 15 Luglio del 1982. Si diploma nel luglio 2001 presso l'Istituto Tecnico per Geometri "A. Secchi". Consegue la Laurea Specialistica in Ingegneria Civile, specializzazione Strutture, nel dicembre 2007. È libero professionista dal gennaio 2009.

Inizia la sua "carriera" di giocatore di ruolo nel 1996 con una sfavillante Scatola Rossa di *D&D*. Dal tardo 2006 si immerge nel mondo indie forgita. Ad ora non è ancora riuscito ad uscirne.

Nel settembre 2009 organizza, assieme ad Ezio Melega, *GnoccoCON*, una convention di giochi indie, completamente autogestita, a Reggio Emilia, sullo stile della mitica *InterNosCon*.

**Tobias Wrigstad** è un giocatore di ruolo e un propugnatore dei freeform rules-light dal vivo fin dal 1996. È autore di più di 30 giochi da convention e spesso collabora a larp da dietro le quinte. È stato ospite d'onore a *Ropecon* e ha presentato tecniche di gioco di ruolo in convention e università. Ha dato vita a due convention sui freeform e funto da editor per il libro dello *Knutpunkt1 2006*.

Tobias è uno dei membri fondatori del collettivo internazionale *Vi Åker Jeep* e un attivo evangelista del gioco *jeepform*, nominato per il *Diana Jones Award* nel 2009. Nel 2010 il collettivo jeep ha vinto il premio onorario al *Fastaval*, la principale convention di gioco di ruolo danese.

Jeepen.org

---

1. *Knutepunkt/Knutpunkt/Knudepunkt/Solmukohta* (letteralmente "punto d'incontro") è il nome di una fondamentale convention di giochi di ruolo che ha luogo di anno in anno in Norvegia, Svezia, Danimarca e Finlandia prendendo nome nella lingua locale. Ogni edizione raccoglie innumerevoli partecipanti dal nord europa e da moltissimi altri paesi.

# InterNosCon2010

DA UN' IDEA DI:

**Claudia Cangini & Michele Gelli**

SEGRETERIA:

**Mattia Corsini a.k.a. Hayden, Thomas Dr. Zero Mosciatti,  
Renato "Caretaker" Salzano, Fabio "Zanna" Zannoni**

EVENTI:

InSpectres • Sons of Liberty • Previous Occupants •  
Polaris • La mia Vita col Padrone  
**Ezio "Aetius" Melega**

Mille e Una Notte • Annalise • Cani nella Vigna  
**Moreno Roncucci**

Montsegur 1244 • Polaris  
**Emanuele "Meme" Borio**

Playtest: Oltre Ogni Ragione • Hell For Leather  
**Alessandro "Hasimir" Piroddi**

Sexy Deadly • The Mountain Witch  
**Raffaele "Rafu" Manzo**

Shooting the Moon • Montsegur 1244  
**Lavinia Fantini**

Sporchi Segreti  
**Michele Gelli**

Sprucu • La mia Vita con il Direttore  
**Simone Ferrari - Steppenwolf**

TrollBabe • A Penny for My Thoughts • Warhammer (3a Edizione) •  
A Flower for Mara • Polaris (Aurora)  
**Luca "Vellu" Veluttini**

Solipsist • Do: Pilgrims of the Flying Temple  
**Fabio "Tozzie" Succi Cimentini**

The Questing Beast  
**Mr. Mario Bolzoni**

Dibattito con gli Ospiti Internazionali:  
Tobias Wrigstad (Svezia) e Ron Edwards (USA)

**Claudia Cangini**

Montsegur 1244 • Shock: Social Science Fiction

**Giuseppe Urbani**

Mouse Guard

**Marco Costantini**

Poison'd • One Can Have Her • Thy Vernal Chieftains

**Mauro Ghibardo**

Polaris • La mia Vita con Angelica •  
Avventure in Prima Serata (per principianti)

**Mattia Bulgarelli - Korin Duval**

Previous Occupants • Laboratorio: Writing a Con Scenario

**Tobias Wrigstad**

Aventura Drive

**Gabriella**

Grandi Dei Orki

**Fabio "Zanna" Zannoni**

Misspent Youth

**Gwilberiol**

Spione • Laboratorio: Struggling to Design My Game •  
Discussione: Everyone's Favorite RPG - Bring Your Own - Aimed at  
Uncovering Why and How a Game Can Be "Good" + Breve Presentazione: The  
Political History of Role-playing (or, Why American Christianity Is Crazy)"

**Ron Edwards**

Universalis - The Game of Unlimited Stories • Lo Spirito del Secolo

**Francesco Berni**

Laboratorio: Improvvisazione Teatrale e Gioco, una Contaminazione Felice

**Marco Mussoni**

Anima Prime

**Trevor "3evil" Devalle**

Playtest: Beyond the Mirror

**Tazio "Suna" Bettin**

Drive2Win: Vicenza • Lo Spirito del Secolo

**Renato "Caretaker" Salzano**

Fiasco

**Ariele "Aragos" Agostini**

Last Train Out of Warsaw

**Francesca "Iirazel" Giacomini**

Montsegur 1244

**Frederik J. Jensen**

Solar System - Werewolf

**Matteo "triex" Suppo & Simone -Spiegel- Micucci**

Archipelago II

**Bruno "Raikoh" Capriati**

Cani nella Vigna

**Ernesto "Klaus" Pavan**

Geiger Counter

**Antonio**

Sine Requie: Anno XIII

**il Mietitore**

Piledrivers & Powerbombs

**Marco Andreetto - Mr. Mac**

Patrocini:



Regione Emilia Romagna



Comune di Ravenna

Partnership:



att*i*atti

IMPRO Teatr*o*  
improteatro.it