

MASTER IN COMUNICAZIONE DELLA SCIENZA DELLA SISSA DI TRIESTE

**IMPLICAZIONI SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE
NELLA PRATICA DEI GIOCHI DI RUOLO**

Tesi di:

Andrea Castellani

Relatore interno:

Domenico Pitrelli

Relatore esterno:

Luca Carlo Giuliano

SISSA, Trieste, febbraio 2011

Indice

Per cominciare: che cos'è un gioco di ruolo?	5
Il posto di scienza e tecnologia nelle ambientazioni	9
L'immaginario scientifico di autori e giocatori di giochi di ruolo	10
Magia e tecnologia: distinzioni e contaminazioni	31
Il posto di scienza e tecnologia nei sistemi di gioco	37
Il "motore fisico"	38
Le stats scientifiche e tecnologiche	43
I giochi di ruolo per la comunicazione scientifica	51
Didattica delle discipline scientifiche e tecnologiche	52
Simulazione delle situazioni di rischio ambientale e sanitario	60
Sensibilizzazione del pubblico e intenti artistici	67
Conclusioni	75
Bibliografia e ludografia	79

Per cominciare: che cos'è un gioco di ruolo?

Che cos'è un gioco di ruolo?

Uno studio che, come questo che state leggendo, si propone di investigare le occorrenze legate alla scienza e alla tecnologia dell'ambito di questa attività ludica, non può fare a meno di porsi questa domanda in modo da circoscrivere il campo d'indagine. Eppure la risposta non è facile, perché ogni studioso nel campo dei *role-playing studies* ha la sua opinione su cosa sia un gioco di ruolo e cosa non lo sia, e questa situazione genera una messe infinita di definizioni contrastanti. Forse la cosa più saggia è definire non tanto cosa sia un gioco di ruolo (cioè l'attività nel suo complesso), quanto piuttosto quali siano gli atteggiamenti mentali che si riscontrano abitualmente nelle persone mentre praticano attività tradizionalmente definite "giochi di ruolo".

Potremmo allora parlare di identificazione del giocatore con un personaggio (non più "Io tengo i bianchi", "Io ho il segnalino a forma di fungo", "Io tengo i francesi" come in altri giochi, ma "Io sono il paladino Orlando", o più prosaicamente "Io sono il signor Rossi"); potremmo parlare di atteggiamento mentale disponibile alla finzione e alla narrazione (anche se spesso quest'ultima diventa evidente solo retroattivamente, a evento concluso, quando i giocatori, rammentando gli avvenimenti di cui sono stati protagonisti i loro personaggi, li vedono finalmente come una storia dotata di un senso); e potremmo infine parlare di interattività, concetto così radicato nella cultura dei giocatori di ruolo che metterlo in discussione (per esempio proponendo loro un gioco di ruolo da giocare in isolamento, oppure con un giocatore solo) provoca nel migliore dei casi disorientamento e nel peggiore un netto rifiuto.

Però adottare un approccio di questo tipo, per quanto possa essere sensato, ci potrebbe portare a includere tra i giochi di ruolo anche attività appartenenti tradizionalmente ad ambiti culturali completamente diversi e separati da quello dei giocatori di ruolo, come l'improvvisazione teatrale, i giochi di simulazione, i training aziendali e tanti altri. Niente di male in questo: si tratta di attività sostanzialmente simili ai giochi di ruolo, per quanto siano spesso praticate da persone che coi giochi di ruolo in senso stretto non hanno nulla a che fare. Ma se vogliamo esaminare una certa cultura (e quella dei giocatori di ruolo è tutto sommato abbastanza ben definita, almeno fino a questo momento) è bene che adottiamo una definizione che identifichi con adeguata

precisione quell'ambito culturale, non una applicabile a otto, dieci, dodici altri ambiti più o meno confinanti. E forse l'unica definizione di gioco di ruolo che ci permette di parlare del gruppo sociale dei giocatori di ruolo è di tipo storico-culturale: ossia, possiamo considerare giochi di ruolo tutte quelle attività che hanno (almeno in parte) le loro radici nel movimento ludico nato negli Stati Uniti, e poi sviluppatosi in tutto il mondo occidentale, con la pubblicazione del primo manuale che si definiva "per giochi di ruolo", ossia *Dungeons & Dragons*, di Gary Gygax e Dave Arneson (1974).

"Almeno in parte", ho aggiunto tra parentesi, perché in realtà ultimamente non è più tanto vero (specialmente in alcuni paesi) che il gruppo sociale dei giocatori di ruolo sia isolato dagli influssi delle attività confinanti di cui si diceva, e se questo vale per i giocatori vale a maggior ragione per gli autori dei giochi. Con il tempo abbiamo assistito a una predominanza sempre maggiore degli aspetti narrativi, interpretativi e immedesimativi all'interno dei giochi di ruolo, nonché a un'emancipazione sempre maggiore dei giocatori dalla figura del *game master* (o semplicemente *master*): una figura ereditata da *Dungeons & Dragons* e sempre meno presente nei giochi di nuova generazione, in cui alcune delle tradizionali prerogative del master (il potere di definire cosa è vero nel mondo del gioco e cosa non lo è, il potere di stendere un abbozzo di storyline per l'evento e così via) vengono diluite nell'accettazione del contributo creativo e organizzativo dei giocatori. È inevitabile che giochi di ruolo di questa tendenza (che non si presenta come evoluzione lineare bensì centrifuga, perché, nell'abbandonare le certezze dei giochi di ruolo tradizionali, si è sviluppata non in una direzione univoca ma in mille rivoli diversi, ognuno perseguitante una sua particolare idea di come debba essere un gioco di ruolo "moderno") peschino a piene mani dai "campi confinanti" finora ignorati, e in particolare da tutte le altre tradizioni di role-playing (ossia, semplicemente, attività in cui il partecipante interpreta un determinato ruolo), fino a quel momento rimaste estranee al mondo dei giocatori di ruolo in senso stretto. Per questo motivo, probabilmente tra qualche anno nemmeno una definizione storica del fenomeno dei giochi di ruolo sarà sufficiente per identificare il fenomeno stesso, e anzi in certi paesi si può dire che sia già così: ma se questo può spaventare il ricercatore, rimasto privo di punti di riferimento, non può che rallegrare l'autore e il giocatore, per cui si aprono infinite nuove possibilità di fare role-playing con modalità diverse dalle usuali.

Cominciamo dunque questa incursione sulle tracce della scienza e della tecnologia nel mondo dei giochi di ruolo, e per cominciare cerchiamo di capire che posto occupino scienziati e discipline scientifiche nelle ambientazioni in cui si svolgono le avventure, più o meno immaginarie, proposte dai giochi stessi.

Il posto di scienza e tecnologia nelle ambientazioni

L'immaginario scientifico di autori e giocatori di giochi di ruolo

Le prime ambientazioni per giochi di ruolo che affrontarono il problema di come raffigurare nel gioco i temi e i progressi scientifici e tecnologici sono state, per ovvie ragioni, quelle fantascientifiche. Eppure, almeno nei primi anni dalla nascita dello hobby, alcuni autori di giochi di ruolo fantascientifici hanno evitato deliberatamente di affrontare il problema, riducendo l'ambientazione a una mano sommaria di colore su una struttura deliberatamente astratta.

Un caso esemplare è quello di *VII Legio* di Marco Donadoni (1982). Donadoni è uno dei primi e più celebrati autori di giochi italiani, ed è ricordato in particolare per i suoi wargames, tra cui *Zargo's Lords* (1979), considerato una pietra miliare nella storia di questa categoria di giochi. Qui giova ricordare che sono proprio i wargames, ossia i giochi di simulazione che si propongono di riprodurre sul tavolo di gioco l'andamento di una battaglia, a dare origine al fenomeno dei giochi di ruolo intesi come *role-playing games*: infatti *Dungeons & Dragons* di Gary Gygax e Dave Arneson (1974), che come dicevo è universalmente considerato il capostipite dei giochi di ruolo, ha solide radici nel wargame *Chainmail* dello stesso Gygax e di Jeff Perren (1971), tanto che la prima edizione di *Dungeons & Dragons* suggeriva di acquistare anche una copia di *Chainmail* allo scopo di gestire combattimenti tra gruppi numerosi. Si potrebbe addirittura dire che *Dungeons & Dragons* è una versione di *Chainmail* pensata per far gestire al giocatore un solo personaggio anziché un esercito come accade di solito nei wargames; l'idea che questo tipo di gioco comporti una maggiore identificazione o immedesimazione tra "pedina" e giocatore rispetto a quanto accade nei wargames è successiva, ed era rigettata in particolare da Gygax, che disapprovava e disprezzava l'evoluzione dei giochi di ruolo in senso interpretativo avvenuta dopo *Dungeons & Dragons*. Celebre a questo proposito è la frase con cui Gygax si rivolse pubblicamente all'autore di giochi di ruolo John Wick durante un seminario di game design: "Tu non sei un vero gamer. Tu sei solo un aspirante attore di teatro amatoriale" (Wick, 2009).

Tornando a Donadoni, nel suo *VII Legio* è evidente quanto sia ancora fortissimamente presente, all'inizio degli anni Ottanta, l'eredità dei wargames: le "pedine" gestite dai giocatori sono sì ufficiali di un'astronave esplorativa alla *Star Trek*, ma l'interazione con ciò che circonda l'astronave è limitata, tanto che non è in alcun modo necessario affrontare tematiche scientifiche o tecnologiche per giocare all'interno di questa sintetica ambientazione. L'esperienza complessiva è più simile a quella di un gioco da tavolo "ambientato" (come può essere Monopoli con la sua sommaria ambientazione finanziaria) piuttosto che a quella di un gioco di ruolo "moderno", che cerca di immergere il giocatore in un mondo secondario e che quindi deve necessariamente andare nel dettaglio quando si ha a che fare con la scienza e con la tecnologia.

Per questo motivo in questo capitolo, che si propone di fare una disamina il più possibile esauriente dell'immaginario scientifico e tecnologico di autori e giocatori di giochi di ruolo, non troverete i giochi con un'impostazione simile a *VII Legio*, ma solo quelli in cui scienza e tecnologia hanno effettivamente una certa rilevanza all'interno dell'ambientazione. Questo significa anche che non troverete i giochi di ruolo con un'ambientazione alla *Guerre stellari* (in cui cioè la "fantascienza" non è altro che un fantasy camuffato in cui la tecnologia prende il posto della magia); d'altronde al rapporto di commistione più o meno parziale tra magia e tecnologia nelle ambientazioni per giochi di ruolo è dedicato un capitolo a parte, che troverete alla fine di quello che state leggendo ora.

Alimentazione

In *Bunnies & Burrows*, di B. Dennis Sustare e Scott Robinson (1976), i giocatori interpretano uno dei conigli antropomorfi del romanzo *La collina dei conigli* di Richard Adams. È il primo gioco di ruolo con personaggi non umani o umanoidi, e nonostante l'impianto molto tradizionale del sistema di gioco, è lodevole il tentativo degli autori di rendere la particolarità dell'ambientazione attraverso il regolamento. In particolare, per far sì che i personaggi passino molto tempo a cercare cibo e a mangiare (come fanno i conigli), essi sono obbligati ad assumere un certo numero di calorie per periodo di tempo, altrimenti si indeboliscono e possono anche morire. Non solo: i cibi assunti

devono anche essere variegati, altrimenti si va incontro agli stessi nefasti effetti. Gli autori dimostrano dunque familiarità con i due diversi tipi di malnutrizione, quella per mancanza di cibo e per quella per alimentazione squilibrata.

Anatomia

In molti giochi di ruolo, specialmente in quelli di impianto più tradizionale, incentrati sul combattimento, si tiene conto delle ferite ricevute nelle singole parti del corpo del personaggio: è la pratica nota come *punti-ferita localionali*. A questo scopo, a volte il livello di dettaglio con cui è affrontata l'anatomia del personaggio nel regolamento è impressionante: in *Phoenix Command*, di Barry Nakazono (1986), la simulazione dell'anatomia è affidata a un programma per computer che distingue tra 35 diverse localioni (un'idea che anticipa i moderni giochi di ruolo per computer, a cui sono ormai passati gran parte dei giocatori di ruolo che un tempo amavano questo tipo di giochi, delusi dall'impossibilità di simulare la complessità di un combattimento corpo a corpo armati solo di carta, penna e tabelle). In *Bureau 13: Stalking the Night Fantastic*, di Richard Tucholka (1983), ai punti-ferita localionali sono dedicate addirittura 9 pagine di regolamento, che servono a distinguere tra decine di possibili localioni che possono ricevere decine di danni diversi (dalle infezioni alle esplosioni nucleari), con un livello di dettaglio anatomico degno di un libro di anatomia universitario, che di fatto rende il gioco inutilizzabile perché troppo complesso. Un caso simile e molto noto in Italia è *Figli dell'Olocausto*, di Andrea Cortellazzi (1990), spesso considerato il gioco di ruolo in cui la simulazione è spinta a livelli più estremi: questo vale un po' per tutti i campi (e non a caso troveremo questo gioco in diversi paragrafi di questo capitolo, a rappresentare il culmine del dettaglio tecnologico-scientifico a cui potevano arrivare i giochi di ruolo tradizionali), e non fa eccezione l'anatomia, a cui sono dedicate varie illustrazioni raffiguranti i vari apparati del corpo umano: a quello muscolare e a quello scheletrico sono dedicate addirittura due belle illustrazioni a piena pagina che permettono di identificare venti muscoli e altrettante ossa.

Astronomia

Il livello di approfondimento con cui i giochi di ruolo affrontano l'astronomia è quanto mai variabile. Può essere assolutamente nullo, come in *Empire of the Petal Throne*, di M.A.R. Baker (1975), la cui dettagliatissima ambientazione fantasy (un universo secondario vero e proprio, un tentativo di subcreazione ispirato a quello realizzato da J.R.R. Tolkien, pur avendo caratteristiche completamente diverse) è sì collocata su un pianeta alieno, ma potrebbe essere collocata anche su una Terra parallela o arcaica (come nel caso dell'universo tolkieniano) senza conseguenze percepibili dai giocatori; ma l'approfondimento può anche essere estremo, come in *Jovian Chronicles*, di Mark A. Vezina (1992), in cui la geologia di pianeti e satelliti del Sistema Solare gioca un ruolo decisivo ed è modellata in modo assolutamente plausibile sulle conoscenze disponibili all'epoca. D'altronde la storia dei giochi di ruolo vanta anche autori che lavorano alla NASA, come Niall Shapero, autore dell'ultradettagliato gioco di fantascienza *Other Suns* (1983), perciò non c'è da stupirsi se alcuni giochi vantano una grande verosimiglianza scientifica in campo astronomico.

Sembra però che l'astronomia sia anche un campo in cui è particolarmente facile fare accettare ai giocatori teorie strampalate: infatti nessuno batte ciglio davanti all'ambientazione di *La Compagnie des glaces*, di Fabrice Cayla e Jean-Pierre Pécau (1986), il cui mondo post-apocalittico è stato modellato da una glaciazione provocata dall'esplosione della Luna. Il nostro satellite è ancora più protagonista in *La luna è incredibilmente grande stasera*, di Davide Losito (2010), un *live* (o gioco di ruolo dal vivo, in cui cioè, a differenza di quanto accade nei classici giochi di ruolo *tabletop*, le azioni compiute dai personaggi non sono descritte dai giocatori a parole, bensì compiute o rappresentate fisicamente) al termine del quale è il Sole a esplodere provocando un'apocalisse: il gioco si svolge quando ancora la popolazione non si è resa conto della catastrofe imminente, e l'unico indizio che ci sia qualcosa che non va nel cielo notturno è la Luna, innaturalmente vicina, descritta nel titolo. E per finire, in *La Terre creuse*, di Alain Paris, Laurent Alonzo, Vincent Chighisola e Bernard Perichaud (1989), viene ripescata la teoria pseudoscientifica della Terra cava, in una certa misura sostenuta dal regime nazista che finanziò delle ricerche per verificarla (e non a caso il gioco è ambientato in un Novecento alternativo in cui Hitler ha vinto la seconda guerra mondiale): l'Universo del gioco è racchiuso all'interno di una sfera cava (appunto la

Terra del titolo), e il Sole non è enorme e lontanissimo ma relativamente piccolo e vicino, occupando naturalmente il centro della sfera.

Segnalo anche che alcuni giochi di ruolo fantascientifici, come *Expendables*, di L. Lee Cerny, Walter H. Myczynskyj e Michael A. Thomas (1987), e *MegaTraveller*, di Mark W. Miller (1987), rifacimento del popolarissimo *Traveller* dello stesso autore (1977), che è stato il primo vero gioco di ruolo di fantascienza e ha avuto sul genere un impatto paragonabile a quello di *Dungeons & Dragons* per il fantasy, vantano un sistema di generazione dei pianeti paragonabile a quelli utilizzati per generare le caratteristiche dei personaggi: certo il risultato che si ottiene non è la forte impressione di plausibilità che può dare *Jovian Chronicles*, ma il tentativo è comunque apprezzabile.

Biotecnologie

A parte la clonazione, che appare in diversi giochi ma come un dato di fatto senza ulteriori spiegazioni (come nel popolarissimo gioco di fantascienza demenziale *Paranoia*, di Dan Gelber, Greg Costikyan ed Eric Goldberg, 1984, in cui i personaggi morti vengono prontamente sostituiti da cloni), sono pochi i giochi di ruolo che scelgono di affrontare il tema della commistione tra naturale e artificiale mettendo in campo le biotecnologie anziché i classici cyborg, che evidentemente godono di un'immagine più *cool* e forse anche più rassicurante: evidentemente la perdita di umanità a causa dell'abuso delle biotecnologie è percepito come un rischio più reale e vicino al nostro mondo, e come tale evitato dalla massa dei giochi che vogliono essere di evasione. Una notevole eccezione è *SLA Industries*, di Dave Allsop (1993), che raffigura un mondo devastato dalle biotecnologie, in cui l'equilibrio ecologico è irrimediabilmente rotto e su cui vagano esseri che hanno ormai poco di umano. Anche in *Cyb*, di Andrea Angiolino, Giuliano Boschi, Agostino Carocci, Massimo Casa e Luca Giuliano (1991), il tema dell'impianto di macchine su corpi biologici è dominante, ma è degno di nota che il *villain* dell'avventura proposta nell'agilissimo manuale (naturalmente un cyborg, come lo sono anche i personaggi gestiti dai giocatori) voglia ripristinare l'umanità originaria creando attraverso le biotecnologie una pianta che, in maniera simile all'"albero degli agnelli" delle leggende orientali, produce bambini al posto dei frutti.

Parlando di biotecnologie non si può non citare anche *Animonde*, dello stravagante autore francese Croc (1988), ambientato in un mondo in cui gli uomini non hanno mai inventato la metallurgia ma sono riusciti comunque a creare una civiltà tecnologica utilizzando solo materiali di origine animale o vegetale. Gli animali vengono addestrati a vivere in simbiosi con gli esseri umani, e spesso sostituiscono gli oggetti tecnologici in maniera simile a quanto accade nel cartone animato *The Flintstones*. Gli effetti comici sono garantiti, anche se evitare di mettere in gioco oggetti anche solo in parte di metallo è più difficile di quanto possa sembrare: di certo, dopo aver giocato *Animonde* nessuno potrà più sottovalutare il ruolo basilare dei metalli nello sviluppo della tecnologia.

Botanica

La botanica nei giochi di ruolo appare poco, e quasi sempre in maniera piuttosto inquietante. Oltre che nel già citato *Cyb*, di Andrea Angiolino, Giuliano Boschi, Agostino Carocci, Massimo Casa e Luca Giuliano (1991), in cui il mondo è controllato da piante senzienti e intelligenti con caratteristiche e capacità diverse a seconda della specie del nostro mondo da cui discendono, piante intelligenti che dominano il mondo compaiono anche in *Neuroshima*, di Ignacy Trzewiczek, Marcin Blacha, Michał Oracz e Marcin Baryłka (2003), e qui sono anche carnivore. Un'ulteriore differenza tra le due ambientazioni è che in quella italiana le piante hanno conquistato l'intelligenza grazie alla cibernetica, mentre in quella polacca si tratta di organismi mutanti.

Cibernetica

Come ho già accennato in precedenza, quello dei cyborg è un tema (o addirittura un genere autonomo) che ricorre infinite volte nei giochi di ruolo di fantascienza. Come *Neuromante* di William Gibson è il romanzo di riferimento di questo genere in narrativa, nei giochi di ruolo il punto di riferimento è *Cyberpunk 2013*, di Mike Pondsmith (1988), che ricalca neanche troppo nascostamente l'ambientazione di Gibson. L'influenza di *Cyberpunk 2013* e delle sue riedizioni (*Cyberpunk 2020* e *Cyberpunk V3*) è stata tale da rischiare di omologare alla sua ambientazione e al

cosiddetto sottogenere cyberpunk non solo i giochi di ruolo che trattano di cyborg, ma quasi tutti i giochi di ruolo di ambientazione fantascientifica (in particolare quelli dal vivo, soprattutto in Europa), in maniera simile a come è effettivamente accaduto per il genere horror con *Vampire: The Masquerade*, di Mark Rein-Hagen (1991), e con il suo seguito *Vampire: The Requiem* (2004). L'unico gioco quasi altrettanto influente (perlomeno negli Stati Uniti) è stato l'ibrido di fantasy e fantascienza *Shadowrun*, di Bob Charette, Paul Hume e Tom Dowd (1989), con i suoi draghi creati dalla collaborazione tra cibernetica e magia.

Come *Dungeons & Dragons*, anche *Cyberpunk* ha conosciuto negli anni una notevole sequenza di concorrenti-cloni che ne riprendevano quasi integralmente l'ambientazione e talvolta anche il sistema di gioco, e su cui non mi soffermerò. Lo stesso *Shadowrun*, nella parte di ambientazione dedicata alla tecnologia, è quasi un rifacimento di *Cyberpunk* con pochissime modifiche. Meritano una citazione per l'originalità solo *Cyborg Commando*, di Gary Gygax, Frank Mentzer e Kim Mohan (1987), che è di poco precedente a *Cyberpunk* e infatti fornisce un'ambientazione diversa, vagamente anni Cinquanta, con enormi insetti-cyborg alieni combattuti da cyborg terrestri interpretati dai giocatori, e poi i già citati *Cyb* e *Neuroshima* e l'onnipresente *Figli dell'Olocausto*, che non si fa mancare nulla tra i temi più diffusi nella fantascienza.

Climatologia

Dell'ambientazione post-glaciale di *La Compagnie des glaces* e di come questa glaciazione sia stata causata dall'esplosione della Luna abbiamo già detto. Ma se si parla di clima non si può non citare *Space Opera*, di Edward E. Simbalist, A. Mark Ratner e Phil McGregor (1979), l'ultracompleso gioco simulativo (in questo simile a *Figli dell'Olocausto*) che per molto tempo è stato la stella polare dei giocatori di ruolo amanti della fantascienza e della simulazione più esasperata. Infatti in *Space Opera* le caratteristiche e le abilità dei personaggi derivano in larga parte dal pianeta su cui sono nati, il cui clima modella, come è ragionevole attendersi, le capacità fisiche dei suoi abitanti. L'applicazione forse non è rigorosamente scientifica, ma l'idea è nonostante tutto interessante.

Ecologia

L'ambientazione apocalittica o post-apocalittica è tra le più diffuse nei giochi di ruolo, e accanto a giochi che propongono diverse apocalissi possibili e lasciano al master la scelta su quale utilizzare, come *Aftermath!*, di Bob Charette e Paul Hume (1977), e in una certa misura anche *Apocalypse World*, di D. Vincent Baker (2010), ci sono anche molti giochi che si concentrano su un'apocalissi specifica, cosa questa necessaria se si vuole affrontare un mondo in cui le conseguenze del disastro non siano solo di contorno. L'apocalissi ecologica non è però tra le più gettonate: si trova per esempio in *Cadillacs and Dinosaurs*, di Frank Chadwick (1990) ma con ambientazione tratta dal fumetto *Xenozoic Tales* di Mark Schultz, dove a provocare il cataclisma è il buco nell'ozono; in *Blue Planet*, di Jeff Barber, Greg Benage, Jim Heivilin e Jason Werner (1997), di cui parleremo diffusamente più avanti; e in poche altre occasioni. L'impressione generale è che l'apocalisse nucleare sia più diffusa nei giochi degli anni Settanta e Ottanta, mentre gli anni Novanta, caratterizzati da un rilassamento della minaccia di una guerra con armi atomiche e da un acuirsi invece dell'emergenza ambientale, hanno visto una maggiore presenza dell'apocalisse ecologica.

L'ecologia compare in modo molto diverso in *Mimétis*, di Gilles Condotti (1990), in cui il pianeta deserto del titolo si è popolato con piante, animali ed esseri intelligenti provenienti da altri pianeti, creando un insieme di ecosistemi molto variegati, tutti sullo stesso pianeta, che permettono ai giocatori di esplorare molti "mondi" diversi senza dover fare viaggi interplanetari. Mentre in *Athamor*, di Pierre Rosenthal (1989), i mutanti che abitano la Terra del XXIV secolo sono diversificati a seconda della nicchia ecologica che occupano.

Ma il gioco di ruolo in cui l'ecologia occupa senz'altro il posto più decisivo è il già citato *Blue Planet*, un gioco di ruolo dichiaratamente ambientalista (la dedica del volume è a Jacques Cousteau) e scientificamente impeccabile, grazie a un notevole lavoro di ricerca svolto dal team di autori. Il gioco è ambientato su un pianeta alieno, Poseidon, simile alla Terra ma privo di terre emerse, su cui si è rifugiata una parte del genere umano dopo il collasso ambientale a cui ho già accennato. Col passare del tempo i coloni di Poseidon hanno abbandonato lo stile di vita tecnologico a favore di un'economia di sussistenza basata sulla pesca, e inevitabilmente entrano in conflitto con

la megacorporazione GEO, che nel frattempo ha assunto il controllo del genere umano, quando questa cerca di sfruttare le risorse di Poseidon a vantaggio della popolazione rimasta sulla Terra. I terrestri di Poseidon mettono così in piedi gruppi di ecoterroristi che si scontrano con i soldati geneticamente modificati inviati dalla GEO, ed entrano in gioco anche gli abitanti originari di Poseidon, alieni acquatici che raramente affioravano dall'oceano prima che i terrestri portassero la guerra sul loro pianeta. Inutile dire quanto i temi messi in campo dall'ambientazione richiamino i temi ambientali del mondo contemporaneo; va però sottolineato che il sistema di regole non supporta una riflessione su questi temi, essendo pensato per mettere in campo una contrapposizione frontale piuttosto manichea tra il bene (gli abitanti di Poseidon) e il male (i soldati inviati dalla Terra), sostanzialmente non diversa da quella che si può trovare in tutti i giochi derivati direttamente da *Dungeons & Dragons*.

Evoluzione biologica

In parecchi giochi di ruolo di fantascienza troviamo piante o animali che si sono evoluti in specie diverse, anche se spesso quest'evoluzione è avviata dall'uomo (cui sfugge facilmente di mano) tramite l'ingegneria genetica o gli impianti cibernetici. Un'evoluzione più "naturale" è descritta nell'ambientazione di *Skyrealms of Jorune*, di Andrew Leker (1984), in cui su un pianeta alieno colonizzato dall'umanità si sviluppano due "sottospecie" umane: i boccord, dotati di una straordinaria forza fisica, e i muadra, in grado di manipolare l'energia. Qualcosa di simile avviene nell'ambientazione del recente *The Shadow of Yesterday*, di Clinton R. Nixon (2004), che vanta un'ambientazione fantasy giustificata non come "passato mitico" della Terra, ma al contrario come un futuro remoto in cui il genere umano si è differenziato originando due nuove "specie" (elfi e goblin) che convivono con la "specie madre". È però da notare che questa "evoluzione" è ben lontana da quella che conosciamo attraverso la scienza, che forse la considererebbe più simile a una frequente mutazione diffusa nella popolazione umana: infatti può essere riportata indietro a volontà del singolo individuo, cioè un elfo può "rinunciare" alle caratteristiche che lo rendono diverso da un uomo e diventare quindi umano (o almeno qualcosa che ci assomiglia molto). Una terza "specie" a cui possono appartenere i personaggi sono i "ratkin", che però sono mutanti

veri e propri, e nascono dai topi anziché dagli uomini: per questo, a differenza di elfi e goblin, non possono “regredire” a esseri umani.

Fisica

Come ho già accennato, l’olocausto nucleare è l’apocalisse più diffusa nei giochi di ruolo post-apocalittici, specialmente in quelli un po’ datati: lo ritroviamo in *Gamma World*, di James Ward, David Ritchie e Gary Jaquet (1978), in *2300 AD*, di Marc W. Miller e Frank Chadwick (1986), e in tanti altri, tra cui naturalmente *Figli dell’Olocausto*. In *Afterwars*, di Timothy J. McFadden (1991), l’apocalisse nucleare crea gli “U-joints”, ossia porte interdimensionali su realtà alterate create dalle esplosioni nucleari ravvicinate; simili passaggi tra dimensione e dimensione sono eminenti in *Rifts*, di Kevin Siembieda (1990), ma in questo caso i “rift” interdimensionali del titolo sono creati non dall’energia atomica, ma da quella “psichica” sprigionata dalle vittime delle esplosioni. Qualcosa di vagamente simile è descritto anche nel recentissimo *Apocalypse World*, di D. Vincent Baker (2010), il cui mondo del post-olocausto è invaso da una sorta di tempesta psichica che altera le percezioni dei sopravvissuti. E infine va citata la tradizione dei giochi di ruolo dal vivo ambientati nei rifugi antiatomici, che prende le mosse da una pietra miliare come *Ground Zero*, di Jami Jokinen e Jori Virtanen (1998), in cui il punto di svolta del gioco, ossia la deflagrazione nucleare, è stato attentamente simulato con una traccia audio diffusa a massimo volume da quattro amplificatori nascosti, che cominciava con l’esplosione (avvenuta a diversi chilometri di distanza) e poi si evolveva in un terremoto e infine nell’arrivo dell’onda d’urto che spazzava via l’edificio sopra il rifugio; il volume di suono era così poderoso da creare nei giocatori la reale sensazione che il soffitto e le pareti vibrassero e si incrinassero.

Il teletrasporto è un’altra costante che si ritrova in diversi giochi, influenzati o direttamente ispirati dalla saga di *Star Trek*, in cui serve a spostare uomini e oggetti tra un’astronave in orbita e il pianeta, oppure tra luoghi diversi del pianeta; un’applicazione originale c’è in *Justifiers*, di Gideon (1988), in cui le astronavi non viaggiano grazie a “motori a curvatura” o simili, ma grazie a una specie di super-teletrasporto che permette di viaggiare a 12 volte la velocità della luce.

Molti giochi di ruolo sono dedicati ai viaggi nel tempo; in *C°ntinuum*, di Chris Adams, Dave Fooden e Barbara Manui (1999), esiste un'intera civiltà di viaggiatori del tempo che ha come "patria" trasversale tutta la storia dell'umanità (esiste anche una misteriosa specie post-umana che invece abita sia il periodo precedente alla nascita della specie umana sia quello successivo alla sua estinzione, rendendo perciò la storia del cosmo di fatto circolare). Ma di solito la possibilità di viaggiare nel tempo viene data per acquisita, e raramente ne vengono approfonditi gli aspetti fisici. Un'eccezione è l'espansione *Time & Time Again*, di H.N. Voss e W.P. Worzel (1985), per il gioco di ruolo *The Morrow Project*: in essa infatti un capitolo è dedicato alla fanta-fisica dei viaggi temporali, che secondo gli autori va padroneggiata allo scopo di gestire in modo rigoroso gli inevitabili paradossi che si creano andando su e giù per i secoli. Piuttosto rigorose (e interessanti) dal punto di vista scientifico sono anche le regole sui paradossi temporali di *Time & Temp*, di Epidiah Ravachol (2009), mentre il gioco di ruolo dal vivo *Donnie Darko*, di Francesco Rapisarda (2005), si dilunga in complesse teorie su materia, antimateria e continuum spazio-tempo per cercare di spiegare le misteriose assurdità provenienti dalla trama del film omonimo, da cui è tratto questo scenario.

Genetica

Praticamente tutte le incursioni dei giochi di ruolo nella genetica riguardano i mutanti; d'altronde, è il modo più semplice e che richiede meno spiegazioni per introdurre "mostri" nell'ambientazione. Il primo gioco ad affrontare il tema è senza dubbio *Metamorphosis Alpha*, di James Ward (1976), in cui le mutazioni sono causate da una sperimentazione selvaggia che sfugge di mano agli scienziati. Al contrario in *Cadillacs and Dinosaurs*, di Frank Chadwick (1990), le mutazioni sono indotte volontariamente dagli scienziati per cercare di salvare l'umanità dalle conseguenze di una catastrofe ecologica provocata dal buco nell'ozono.

In diverse ambientazioni le mutazioni sono provocate da virus: tra questi ricordo *Athamor*, di Pierre Rosenthal (1989), *Mutazoids*, di Ken Whitman (1989), e *Shadowrun*, di Bob Charette, Paul Hume e Tom Dowd (1989). In alcuni casi i mutanti non sono esseri umani modificati, ma animali che hanno assunto caratteristiche umane: è il caso del già citato *Justifiers*, di Gideon (1988), di *Albedo*, di Paul Kidd (1989), dei "ratkin"

di *The Shadow of Yesterday*, di Clinton R. Nixon (2004), e dell'ironico *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangenesses*, di Eric Wujcik (1985), ambientato nel mondo dell'omonima serie a fumetti in cui sostanze radioattive trasformano in ninja mutanti gli animali che abitano le fogne di New York. Ancora più demenziale è *Vento Nero*, di Agostino Carocci (1987), ambientato nell'isola di Filicudi dopo che il passaggio di una nube tossica ha fatto sì che i corpi di un gruppo di umani che avevano invano cercato scampo dalla nube in una stalla si mischiassero a quelli degli animali presenti, un po' come accade in *La mosca*, ma in tono umoristico anziché horror.

Geologia

La geologia entra nei giochi di ruolo soprattutto grazie al campo magnetico della Terra o di altri pianeti, un concetto che a quanto pare affascina molto, forse perché è un fenomeno che ha effetti visibili ma in sé non si può vedere, e per questo può apparire quasi "magico". Per esempio nel già citato *Skyrealms of Jorune* il pianeta del titolo ha una conformazione geologica molto strana che deriva dalla presenza di minerali con una "densità di energia" elevatissima, che crea anche un potentissimo campo magnetico dagli effetti misteriosi che permea il pianeta.

Un campo magnetico molto forte è presente anche su Terra Nova, il pianeta su cui è ambientato *Heavy Gear*, di Mark A. Vezina (1994), il gioco di ruolo che fa parte dell'omonima e popolare serie di giochi di ogni tipo pubblicata dalla Dream Pod 9: il campo magnetico in questione è così forte che è possibile costruire grandi navi in grado di navigare su di esso (cosa molto utile, visto che Terra Nova non possiede oceani ma solo terre emerse). E per finire *Tokyo NOVA*, di Taro Suzufuki (1993), è ambientato in una Tokyo profondamente cambiata dagli effetti di un'inversione del campo magnetico terrestre.

Informatica

Naturalmente il cosiddetto *cyberspazio* è onnipresente nelle numerose ambientazioni derivate da *Cyberpunk 2013*. Un guizzo di originalità si trova forse solo nel già citato *Cyb*, in cui esiste il Cybol, un semplice linguaggio di programmazione che

deve essere utilizzato *dai giocatori* per guidare i propri personaggi cyborg all'interno del gioco, e che dà al gioco un'atmosfera da "macchine viventi" che per una volta non si limita a una semplice spennellata di colore all'interno dell'ambientazione.

C'è un altro gioco cyberpunk, ossia *Verge*, di Adam Dray (2009), in cui l'informatica entra di peso nelle regole del gioco: infatti a inizio partita i giocatori devono creare l'ambientazione in cui si muoveranno i loro personaggi costruendo, su un grosso foglio di carta, un network contenente come nodi gli elementi dell'ambientazione (persone, luoghi, concetti, aziende e così via) e come archi le relazioni che li uniscono (che devono essere verbi, per esempio "ama", "fa parte di", "abita a"...).

Hanno non pochi legami con l'informatica anche *Morpheus*, di Devin Durham (1990), e *Dream Park*, di Mike Pondsmith (1992), due giochi dal setting molto simile, ambientati entrambi in parchi di divertimento in cui è possibile giocare una sorta di gioco di ruolo dal vivo coadiuvato dalla realtà virtuale. Un espediente per poter giocare avventure in ambientazioni sempre nuove, che li rende di fatto "giochi di ruolo nel gioco di ruolo": sono infatti giochi di ruolo "tabletop", cioè da giocare al tavolo descrivendo (e non compiendo) le azioni dei personaggi, i cui personaggi giocano a loro volta in giochi di ruolo dal vivo, in cui cioè le azioni vengono effettivamente compiute.

E a proposito di giochi di ruolo dal vivo, va citato lo scenario di Luca Fabbriotti *Aidoru* (2003), in cui la cantante virtuale che dà il nome all'evento, che ricorda la Simone dell'omonimo film con Al Pacino uscito l'anno precedente, nel 2028 viene dotata di un corpo artificiale che le permette di sviluppare emozioni umane ma anche di diventare un'arma micidiale contesa dalle grandi potenze mondiali. Notevole in questo evento anche la figura sfuggente e misteriosa del creatore dell'androide, molto lontana dagli stereotipi sugli scienziati che si incontrano in tanti giochi di ruolo (e forse in questo influisce il fatto che Fabbriotti sia ingegnere aerospaziale): il creatore di Aidoru non compare mai di persona nel corso dell'evento, bensì dialoga con gli altri personaggi attraverso brevi filmati interattivi.

Vanno inoltre segnalati in questa sezione anche i giochi di ruolo tabletop che utilizzano programmi per computer per gestire gli aspetti più complicati della simulazione, tra cui sono pionieri il già citato *Phoenix Command*, di Barry Nakazono

(1986), e *Multimondes*, di Cyril Cocchi, Hervé Fontanière e Michel e Pascal Gaudou (1988).

Matematica

Il gioco di ruolo dal vivo *Tre*, di Pierpaolo Zoffoli (2007), è basato sui risvolti umani del dilemma del prigioniero: il ragionamento matematico porterebbe sempre a un comportamento altruistico, ma allora perché spesso gli uomini si comportano in maniera egoistica? Perché non siamo in grado di fidarci del prossimo? Il background dei personaggi (basato sul classico triangolo amoroso, ma con un pizzico di pepe in più) fornisce ai giocatori la giusta dose di ingredienti perché un dilemma matematico sia trasformato in dilemma morale e perché emerga lo stesso comportamento che si verifica di fronte a un dramma di questo tipo nelle situazioni reali.

È simile anche il concept di *inside:outside*, di Eirik Fatland e Mike Pohjola (2001), altro gioco di ruolo dal vivo che trasforma in dilemmi personali i dilemmi matematici della teoria dei giochi: stavolta non solo quello del prigioniero ma anche diversi altri, che man mano lasciano il posto a dilemmi più puramente morali, in un'ambientazione kafkiana con personaggi misteriosamente imprigionati in uno spazio fisico surreale che deve molto al teatro di Beckett ma anche a film come *The Cube*.

Medicina

Non sono pochi i giochi di ruolo di tendenza simulativa che cercano di riprodurre il decorso delle malattie e le loro ripercussioni sul corpo dei personaggi. Oltre al solito *Figli dell'Olocausto*, che, è inutile dirlo, va come sempre nel dettaglio più infinitesimale, è altrettanto maniacale il popolare gioco fantasy *Chivalry & Sorcery*, di Ed Simbalist e Wilf Backhaus (1977), nonché il già citato *Bureau 13: Stalking the Night Fantastic*, di Richard Tucholka (1983). Tra i giochi meno spinti dal punto di vista simulativo, è insolito il grande spazio dedicato alle malattie da *Harnmaster*, di N. Robin Crosby (1987).

Nel già citato *Shadowrun*, di Bob Charette, Paul Hume e Tom Dowd (1989), il virus che provoca terribili mutazioni genetiche in una piccola parte della popolazione mondiale è lo stesso che stermina la stragrande maggioranza della stessa. Qualcosa di simile accade nella campagna (ossia un ciclo di giochi di ruolo, in questo caso dal vivo, legati tra loro come episodi di una serie televisiva) *Ultimi uomini sulla Terra*, di Michele Pupo (2009), in cui un misterioso virus porta gli infetti a suicidarsi nel 90% dei casi, mentre il restante 10% si trasforma in belve semiumane assetate di sangue, a caccia dei pochissimi esseri umani che sono riusciti a evitare il contagio. La particolarità interessante di questa campagna è che caratteristiche, natura ed evoluzione dell'epidemia (che si rivelano molto più dettagliate e complesse di quanto appaia a prima vista) vengono scoperte poco a poco, episodio dopo episodio, dai sopravvissuti, attraverso i loro scontri con gli infetti e le loro sperimentazioni scientifiche. E parlando di morbi misteriosi che generano mostri, non si può non citare il gioco di ruolo tabletop *Darwin's World*, di Dominic Covey (2001), in cui malattie, deformità e difetti genetici sono descritti con precisione e realismo molto spinti, che hanno ben poco a che vedere con la sostanziale "giocosità" e "fumettosità" dei giochi precedentemente citati.

Altrettanto realistico, anche se dal punto di vista psicologico anziché da quello fisico, è il gioco di ruolo dal vivo *Luminescence*, di Juhana Pettersson e Mike Pohjola (2004), i cui personaggi sono malati di tumore che si incontrano a una sessione di terapia. Invece nel gioco di ruolo dal vivo *Little Guys*, di Nick Huggins (2008), alcuni dipendenti di un ospedale, così traboccante di orrori da ricordare *The Kingdom* di Lars von Trier, si trovano al pub per una birra dopo il lavoro: una situazione molto imbarazzante, perché trovandosi in un luogo pubblico, e avendo firmato un documento che li impegna a non divulgare ciò che accade nell'ospedale, si sentono obbligati a parlare tra loro di questioni banali anziché di quello che sono costretti a vedere al lavoro, e il cui pensiero li perseguita.

Psichiatria

La simulazione più o meno accurata dei disturbi psichiatrici è di fondamentale importanza nei giochi di ruolo di ambientazione horror, in cui accade sovente che i personaggi, posti di fronte agli orrori che il gioco propone, perdano in parte o del tutto

la ragione. Esempio in questo è *Call of Cthulhu*, di Sandy Petersen (1981), che fino alla pubblicazione di *Vampire: The Masquerade* è stato il più diffuso gioco di ruolo horror. *Call of Cthulhu* è tratto dalle opere di H.P. Lovecraft sui Grandi Antichi, e si distingue dalla stragrande maggioranza dei giochi di ruolo pubblicati in precedenza perché i suoi personaggi, anziché progredire in capacità, abilità e mezzi, tendono a regredire in sanità mentale, opportunamente rappresentata da “punti sanità”. Le regole distinguono tra diversi tipi di pazzia (temporanea, permanente e definitiva), e la pazzia permanente è distinta in dieci categorie diverse, dalla catatonìa allo sdoppiamento della personalità. Inoltre, i personaggi che impazziscono possono sviluppare una o più fobie, che sono minuziosamente descritte in un catalogo alfabetico, da “acrofobia” a “zoofobia”, che occupa due pagine del manuale. Una lista analoga, anche se non così dettagliata, si trova nel già citato gioco di ruolo fantasy *Chivalry & Sorcery*, di Ed Simbalist e Wilf Backhaus (1977), noto per il dettaglio maniacale della simulazione.

Una gestione della follia simile a quella di *Call of Cthulhu* si trova nel gioco di ruolo horror *Dylan Dog*, di Fabrizio Biasolo, Roberto Chiavini, Michele Gianni, Giacomo Garuglieri e Alessandro Ivanoff (1991), tratto dall'omonimo fumetto di successo creato da Tiziano Sclavi. Il regolamento di *Dylan Dog* prevede anche il personaggio dello psicanalista, che grazie all'“ipnosi” è in grado di far ricordare gli avvenimenti rimossi dagli altri personaggi e di costringerli a compiere azioni sotto il suo controllo.

Parlando di psichiatria non si può non citare *Föreningen Visionära Vetenskapsmäns Årliga Kongress*, di Samir Belarbi (1996): si tratta di un gioco di ruolo dal vivo pervasivo, ossia giocato non in uno spazio definito isolato dal “mondo reale”, bensì in un ambiente aperto al pubblico, popolato di persone che non sanno del gioco e non vi partecipano, ma che con la loro presenza fanno da involontario sfondo alle azioni dei partecipanti. In questo caso l'evento è stato giocato per un giorno intero su un traghetto nel Mar Baltico, tra Stoccolma e Turku, da 34 giocatori misti alla folla dei viaggiatori, che interpretavano i partecipanti al Congresso Annuale della Società degli Scienziati Visionari del titolo. In pratica un convegno di scienziati pazzi, che hanno speso le 24 ore di gioco assistendo alle deliranti relazioni dei colleghi nelle sale riunioni del battello, discutendo informalmente i propri studi tra una presentazione e l'altra, presenziando alla premiazione della ricerca più innovativa dell'anno, e infine

partecipando alla serata di gala della nave con gli altri passeggeri, il tutto senza mai abbandonare il proprio personaggio. Potrebbe sembrare una celebrazione dello stereotipo dello scienziato pazzo o quantomeno originale, sul genere del gioco di ruolo dal vivo di Nick Huggins (1999) *Weird Science* (e in effetti, come nel caso dello scenario di Huggins, anche solo dai titoli delle decine di relazioni presentate durante il “congresso” svedese si potrebbe ricavare un intero studio sull’immaginario della “scienza folle”), ma non è così: l’evento infatti era incentrato sulla tragicità della condizione di malati mentali di questi personaggi solo apparentemente comici, e ai giocatori era richiesto di interpretare non macchiette da commedia hollywoodiana, ma persone vere, affette da disturbi psichiatrici ben definiti. Per interpretare al meglio queste patologie, ai partecipanti all’evento era stato dato da studiare con largo anticipo un libro di psichiatria, oltre alla Bibbia dell’improvvisazione teatrale *Impro* di Keith Johnstone.

Meno preciso dal punto di vista scientifico ma più focalizzato su un aspetto artistico, quasi estetico della malattia mentale è invece il gioco di ruolo dal vivo *Delirium*, di Mathias Kromann Rode e altri (2010), su cui tornerò più avanti. In questo scenario ciascuno dei pazienti di un manicomio ha una storia d’amore con un altro, ostacolata dalle regole della casa di cura nonché dalla follia stessa. Parla di vari disturbi psichiatrici anche *Sad Reflection: L’amore di un padre*, di Luca Fabbrocotti (2004), gioco di ruolo dal vivo il cui protagonista, malato di schizofrenia, ricorda solo nel corso dell’evento di aver violentato e ucciso i suoi figlioletti. Tutto avviene all’insaputa del giocatore, che si ritrova proiettato nella realtà del gioco senza preavviso e senza avere la più pallida idea di chi è né di perché si trovi sotto interrogatorio da parte della polizia: quindi l’amnesia del personaggio non è simulata, ma trova una corrispondenza nella mancanza di informazioni in cui si ritrova il giocatore, creando un effetto di immersione totale nella realtà alternativa che non ha mancato di generare discussioni, in Italia come all’estero.

Sesso e riproduzione

Il gioco di ruolo demenziale sulla vita scolastica *Alma Mater*, di Steve Davis ed Andrew Warden (1982), vanta regole sulla vita sessuale che permettono di stabilire se,

dopo un amplesso, un personaggio di sesso femminile rimane incinta o meno. Questo argomento è stato a lungo tabù nei classici giochi di ruolo di ambientazione fantasy (non dimentichiamo che i giochi di ruolo nascono nei pruriginosi Stati Uniti), e non è un caso che compaia qui in un gioco di ruolo demenziale, che permette di affrontare la tematica non in modo serio ma ridendoci sopra; esistono anche supplementi amatoriali per *Dungeons & Dragons* che prevedono regole sul concepimento, incantesimi contraccettivi e così via, ma anche in questi casi l'intento è soprattutto ironico (il più famoso di questi manualetti rende chiaro lo spirito goliardico con cui è stato scritto già a partire dal nome, *F.U.C.K.*). Solo in anni più recenti anche i giochi di ruolo di impostazione più classica hanno cominciato a prevedere regole "serie" per i contatti sessuali (la cui utilità è però spesso limitata a gestire nella simulazione gli stupri delle eroine in pericolo da parte dei classici goblin). Un approccio simile si riscontra anche nella maggioranza dei giochi di ruolo dal vivo, in cui gli atti sessuali e quelli violenti sono tradizionalmente i due grandi tabù che non possono essere effettivamente compiuti direttamente dai giocatori ma devono essere simulati (la violenza attraverso innocue armi, dette *boffer*, costruite con materiali morbidi, e il sesso evitando del tutto di affrontare l'argomento oppure, in certi gruppi che ricercano un realismo più estremo, attraverso la pratica, mutuata dal cinema, del *dry humping*). Solo di recente si sono sviluppati, e in certi ambiti imposti, sistemi di simulazione dell'attività sessuale che permettano di non saltare a piè pari l'argomento pur preservando i diritti dei giocatori che, legittimamente, potrebbero non gradire di trovarsi a dover simulare atti sessuali con sconosciuti: tra questi ha avuto particolare successo, specialmente in Nord Europa, il sistema noto come *Ars Amandi*, in cui gli atti sessuali vengono simulati tramite un contatto, intimo ma non troppo, che coinvolge solo mani, braccia, spalle e collo dei giocatori (Wieslander, 2004; Cruyplants, 2007).

Mentre nel gioco di ruolo tabletop *Wraeththu: from Enchantment to Fulfilment*, di Storm Constantine (2005), tratto dall'omonima serie di romanzi dello stesso autore (come anche un buon numero di giochi di ruolo dal vivo organizzati dai fan della serie), i personaggi appartengono a una specie ermafrodita evolutasi dal genere umano, nel gioco di ruolo dal vivo di fantascienza per cui era stato originariamente creato il metodo *Ars Amandi*, ossia *Mellan himmel och hav*, di Katarina Björkman, Emma Wieslander e altri (2003), i due generi in cui erano divisi i personaggi ("mattinali" e "serali") non

corrispondevano al loro sesso: di conseguenza, la loro attività sessuale affettiva (simulata tramite *Ars Amandi*) era completamente distinta da quella a fini riproduttivi, che non appariva mai nel gioco perché considerata sgradevole dai personaggi, che secondo l'ambientazione vi facevano ricorso rarissime volte nel corso della vita e unicamente allo scopo di generare figli.

Nello scenario dal vivo *Mødregruppen*, di Frederik Berg Østergaard (2007), lo scopo dell'autore di far provare ai personaggi orrore di sé stessi viene raggiunto non dipingendoli come mostri inumani (come fa *Vampire: The Masquerade*, per intenderci), ma semplicemente come apparentemente innocue puerpere che, invidiose l'una dell'altra, si lanciano crudeli frecciate nel corso di una seduta del loro gruppo di supporto post-parto. Il gioco si regge anche sulle realistiche descrizioni di travagli e parti delle protagoniste e di come il loro corpo ha reagito dopo il parto, che sono tratte da messaggi reali apparsi su forum pubblici danesi dedicati alle donne in gravidanza e in puerperio: non a caso la versione italiana di questo scenario, che molto spesso raggiunge un livello di dettaglio davvero estremo, ha richiesto la supervisione di un'ostetrica che ha verificato la correttezza delle traduzioni dei termini tecnici.

In *The Shadow of Yesterday*, di Clinton R. Nixon (2004), i goblin non si riproducono sessualmente, ma per partenogenesi, o forse sarebbe più corretto dire per gemmazione: i piccoli goblin nascono infatti come escrescenza sul corpo del goblin "genitore". E per finire, una breve nota sul già citato *Bunnies & Burrows*, di B. Dennis Sustare e Scott Robinson (1976), i cui personaggi sono conigli antropomorfi. In esso esistono regole che, oltre a gestire la normale riproduzione sessuale (un'occupazione che, come l'alimentazione, occupa molto tempo nella giornata dei conigli), gestiscono anche il possibile riassorbimento dell'embrione da parte dei personaggi femminili, un fenomeno che esiste anche nei conigli veri (Conaway, Baskett e Toll, 1960).

Sostanze stupefacenti

Gli effetti dell'uso di droghe e alcool sui personaggi sono dettagliati in diversi giochi di ruolo: naturalmente in *Figli dell'Olocausto* (in cui sono trattati in estremo dettaglio anche gli effetti dei medicinali), ma anche nel molto più influente *Cyberpunk*

2013. Tabelle simili per gli effetti degli stupefacenti fanno la loro comparsa, come ci si poteva aspettare, anche in due giochi demenziali di ambiente *underground* come *Alma Mater*, di Steve Davis ed Andrew Warden (1982), ambientato in una scuola superiore americana alla *Porky's*, e *Zone*, di Nicholas They ed Eric Bouchaud (1988), che ci porta nel mondo delle gang giovanili di periferia. Inoltre, come nel caso del sesso anche il tema delle droghe (e soprattutto dell'alcool) ha ispirato diversi supplementi amatoriali goliardici per *Dungeons & Dragons*.

Tecnologia

Un tema importante nella fantascienza (e i giochi di ruolo non fanno eccezione) è quello della perdita delle conoscenze tecnologiche e del ritorno a una società arcaica o feudale in seguito a qualche cataclisma, come avviene in *Empire et Dynastie*, di Patrick Durand-Peyrolles (1988); spesso però sopravvivono tracce della tecnologia del passato che conferiscono un'atmosfera particolare all'ambientazione, come accade in *Hawkmoon*, di Kerie Campbell-Robson (1986) ma tratto dai romanzi di Michael Moorcock, o in *Cadillacs and Dinosaurs*, di Frank Chadwick (1990).

In molti giochi di ruolo di fantascienza la tecnologia avanzata presentata nell'ambientazione non è supportata a dovere dal regolamento, che appare come un sommario adattamento di regole concepite per tutt'altro scopo: esemplare sotto questo punto di vista è il caso del popolarissimo *Traveller*, di Mark W. Miller (1977), anche se il problema appare almeno in parte risolto nel suo rifacimento *MegaTraveller*, dello stesso autore (1987). Fanno parzialmente eccezione i giochi di ruolo di ambientazione retro-fantascientifica o steampunk, come *Space 1889*, di Frank Chadwick (1988), e *Terra the Gunslinger*, di Junichi Inoue (2001), in cui le invenzioni più strane realmente concepite a fine Ottocento e la partecipazione come personaggi di scienziati realmente vissuti servono a fornire all'ambientazione un'atmosfera particolare, in un certo senso realistica e in un altro esagerata e irrealista.

Di recente però si è assistito a un aumento dell'attenzione per la credibilità della tecnologia nelle ambientazioni, che ha finalmente fatto scoprire ai giocatori di ruolo una fantascienza vera e propria al posto del fantasy malamente travestito da fantascienza

tipico di *Guerre stellari*: è il caso di *Spirit of the Century*, di Fred Hicks, Rob Donoghue e Leonard Balsera (2006), retro-fantascienza ambientata negli anni Venti, in cui la tecnologia dell'epoca occupa un ruolo fondamentale ed è attentamente riprodotta attraverso accurate timeline che seguono lo sviluppo tecnologico dei “gadget”, ovvero gli oggetti tecnologici che i personaggi possono utilizzare nel corso delle loro avventure.

Come vedremo più avanti, lo sviluppo tecnologico e gli sconvolgimenti che ne conseguono sono alla base di quello che secondo molti è il gioco di ruolo di fantascienza più attento alle conseguenze sociali della tecnologia, ossia *Shock: Social Science Fiction*, di Joshua A.C. Newman (2006).

Per finire non si può non citare *Serenity*, di Jamie Chambers (2005), il gioco di ruolo tratto dalla serie televisiva di culto *Firefly*: come nel telefilm, infatti, è proprio l'utilizzo di risorse tecnologiche in un ambiente di frontiera, rude e ostile, a dare l'atmosfera da “western fantascientifico” desiderata dall'ideatore dell'ambientazione, il noto autore televisivo Joss Whedon.

Magia e tecnologia: distinzioni e contaminazioni

“Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia”, diceva il celebre scrittore di fantascienza Arthur C. Clarke ormai più di cinquant’anni fa, e questa citazione sembra essere patrimonio comune dell’immaginario dei giocatori di ruolo fin dagli inizi dello hobby. In molte ambientazioni magia e tecnologia sono confuse, assimilate, affiancate in tanti modi diversi: forse ciò che affascina della tecnologia, ciò che permette a chi fa giochi di ruolo fantascientifici di essere trascinato in un mondo diverso da quello in cui vive il resto della sua vita, è proprio la sua apparente inesplicabilità, esattamente come accade per la magia nelle ambientazioni fantasy. Questo è un caposaldo della fantascienza cosiddetta *soft*, alla *Guerre stellari* per intenderci: e non a caso il gioco di ruolo *Shatterzone*, di Greg Farshtey (1993), in cui questa impostazione si riscontra in maniera eminente, si ispira dichiaratamente alla saga cinematografica ideata da George Lucas. Ma in questo capitolo saranno esaminati nel dettaglio molti altri modi in cui si esprime il complicato rapporto tra magia e tecnologia nei giochi di ruolo.

Magia e tecnologia convivono fianco a fianco, ma restano ben distinte

Molte ambientazioni non si pongono più di tanto il problema del rapporto tra magia e tecnologia: semplicemente le buttano nello stesso calderone in cui si può trovare di tutto, spesso con lo scopo di cercare di accattivarsi i gusti di un pubblico il più possibile ampio, un po’ come i vecchi giochi alla *Dungeons & Dragons* mettevano nella stessa ambientazione elfi e nani, orchi e sirene, popoli simili agli antichi Egizi e altri simili ai Mongoli di Gengis Khan. Un esempio eminente è *Lords of Knowledge*, del gruppo Ohmnibus (1996), uno dei giochi di ruolo italiani amatoriali più di successo, che con lo slogan “Acciaio, magia, tecnologia” si fa vanto della propria ambientazione minestrone che permette agli stessi personaggi di visitare in un episodio una città fantasy oppressa da un mago malvagio e in quello successivo di combattere a bordo di robot giganti. Più coerenti ma tutto sommato sulla stessa linea sono *Living Steel*, di Barry Nakazono

(1987), che ha un'ambientazione fantascientifica *hard* eppure prevede anche regole per l'utilizzo dei mistici "karma points", e *Tibet: The Roleplaying Game*, di Brian St.Claire-King (2004), in cui la tecnologia degli anni Cinquanta è riprodotta con un'accuratezza ammirevole, eppure è presente e ha un grosso peso anche la magia dei santoni tibetani.

In *DragonMech*, di Joseph Goodman (2004), tecnologia e magia hanno un grosso peso nell'ambientazione, ma mentre la prima è utilizzata dai terrestri, la seconda è appannaggio degli abitanti della Luna. Invece *Multiverser*, di E. R. Jones e M. Joseph Young (1997), è basato sull'idea che i personaggi possano viaggiare tra diverse dimensioni, e che in ognuno di questi "universi collegati" magia e tecnologia abbiano un peso differente, che viene stabilito all'inizio della sessione attraverso un sistema di sorteggio: perciò può capitare, come casi estremi, di incontrare un universo in cui la magia è del tutto assente, oppure uno in cui permea ogni aspetto dell'esistenza; idem dicasi per la tecnologia e per gli altri aspetti che caratterizzano ciascun universo, cioè la vita (che può essere più o meno presente) e il paranormale (che è distinto dalla magia propriamente detta).

Una satira feroce della commistione tra magia e tecnologia si può invece trovare in *Diana: Warrior Princess*, di Marcus L. Rowland (2003). Si tratta di una parodia della popolare serie televisiva *Xena: Warrior Princess*, che mischia mitologia greca, storia antica e anacronismi a iosa che strizzano l'occhio al pubblico giovane americano, in un minestrone che probabilmente appare molto attraente al suddetto pubblico ma comico allo spettatore più smaliziato. Allo stesso modo *Diana: Warrior Princess* è la finta opera di nostri discendenti in un lontano futuro, e come tale è un minestrone di ambientazioni fantasy e avventurose concepite nel XX secolo (da *Conan il barbaro* a Sergio Leone) mischiate con pezzi di storia della fine del Novecento, infarcita di errori e anacronismi intenzionali (la protagonista è la principessa di Galles, assistita dalla fida Sarah Ferguson nonché dal cowboy "Wild Bill" Gates e dal barbaro "Red Ken" Livingstone) in cui magia e tecnologia si sovrappongono in modo caotico, demenziale e divertente.

La tecnologia occupa il posto della magia

Nel gioco di ruolo post-apocalittico *Hawkmoon*, di Kerie Campbell-Robson (1986), i lontani discendenti dell'umanità, precipitati a un livello tecnologico medievale, utilizzano gli artefatti tecnologici novecenteschi esattamente come in un'ambientazione fantasy verrebbero usati gli oggetti magici. Qualcosa di simile avviene anche in *The World of Synnibarr*, di Raven McCracken e Bryce Thelin (1993): in esso i discendenti dei sopravvissuti all'olocausto del genere umano hanno costruito le loro religioni intorno all'adorazione degli oggetti tecnologici, che vengono pertanto utilizzati dai sacerdoti nel corso di specifici rituali.

Tra i giochi di ruolo con questo tipo di ambientazione occupa un posto particolare *Eden: l'Inganno*, di Gabriele Baldassarre, Massimo Basso e Mario Raiola (2010), che propone un'originale ambientazione fantasy in cui a poco a poco si scopre che la magia del mondo in cui si muovono i personaggi funziona grazie ad apparecchi tecnologici. Rimane invece insoluto il mistero di *Polaris*, di Philippe Tessier (1997), che nonostante il titolo non ha nulla a che fare con il più celebre *Polaris: Chivalric Tragedy at Utmost North*, di Ben Lehman (2005): nel gioco di Tessier un'umanità in rovina assiste al verificarsi di strani fenomeni, tra cui l'"effetto Polaris", la cui natura magica o tecnologica rimane ignota.

La magia occupa il posto della tecnologia

Diverse ambientazioni con elementi sovranaturali hanno evoluto indipendentemente l'una dall'altra il concetto dell'"arma finale occulta", praticamente un corrispettivo magico della bomba atomica. Questa si ritrova nel gioco di ruolo dal vivo *Det Sista Kapitlet*, di Holger Jacobsson, Jonas Lindblom e altri (1998), capitolo conclusivo (come dice il titolo) di una campagna di ambientazione lovecraftiana ambientata negli anni Trenta, che si conclude proprio con l'esplosione, al termine dell'evento, di un congegno occulto dagli effetti devastanti che uccide quasi tutti i 65 personaggi. Qualcosa di molto simile si trova anche in *Domani nella battaglia pensa a me*, gioco di ruolo dal vivo di Francesco Iori e Lorenzo Trenti (2006) che mette insieme personaggi e situazioni delle più note tragedie di Shakespeare: in questo scenario le

grandi potenze (Inghilterra, Scozia, Danimarca, Norvegia e Venezia) si contendono un'arma mistica fenomenale che, se utilizzata, ha lo stesso effetto delle armi nucleari. Interessante anche il fatto che la deformità del personaggio di Calibano è spiegata con il suo essere cresciuto vicino all'arma in questione, che gli ha provocato mutazioni esattamente come potrebbe fare un materiale radioattivo.

In *Mage: The Ascension*, di Stewart Wieck e altri (1993), il titolo White Wolf dedicato al mondo della magia, la scienza e la tecnologia moderne non esistono in quanto tali, ma solo perché una cospirazione di maghi, chiamata la Tecnocrazia, fa sì che esistano. Per intenderci, gli aerei non volano grazie alle leggi della fisica, ma perché la gente crede che possano volare: è la fede, non la scienza, a governare il mondo. I maghi della Tecnocrazia semplicemente provvedono a che l'illusione si perpetui, creando le leggi della fisica (o meglio, incantesimi che ne fanno le veci) man mano che esse vengono "scoperte" (in realtà inventate) dagli scienziati. Questi operano sempre sotto lo stretto controllo della Tecnocrazia, che permette i progressi scientifici e tecnologici solo quando ritiene che non siano troppo pericolosi per l'umanità.

Magia e tecnologia si integrano (più o meno strettamente)

Nell'ambientazione di *Lords of Creation*, di Tom Moldvay (1984), la magia praticata dai personaggi nasce da un'integrazione della tecnologia cibernetica con le conoscenze arcane tradizionali e i poteri paranormali. Anche alcune delle civiltà aliene che hanno colonizzato lo spazio in *Dragonstar*, di Matt Forbeck e Greg Benage (2001), ci sono riuscite grazie a un'integrazione tra conoscenze magiche e tecnologiche, mentre altre civiltà ci sono arrivate grazie alla sola tecnologia e altre ancora grazie alla sola magia. E in *Deadlands: Hell on Earth*, di Shane Lacy Hensley (1998), le testate nucleari sono rese ancora più distruttive grazie a particolari incantesimi.

In *Shadowrun*, di Bob Charrette, Paul Hume e Tom Dowd (1989), tecnologie cibernetiche e magia si incontrano allo scopo di dare vita alle creature magiche delle leggende (per esempio i draghi), però non sono in grado di fondersi perfettamente, e per questo più un essere assume caratteristiche cibernetiche meno è capace di usare la

magia. Al contrario, in *Zero*, di Lester Smith e Steve Stone (1997), i personaggi sono dotati di poteri paranormali proprio grazie ai loro impianti cibernetici.

L'ambientazione non definisce se si tratti di magia in senso stretto, ma in *Bliss Stage*, di Ben Lehman (2007), in cui solo un pugno di adolescenti è rimasto a difendere la Terra da un'invasione aliena che ha fatto cadere in una sorta di letargo tutti gli adulti, i robot giganti (ispirati ai *mecha* dei cartoni animati giapponesi) manovrati da questa squadra di piloti teenager sono fatti, letteralmente, di amore. Questa metafora che diventa realtà fisica serve a far concentrare i giocatori sui temi dell'amore e del sacrificio, anziché sui dettagli tecnici dei combattimenti.

Va ancora citato *Rifts*, di Kevin Siembieda (1990), in cui i sapienti sono riusciti a integrare in un sistema di conoscenza unico la magia e la scienza. Infine in *Sorcerer*, di Ron Edwards (2002), uno dei giochi di ruolo più influenti degli ultimi anni, i cui personaggi sono in grado di entrare in contatto con i demoni, di manipolarli e di combatterli, esiste una categoria di demoni, gli "spiriti elettrici", in grado di entrare negli apparecchi tecnologici e di possederli.

Il posto di scienza e tecnologia nei sistemi di gioco

Il “motore fisico”

Michele Gelli (2010) definisce “giochi di ruolo di impostazione classica” quei giochi di ruolo tabletop in cui la struttura generale del gioco è improntata a ricreare la fisica di un mondo immaginario, o meglio le leggi che ne regolano il funzionamento. L’insieme di regole che permettono di ricreare questo “ambiente virtuale” viene chiamato da Gelli “physical engine”, o “motore fisico”.

Abbiamo visto in effetti nei capitoli precedenti che la stragrande maggioranza dei giochi di ruolo tabletop più datati vantavano “motori fisici” molto sviluppati, che permettevano, a costo di calcoli spesso lunghi e laboriosi, di decidere cosa potessero fare o meno i personaggi e quali eventi si potessero o no verificare. Oggi questo tipo di gioco fortemente simulativo è sempre meno praticato a causa dell’imbattibile concorrenza dei videogiochi (un computer è in grado di ricreare un ambiente virtuale infinite volte meglio e più rapidamente di qualsiasi gioco di ruolo con carta e penna), e si avvicinano ai giochi di ruolo tabletop sempre più persone che non desiderano riprodurre e simulare vicende ambientate in un mondo immaginario, ma raccontare storie, riflettere su tematiche scottanti, immedesimarsi in un personaggio e così via: tutte attività per cui avere un “motore fisico” risulta solo d’impaccio.

I “motori fisici” dei giochi di ruolo tradizionali, però, risultano di assoluto interesse per questa ricerca, perché nel loro tentativo di riprodurre la fisica (e la chimica, la biologia...) del mondo di gioco, si trovano spesso ad affrontare argomenti scientifici e tecnologici anche complessi. Ne abbiamo avuto un assaggio nei capitoli precedenti: ora invece faremo una panoramica generale, alla ricerca degli esempi più estremi e interessanti di “motore fisico”.

Motori carenti

Nei primi anni di storia dei giochi di ruolo tabletop, molti sistemi sono stati criticati dal pubblico, allora quasi esclusivamente simulazionista, per il regolamento snello che

non permetteva un'adeguata simulazione. Un esempio illustre è quello di *Traveller*, di Marc W. Miller (1977), forse il più antico gioco di ruolo di fantascienza, che metteva in campo una complessità tecnologica allora inedita per un gioco di ruolo, ma che non poteva essere convenientemente simulata dal regolamento. Con occhi moderni appare un po' stravagante la scelta dell'autore, in occasione del suo rifacimento *MegaTraveller* (1987), di obbedire ai critici appesantendo le regole: oggi la scelta più ovvia sarebbe quella di mantenere un regolamento snello e anzi magari adattarlo in modo da favorire uno sviluppo in senso narrativo, ma va tenuto presente che all'epoca il pubblico era diverso da quello di oggi, e amava in modo spasmodico la simulazione spinta.

Come *Traveller*, sono stati ferocemente criticati per la semplicità del regolamento diversi altri giochi di ruolo dei primordi, tra cui voglio citare *Empire Galactique*, di François Nédélec (1984), e *Star Ace*, di Gali Sanchez e Garry Spiegle (1984), che si diedero la zappa sui piedi da soli pubblicizzandosi come ambientazioni "ad altissima tecnologia" (e quindi attirando il pubblico amante della simulazione tecnologica estrema) pur dando in mano agli acquirenti un manuale molto snello.

Cinque anni più tardi, *Omnigon*, di Dennis Craig, Scott Groves, Alan P. Widtmann e Glenn Zaroski (1989), che si era presentato più o meno allo stesso modo dei due giochi precedentemente citati, ricevette invece recensioni contraddittorie: alcuni ne criticarono il manuale troppo snello, mentre altri lo lodarono, sostenendo che nonostante la semplicità permetteva di gestire tutto ciò che serviva simulare. Iniziava la rivoluzione che due anni più tardi, con la pubblicazione di *Vampire: The Masquerade*, di Mark Rein-Hagen (1991), e di *Amber Diceless Roleplaying Game*, di Erick Wujcik (1991), avrebbe sostituito l'ossessione per la simulazione, predominante fino ad allora, con la nuova parola d'ordine: "narrazione".

Motori imponenti

Sono molto più numerosi i casi di autori talmente presi dall'idea di simulare tutto il simulabile da dimenticare che, una volta che i regolamenti fossero giunti al tavolo di gioco, sarebbero dovuti essere gestiti da esseri umani, che per quanto possano essere fanatici della simulazione estrema hanno una limitata capacità e rapidità di calcolo. Ho

già citato più volte in precedenza il faro dei giocatori simulazionisti fantasy *Chivalry & Sorcery*, di Ed Simbalist e Wilf Backhaus (1977), il punto di riferimento dei fanatici della simulazione fantascientifica *Space Opera*, dello stesso Simbalist, A. Mark Ratner e Phil McGregor (1979), l'umoristico *Bureau 13: Stalking the Night Fantastic*, di Richard Tucholka (1983), il cui pesantissimo "motore fisico" è assolutamente ingiustificabile per un gioco incentrato non sulla simulazione ma sulla comicità delle situazioni, e infine il nostrano *Figli dell'Olocausto*, di Andrea Cortellazzi (1990), con il suo dettagliatissimo "motore fisico" ben oltre il limite della giocabilità. Perlomeno *Phoenix Command*, di Barry Nakazono (1986), ha il buon senso di affidare parte della simulazione a un programma per computer, prefigurando il passaggio, che si sarebbe verificato di lì a qualche anno, di molti fanatici della simulazione dai giochi di ruolo ai videogames.

Parlando di storia dei giochi di ruolo non si può non citare *Ysgarth*, di Dave Nalle (1979), forse il primo gioco di ruolo tabletop che non utilizza le "classi" introdotte da *Dungeons & Dragons*, ossia categorie di personaggi che hanno in comune buona parte delle capacità: maghi, guerrieri, ladri e così via. Da un certo punto di vista non utilizzare le classi è positivo, perché permette di sviluppare personaggi meno stereotipati e più personalizzati; ma dall'altro impone ai giocatori di *Ysgarth* di fare un uso massiccio delle "skill", ovvero della quantificazione in termini di punti delle abilità dei personaggi, che si moltiplicano rispetto ai giochi in stile *Dungeons & Dragons* diffusi fino ad allora, fino a diventare assolutamente ingestibili.

Ai giochi citati finora aggiungo qui il popolare *Rolemaster*, di S. Coleman Charlton e Peter C. Fendon (1980), la base da cui nacque, quattro anni più tardi, il diffusissimo *Middle Earth Role Playing Game (MERP)*, dello stesso Charlton (1984), che fece (e in qualche misura fa tuttora) impazzire sulle sue infinite formule e tabelle migliaia di appassionati del mondo creato da J.R.R. Tolkien, a cui probabilmente non interessava più di tanto calcolare quanto in lungo può saltare uno hobbit prendendo una rincorsa di 15 piedi (eppure è il tipo di cose che il gioco si vanta di essere in grado di simulare). Poi c'è *Wild West*, di Anthony P. LeBoutillier e Gerald D. Seyapura (1981), che richiede di tracciare linee in grafici appositamente predisposti per verificare se un personaggio riesce o meno a compiere un'azione, e in cui la simulazione di uno scontro a colpi di pistole Colt o fucili Winchester, che dura 30 secondi nel mondo di gioco, richiede che

ciascun giocatore dichiara 90 volte la posizione e gli spostamenti del proprio personaggio. Un sistema di risoluzione di complessità simile si trova anche in *Universe*, di John H. Butterfield (1981), però questa volta anziché pistoleri del selvaggio West troviamo astronavi dedite alle esplorazioni interstellari e ai conseguenti scontri al laser.

Siamo tutti matematici

Una cosa che inevitabilmente colpisce il profano che si avvicina ai giochi di ruolo tabletop di impostazione classica è il livello di conoscenza e di pratica della matematica che i regolamenti richiedono ai giocatori. In molti casi, come in *Knights and Berserkers and Legerdemain (K.A.B.A.L.)*, di Ernest Hams (1980), i complicati calcoli aritmetici richiesti ai giocatori sono completamente inutili, ma anche nei casi in cui servono a qualcosa, come in *Power & Perils*, di Richard Snyder (1983), dove bisogna fare un centinaio di operazioni aritmetiche nel corso della creazione del proprio personaggio, viene spontaneo chiedersi se certi giochi siano mai stati effettivamente giocati dai propri acquirenti. Forse certi autori avevano competenze matematiche fuori dalla norma e non si rendevano conto di quanto i regolamenti che producevano fossero fuori portata per un giocatore normale: è probabilmente il caso di *Other Suns*, il cui autore Niall Shapero (1983) lavorava per la NASA. Il gioco vantava una cerchia di affezionati estimatori, eppure richiede quantità enormi di tempo non solo per eseguire i calcoli necessari per creare il personaggio, ma anche in tutto il resto del gioco, popolato da una sequenza infinita di formule, tabelle e diagrammi che devono essere usati continuamente, e che si portano via in calcoli di dubbia utilità gran parte del tempo dedicato al gioco.

Non si può non citare in questo capitolo il gioco di ruolo sui supereroi *Challengers* (1980), in cui ogni tanto bisogna utilizzare formule che richiedono di calcolare radici cubiche. Un altro gioco supereroistico, *DC Heroes*, di Greg Gorden (1985), esprime tutte le caratteristiche misurabili che si incontrano durante il gioco in “attribute points”, per cui esistono apposite tabelle che permettono di trasformare chilogrammi, chilometri, ore ecc. in un’unica unità di misura: la cosa è complicata dal fatto che, a differenza delle unità di misura utilizzate nella realtà, gli “attribute points” sono in scala logaritmica, in modo da permettere un confronto tra quantità molto diverse senza mettere in campo numeri troppo grandi e difficili da confrontare. Per esempio, in “attribute points”

Superman è “solo” 12 volte più forte di un uomo normale, mentre se si utilizzassero i normali newton sarebbe milioni di volte più forte.

Le stats scientifiche e tecnologiche

Come abbiamo già visto, tutti i giochi di ruolo tabletop tradizionali (e anche buona parte di quelli più innovativi, nonché dei giochi di ruolo dal vivo) fanno un ampio uso di *stats* o *skills*, ossia di valori che quantificano le abilità e le capacità dei personaggi in varie specialità o discipline. Per fare un esempio estremamente semplice, in *On Stage!*, di Luca Giuliano (1995), ciascun personaggio dispone di tre skills diverse, ossia “dibattito”, “lotta” e “fortuna”, espresse con un valore che può andare da 0 a 12 (purché le tre stats, sommate, diano come risultato 12). Quando un personaggio vuole ottenere qualcosa (per esempio convincere un altro personaggio) oppure affronta un rischio (per esempio si getta in un fiume per sfuggire ai nemici), entrano in gioco le sue stats, che possono essere confrontate con quelle degli avversari oppure con la difficoltà dell’azione che si cerca di compiere. In un gioco di ruolo dal regolamento estremamente semplice come *On Stage!* basta semplicemente verificare se il punteggio del personaggio in questione è più alto o più basso di quello dell’avversario (per esempio, un personaggio può convincere un altro di qualcosa se il suo punteggio nella skill “dibattito” è più alto), ma nella stragrande maggioranza dei giochi di ruolo tradizionali questa, che si chiama “risoluzione delle azioni”, può richiedere confronti con tabelle, che esprimono la difficoltà delle varie azioni, e calcoli basati su formule di una certa complessità, in cui entrano in gioco come valori anche quelli che risultano dal tiro di uno o più dadi poliedrici (anche decine per ciascuna azione).

Di solito le skills dei personaggi non sono solo tre come in *On Stage!*, ma possono essere svariate decine, rappresentando le capacità dei personaggi in un’amplissima gamma di discipline diverse. Nei giochi di ruolo che danno molta importanza al combattimento, per esempio, ciascun personaggio ha una stat distinta per il combattimento con la spada corta, lo spadone a due mani, l’arco, i pugnali, l’ascia e così via, e nei giochi di ruolo di tendenza simulativa si può arrivare a livelli di dettaglio anche estremamente elevati, declinando abilità diverse a seconda che il personaggio sia a piedi, a cavallo, sano, ferito più o meno gravemente, riposato, stanco, carico di bagagli

e così via. Come ho già accennato, nei giochi di ruolo più tradizionali, direttamente derivati da *Dungeons & Dragons*, larga parte di questi cosiddetti “modificatori” viene gestita in maniera relativamente semplice attraverso le “classi”, ossia categorie fisse in cui sono divisi i personaggi e che danno bonus o capacità sempre uguali all’interno della stessa classe: per esempio un mago avrà accesso a una serie di skills magiche precluse alle altre classi di personaggi, oppure godrà di modificatori automatici molto elevati ogniqualvolta cercherà di compiere azioni che richiedono di conoscere la magia. Però, a partire dal già citato *Ysgarth*, di Dave Nalle (1979), si è affermata una numerosa schiera di giochi molto attenti all’aspetto simulativo, in cui le skills diverse possono essere in numero davvero enorme, migliorando così la precisione della simulazione a spese della giocabilità.

Quello che ci interessa nell’ambito di questo studio è che le stats possono anche esprimere abilità e conoscenze in ambito scientifico e tecnologico. Per esempio, in un gioco di ruolo fantascientifico il personaggio di un ingegnere può avere skills più o meno alte nelle varie branche dell’ingegneria, che entreranno in gioco nel corso dell’avventura quando sarà necessario, per esempio, che il nostro ingegnere ripari i guasti verificatisi sull’astronave dopo uno scontro a fuoco con gli alieni. Il modo in cui queste stats sono suddivise e organizzate dagli autori dei giochi ci dà un indizio della percezione che questi hanno delle varie discipline scientifiche e tecnologiche.

Giochi di ruolo universali

Esistono dei casi in cui la scienza entra nella ripartizione delle stats anche se il gioco in sé non è particolarmente simulativo né comprende ambientazioni che hanno visibilmente a che fare con la scienza. È il caso, per esempio, del gioco di ruolo “universale” (cioè applicabile, almeno nelle intenzioni degli autori, a qualsivoglia ambientazione) *SimulacreS*, di Pierre Rosenthal (1988): come in molti altri giochi di ruolo universali, anche in *SimulacreS* il sistema di regole è ridotto al minimo indispensabile, in modo da essere applicabile senza sforzo a tutte le ambientazioni immaginabili. Va detto però che il gioco di ruolo universale più di successo, cioè *GURPS*, di Steve Jackson (1986), ha un sistema di gioco tutt’altro che leggero, anzi, decisamente complesso e macchinoso: l’idea di base di Jackson è che un gioco

universale non debba essere sintetico, perché la sintesi non permette una buona simulazione, ma debba invece coprire tutte le situazioni possibili in tutte le ambientazioni possibili. Proprio per questo *GURPS* vanta un numero strabiliante di supplementi che cercano di coprire qualunque ambientazione o situazione possa passare per la testa ai giocatori. Mentre la soluzione proposta da *SimulacreS* al problema del gioco di ruolo “universale” (ossia la sintesi) ha avuto successo soprattutto in Europa e in anni recenti, quella proposta da *GURPS* (ossia la produzione di infiniti supplementi che coprano qualunque situazione possibile) è largamente dominante negli Stati Uniti, soprattutto in epoca più datata.

A ogni modo, in *SimulacreS* ciascun personaggio dispone di tre categorie diverse di stats (“componenti”, “mezzi” e “regni”), ognuna delle quali comprende quattro o cinque stats diverse: quando bisogna verificare se un’azione riesce o meno, si prende la stat di riferimento per ciascuna delle tre categorie, si sommano i tre valori così ottenuti e si aggiunge un modificatore relativo alla difficoltà. Mentre in “componenti” e “mezzi” troviamo skills (molto poco chiare) che ci si potrebbe attendere in un gioco di ruolo universale (i primi sono “corpo”, “istinto”, “cuore” e “spirito”, e i secondi “percezione”, “azione”, “desiderio” e “resistenza”), la terza categoria, “regni”, ci chiede a quale ambito appartenga l’azione secondo una classificazione che vorrebbe essere “scientifica” (o almeno sarebbe stata considerata tale qualche secolo fa): i “regni” sono infatti “meccanico”, “umano”, “animale”, “vegetale” e “minerale”.

Giochi di ruolo fantascientifici

Forse è paradossale, ma il maggiore dettaglio per quanto riguarda le skills legate a scienza e tecnologia non si riscontra nei giochi di ruolo fantascientifici, ma in quelli investigativi. Molto spesso infatti gli autori di giochi di ruolo fantascientifici non fanno una vera e propria riflessione specifica su come rappresentare al meglio le capacità e le conoscenze scientifiche e tecnologiche, ma si adattano all’ambientazione fantascientifica sistemi nati per ambientazioni più tradizionali, di solito fantasy: semplicemente si mettono “ingegneria spaziale”, “ingegneria nucleare”, “astrofisica”, “esobiologia” e “geologia planetaria” al posto di “divinazione”, “trasmutazione”, “incantesimi”, “maledizioni” e “magia nera”, e il gioco è fatto. Questa impostazione,

che deriva dalla maggiore diffusione, nei giochi di ruolo, di una fantascienza piuttosto *soft* rispetto a una più *hard* (cioè scientificamente rigorosa e attenta alle tematiche etiche e sociali derivanti da uno sviluppo tecnologico superiore), non è facilmente applicabile nei giochi di ruolo investigativi, in cui spesso diventa importante fare una serie di analisi scientifiche rigorose sulla scena del crimine o nella ricerca di indizi, e in cui quindi vengono concepite e accuratamente descritte un grande numero di stats scientifiche.

Tra i giochi di ruolo fantascientifici è una notevole eccezione *Star Wreck Roleplaying Game*, di Mike Pohjola (2006), tratto dall'omonima serie di film amatoriali che prendono in giro le serie televisive di *Star Trek*. In esso le stats scientifiche e tecnologiche sono del tutto assenti, sostituite da skills che rappresentano non le capacità, ma le “incapacità” dei personaggi: stupidità, superficialità, goffaggine, ripugnanza e debolezza.

Giochi di ruolo investigativi

Nonostante l'importanza delle conoscenze culturali nella pratica investigativa, a volte l'impostazione *soft*, o decisamente trascurata, che si trova in tanti giochi di fantascienza si riscontra anche nei giochi investigativi, specialmente in quelli più amatoriali o di impostazione più classica: un esempio evidente è *Le avventure di Sherlock Holmes*, di Giorgio Rizzarelli (2009), il cui sistema tradisce un'impostazione direttamente derivante dal gioco di ruolo fantasy *Ars Magica*, di Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen (1988), a cui sono semplicemente stati cambiati i nomi delle skills con il metodo descritto prima per i giochi di ruolo di fantascienza.

Un esempio di gioco di ruolo investigativo in cui invece le stats scientifiche sono state curate con una certa attenzione è *Holmes & Co.*, di Antonello Lotronto e Mario Corte (1989), in cui ciascun personaggio ha un certo numero di punti, derivanti dal proprio punteggio di “cultura”, da suddividere tra 18 skills diverse che rappresentano le conoscenze dell'investigatore nei vari campi. Di queste 18 skills, 9 rappresentano discipline umanistiche mentre altre 9 sono scientifiche e tecnologiche: balistica, botanica, chimica legale, fisica legale, geologia, matematica e contabilità, medicina

legale, tossicologia, zoologia. Il sistema di regole suggerisce che i casi debbano essere risolti aiutandosi con le conoscenze reali del giocatore, e che le skills del personaggio entrino in gioco come integrazione nei casi in cui le conoscenze reali del giocatore siano insufficienti. Per esempio, se il giocatore è del tutto ignorante in chimica tenderà a dare un punteggio alto in chimica legale al suo personaggio, in modo da ottenere un aiuto sostanziale nelle indagini nel momento in cui si dovesse incontrare un indizio che per essere interpretato richieda conoscenze chimiche di un certo livello.

Un livello di dettaglio ancora maggiore si può trovare nel *GUMSHOE System*, di Robin D. Laws (2007), un sistema di gioco investigativo applicabile a diverse ambientazioni. Nella prima e più popolare, *The Esoterrorists* (2007), le conoscenze dell'investigatore sono rappresentate da 38 skills diverse, di cui 13 sono definite "tecniche" (astronomia, balistica, chimica, crittografia, recupero dati, analisi documenti, sorveglianza elettronica, entomologia forense, raccolta di prove, congegni esplosivi, antropologia forense, impronte digitali, fotografia), 14 sono definite "accademiche" (quelle scientifiche sono non più di 5, e cioè contabilità forense, psicologia forense, storia naturale, ricerca, analisi testuale) e 11 sono definite "interpersonali" (tra cui spiccano "rilevatore di cazzate" e "gergo da poliziotto").

Evidentemente, dopo il boom televisivo di *CSI* e di analoghe serie incentrate sulle indagini della polizia scientifica, non è più possibile scrivere un giallo di successo che non abbia solidissime basi scientifiche; ad analoghe considerazioni è giunto anche il noto autore di murder party (ossia giochi di ruolo dal vivo di genere investigativo) Lorenzo Trenti (2010), che raccomanda a chi volesse intraprendere un'attività di autore di murder party di prestare la massima attenzione ai dettagli che possono essere rilevati dalle indagini della polizia scientifica. Addirittura certi organizzatori di murder party hanno abbandonato lo schema classico secondo cui erano organizzati questi eventi per renderli quasi esclusivamente una raccolta di indizi sul campo alla *CSI*, idea che sta avendo un ottimo successo di pubblico anche in Italia e non ha mancato di attirare l'attenzione della stampa nazionale (Di Lucchio, 2009).

Giochi di ruolo horror-investigativi

Gran parte dei giochi di ruolo investigativi, tranne quelli citati finora che si ispirano ai generi “gialli” classici plasmati da Arthur Conan Doyle e Agatha Christie, contengono elementi horror più o meno spinti. Il più popolare è senz’altro *Call of Cthulhu*, di Sandy Petersen (1981), i cui elementi di originalità sono proprio i già citati “punti sanità”, che rappresentano la salute mentale del personaggio, e i “punti educazione”, che rappresentano le sue conoscenze culturali. Questi possono essere più o meno numerosi (un personaggio laureato ne avrà di più rispetto a un diplomato) e si possono dividere tra 24 skills diverse, di cui 11 sono umanistiche e le altre 13 sono scientifiche o tecnologiche (astronomia, biologia, chimica, contabilità, farmacologia, fisica, geologia, medicina, pronto soccorso, psicanalisi, psicologia, riparazione meccanica, storia naturale). Va detto però che queste skills, presentate separatamente nel manuale di gioco, sono mischiate alla rinfusa con tutte le altre skills nella scheda del personaggio: un indizio che, insieme ad altri, tradisce un’impostazione simile a quella dominante nei giochi di ruolo fantascientifici, ossia semplicemente mettere “astronomia” dove in un gioco di ruolo fantasy ci sarebbe stato “tiro con l’arco”, senza riflettere affatto sulle particolarità dell’indagine scientifica.

Mentre in *Call of Cthulhu* i personaggi affrontano (con ben poche speranze di uscirne vivi o sani di mente) gli incubi tratti dalle opere di H.P. Lovecraft, in *Ghostbusters*, di Sandy Petersen, Lynn Willis e Greg Stafford (1986), si affrontano i più rassicuranti fantasmi dell’omonima serie di commedie horror. Un’ambientazione simile è quella del più recente *InSpectres*, di Jared A. Sorensen (2002), in cui però l’agenzia di acchiappafantasmi che dà il titolo al gioco può agire in molte atmosfere diverse (non a caso esistono espansioni che descrivono ambientazioni fantascientifiche, lovecraftiane e così via). *InSpectres*, come altri giochi investigativi più moderni, rovescia l’idea di base del gioco di ruolo giallo: non è l’autore a concepire un mistero e a fornire ai giocatori indizi che gli permettano di risolverlo, ma sono i giocatori stessi a costruire il mistero man mano che l’avventura procede. Anche per questo il sistema di regole, molto leggero, non va nel dettaglio per quanto riguarda le stats scientifiche e tecnologiche: esistono due sole skills che rappresentano le conoscenze dei personaggi (“studi accademici” e “tecnologia”). D’altronde in *Ghostbusters*, che a causa

dell'ambientazione comica si concentra su tutt'altri aspetti, la skill che rappresenta le conoscenze del personaggio è addirittura una sola.

I giochi di ruolo per la comunicazione scientifica

Didattica delle discipline scientifiche e tecnologiche

Molto spesso, quando si parla di gioco di ruolo applicato all'educazione, si tende a confondere il role-playing in senso lato, che nasce dagli studi di Jacob Levy Moreno all'inizio del Novecento e in particolare dal "teatro della spontaneità" (che più avanti lo stesso Moreno applicherà alla psicoterapia inventando lo psicodramma), con i role-playing games nati nell'ambiente culturale originato dalla pubblicazione di *Dungeons & Dragons* nel 1974. Una distinzione invece va fatta (gli autori di *Dungeons & Dragons* hanno più volte dichiarato che all'epoca non sapevano dell'esistenza di un'accezione di "role-playing" antecedente, perciò i contesti culturali in cui sono nati i due movimenti sono completamente diversi, e per molto tempo si sono mantenuti rigorosamente separati), e per essere chiaro utilizzerò qui il termine "role-playing" per riferirmi alle tradizioni che discendono dal teatro della spontaneità, e "gioco di ruolo" per riferirmi alle quelle che discendono da *Dungeons & Dragons*; anche se, come vedremo più avanti, con il progredire delle conoscenze nell'uno e nell'altro campo, e soprattutto con l'incrocio di saperi reso possibile dallo sviluppo di internet, oggi alcuni educatori che utilizzano il role-playing o i giochi di ruolo nella loro pratica didattica hanno un background in entrambe le tradizioni. In fin dei conti, in entrambi i casi il nucleo di queste pratiche è assumere un'identità diversa dalla propria usuale, col risultato di confrontarsi col mondo da un punto di vista diverso dal solito. Ma per molto tempo le due tradizioni si sono mantenute ben distinte, e per molti educatori lo sono tuttora, perciò andiamo con ordine e cominciamo con il parlare del role-playing, e più nello specifico della *role-play simulation*, che è la sua declinazione più utilizzata nelle scuole.

La role-play simulation

Nonostante l'argomento di questo lavoro siano i giochi di ruolo in senso stretto, non si può fare a meno di dare qualche informazione di base sulla role-play simulation. Infatti quando in Italia si sente parlare di giochi di ruolo educativi, nella maggior parte

dei casi si intende proprio questo tipo di gioco, anziché i role-playing games che affondano le loro radici in *Dungeons & Dragons*.

Di che cosa si tratta dunque? Nella role-play simulation viene delineata una situazione o un'ambientazione (di solito molto dinamica a causa di un conflitto o di una controversia), a ciascun personaggio viene assegnato un ruolo (che di solito è una persona fisica, ma può essere anche una categoria o un'organizzazione), e si lascia che questi elementi interagiscano tra loro, secondo regole che possono essere più o meno stringenti.

Per fare un esempio concreto, nel gioco pensato per le scuole superiori *La foresta è una somma di alberi... o no?*, di Elena Camino e Carla Calcagno (1993), ciascun partecipante interpreta un personaggio diverso (caratterizzato su un'apposita scheda con nome, cognome, età, esperienze di vita e lavorative), ognuno dei quali ha opinioni e conoscenze differenti sulla controversia in atto (anch'esse descritte nella scheda). Nel caso specifico si tratta di un gruppo di colleghi di lavoro che ha raccolto una discreta cifra da destinare in beneficenza per un progetto di riforestazione in India, e che è in dubbio tra due progetti diversi a cui potrebbe destinare la somma raccolta (uno governativo con grossi partner internazionali, e uno gestito in collaborazione con i contadini locali da un'ONG). In questo caso i personaggi sono divisi in tre gruppi: uno che raccoglie quelli più favorevoli al progetto governativo, uno che raccoglie chi preferisce il progetto dell'ONG, e uno neutrale che funge da decisore, che cioè alla fine del dibattito dovrà effettivamente stabilire come utilizzare la cifra raccolta dai personaggi. Il gioco permette ai partecipanti di farsi un'idea sul tema della gestione delle foreste, che emerge attraverso le opinioni espresse durante il dibattito, e che eventualmente può essere approfondito tramite un dossier contenuto nel manuale di gioco. In altri casi può non esserci il gruppo dei decisori, e i gruppi possono essere più numerosi ed esprimere interessi oltre che opinioni (per esempio in alcuni giochi di questo tipo alcuni personaggi sono industriali, altri sono cittadini, altri sono politici, e così via).

Come in tutti i giochi di ruolo educativi, l'idea che sta alla base di tutto è che l'apprendimento sia più facile quando le conoscenze emergono da un'esperienza pratica, anziché dallo studio sistematico di un argomento. D'altronde questo è il modo

naturale in cui, fin da bambini, gli esseri umani apprendono: confrontandosi con il mondo che li circonda e apprendendo dalle loro interazioni con esso, ed eventualmente in un secondo tempo sintetizzando le conoscenze apprese in maniera sistematica. Per fare un esempio forse abusato, i bambini imparano a parlare dai genitori e da chi sta loro attorno, e solo in seguito organizzano questa loro conoscenza apprendendo grammatica e sintassi.

Naturalmente questo metodo educativo è particolarmente indicato per gli argomenti in cui esiste una controversia in atto (c'è chi li definisce scenari "politici"), e quindi potrebbe apparire inadeguato per la didattica delle scienze e della tecnologia, che ci immaginiamo spesso come una collezione di dogmi inattaccabili, soprattutto dal punto di vista dello studente che non ha le conoscenze necessarie per poterli mettere in discussione. In realtà le questioni scientifiche e tecnologiche controverse nel mondo di oggi sono numerose, e gli insegnanti possono facilmente identificare all'interno del loro programma almeno un argomento all'anno che può essere affrontato con l'uso della role-play simulation. Oggi sono disponibili in lingua italiana numerosi giochi di questo tipo, e con l'esperienza se ne possono creare sempre di nuovi: le tematiche vanno dalla gestione delle risorse forestali (come abbiamo appena visto) a quella delle risorse ittiche in India (*Gamberetti in tavola: un problema globale*, di Laura Colucci ed Elena Camino, 2000), dalle piogge acide (*Un livido giorno di pioggia*, di Elena Camino e Carla Calcagno, 1992) all'agricoltura (*L'Africa può nutrire sé stessa*, di Piera Gioda e Paolo Orecchia, 2007), e dall'avanzata del deserto nel Sahel (*Cerca l'acqua sotto terra - Ferma l'acqua fermando la terra*, di Elena Camino e Carla Calcagno, 1991) allo smaltimento dei rifiuti (*I rifiuti: un problema di tutti*, di Elena Camino, 1993, e *Rifiuti e... non solo. A scuola e... oltre*, di Carla Calcagno, Elena Camino, Marisa Caccia e Liliana Zappi, 1998). Gli insegnanti di discipline scientifiche e tecnologiche hanno solo l'imbarazzo della scelta.

I giochi di ruolo (role-playing games)

Beniamino Sidoti (2003) identifica sette diverse potenzialità del gioco di ruolo (inteso nel senso di discendente da *Dungeons & Dragons*) che possono rendere la sua pratica utile a scopi educativi: la motivazione (ossia il coinvolgimento personale), la

cooperazione (ossia l'assenza di competitività), l'identificazione (ossia il guardare l'argomento dall'angolazione particolare del proprio personaggio), la narrazione (che attraverso la pluralità di possibili esiti insegna che la realtà non è mai fissata e scontata), l'esplorazione (ossia la scoperta attiva dei mondi "altri", utile per esempio nello studio della storia o della geografia), la revisione (ossia il riconsiderare le proprie opinioni alla luce dell'esperienza di gioco), la progettazione (ossia la ricerca non fine a sé stessa ma finalizzata a organizzare il gioco) e la valutazione (espressa dall'insegnante alla fine dell'esperienza di gioco). Con questa teorizzazione Sidoti salta il fossato della tradizione (che accettava come educativo solo il role-playing "classico" di cui abbiamo appena parlato) e pone la questione del possibile utilizzo a fini didattici non solo di giochi di ruolo nati dalla tradizione di *Dungeons & Dragons* creati appositamente a scopo educativo, ma anche di giochi di ruolo già esistenti, progettati unicamente a fine ludico, che però possono avere come "effetto collaterale" quello di insegnare qualcosa a chi li gioca (pensiamo alle conoscenze di carattere storico che assume un giocatore abituale di giochi di ruolo con ambientazioni storiche rigorose, per esempio).

La questione viene posta in maniera molto simile da Wagner Luiz Schmit, João Batista Martins e Thales de Lima Ferreira (2009), che attribuiscono lo scarso utilizzo dei giochi di ruolo nelle scuole brasiliane alla scarsa conoscenza da parte degli insegnanti della possibilità di usare anche questo mezzo educativo. Alle nostre latitudini questo scarso utilizzo forse non stupisce, ma va detto che in Brasile sono stati pubblicati moduli e supplementi per giochi di ruolo dal vivo e tabletop (perfino per il commercialissimo *GURPS*) a fini espressamente educativi, in cui vengono affrontati, per rimanere in ambito tecnico e scientifico, temi come l'impatto ambientale delle centrali idroelettriche sulla foresta amazzonica, il riciclaggio dell'alluminio, la cartografia. La parte del leone però la fanno, com'è lecito attendersi, la storia del Brasile e la letteratura in lingua portoghese.

Anche in Italia ci sono stati numerosissimi esempi concreti di applicazioni dei giochi di ruolo alla didattica; anche qui però sono stati rivolti quasi unicamente all'approfondimento delle materie umanistiche (letteratura italiana e storia su tutte). Tra i pochi esempi di utilizzo dei giochi di ruolo per la didattica delle scienze c'è l'esperienza del *GiocoScuola*, organizzato a Trapani da Enrico Peduzzi e Gianpiero Agueci (2010), che è sostanzialmente un doposcuola "alternativo" in cui i ragazzi delle

medie e degli ultimi anni delle elementari possono vestire i panni dei personaggi della saga di Harry Potter (si tratta infatti di giochi di ruolo dal vivo). In questa attività, per esempio, un animatore può illustrare un esperimento di chimica “camuffato” in modo da assomigliare alla preparazione di una pozione magica, ottenendo così da parte dei ragazzi un’attenzione ben maggiore rispetto a un tradizionale insegnante del doposcuola. Questa della “chimica di Harry Potter” è un’idea su cui torneremo, perché è stata sfruttata indipendentemente anche in un altro contesto di cui parleremo più avanti.

Verso la fusione delle due tradizioni

In alcuni paesi, fin dalla pubblicazione di *Dungeons & Dragons*, i giochi di ruolo non si sono creati un loro ambito culturale separato da quello delle altre tradizioni di role-playing, ma sono stati visti fin dall’inizio come una parte di quel tutto. Questo è avvenuto soprattutto nella ex Cecoslovacchia e in parte in altri paesi dell’Est europeo, dove negli anni Ottanta, a causa della difficoltà di procurarsi i manuali dei giochi prodotti dall’altra parte della Cortina di ferro, molti giovani desiderosi di vivere avventure fantasy in prima persona hanno cominciato a fare giochi di ruolo, soprattutto dal vivo, improvvisando sulla base di quello che avevano, cioè in certi casi le tradizioni della narrazione condivisa (ovvero il classico “raccontare una storia intorno al fuoco”), in altri quelle del role-playing terapeutico, in altre ancora quelle dei cosiddetti “grandi giochi” scout.

Il luogo in cui le diverse tradizioni si sono fuse con la massima facilità non sono però i paesi dell’Est, ma i paesi scandinavi, la cui scena di giochi di ruolo comprende fin dall’inizio elementi che provengono da tutte le tradizioni di role-playing finora citate. Per questo in Nord Europa il significato dell’espressione “role-playing” rimane in una certa misura indefinito, e questa elasticità nella definizione del concetto ha permesso che si sviluppasse una scena di role-playing molto particolare, che con il tempo si è declinata in mille maniere diverse e conserva in comune forse solo il fatto di non avere preconcetti su cosa è e cosa può essere un gioco di ruolo.

Questa scena cosiddetta “alta” o “arthaus” nordica ha espresso nel tempo anche un interessante movimento dedicato allo sviluppo del gioco di ruolo educativo, nato

originariamente in Danimarca ma poi diffusosi e sviluppatosi anche nel resto della Scandinavia e in altri paesi europei, agevolando la tendenza, a cui ho già accennato, alla fusione in campo educativo tra la tradizione del role-playing discendente da Moreno e quella dei giochi di ruolo discendenti da *Dungeons & Dragons*. Attualmente esiste un'associazione internazionale di insegnanti ed educatori, l'ELIN (Education-Larpers' International Network), diffusa a livello europeo, che con pubblicazioni e convegni sviluppa teorie, idee ed esperimenti di insegnamento attraverso la pratica dei giochi di ruolo. L'etichetta di "edu-larp" con cui viene identificato questo genere di attività fa pensare che i giochi praticati siano tutti dal vivo ("LARP" è l'acronimo di "live action role-playing", sempre più spesso scritto come parola a sé stante, "larp", anziché come sigla), ma in realtà vengono praticati giochi di molti tipi diversi, da quelli effettivamente dal vivo fino a quelli tabletop, con incursioni anche nei giochi da tavolo e di carte.

La storia dell'edu-larp nasce nella Danimarca della prima metà degli anni Settanta, ben prima della pubblicazione di *Dungeons & Dragons* negli Stati Uniti (1974), e ha immediatamente un successo clamoroso, fino a diventare, a metà decennio, un metodo d'insegnamento comunemente accettato nel paese. Questo successo fece sì però che la domanda di giochi di ruolo educativi da parte delle scuole danesi superasse abbondantemente l'offerta, con la conseguenza che, fiutato l'affare, molti si improvvisavano esperti di role-playing educativo senza avere la competenza necessaria per gestire questo tipo di interazioni, che specialmente con giocatori molto giovani richiedono una supervisione assolutamente professionale. La base teorica di questi esperimenti divenne sempre più superficiale, finché la bolla scoppiò alla fine degli anni Settanta a causa di alcune inchieste giornalistiche che dimostrarono senza lasciare spazio a dubbi che la maggior parte delle persone che facevano role-playing educativo non avevano nessun tipo di preparazione se non l'aver sentito dire che certe idee in altre occasioni avevano funzionato. Combinate con la recessione dei primi anni Ottanta, le inchieste affossarono completamente il fenomeno, e per vent'anni in Danimarca non si sentì più parlare di role-playing educativo (Henriksen, 2003).

La rinascita dell'edu-larp avvenne coi primi anni del nuovo millennio sempre in Danimarca, grazie soprattutto ai contributi del pedagogo Thomas Duus Henriksen, che ha dato una solida base teorica alla pratica dei giochi di ruolo educativi con una serie di pubblicazioni tra cui vanno ricordati l'articolo del 2004 "On the Transmutation

of Educational Role-Play”, la pietra angolare su cui poggia il movimento, e quello del 2010 “Moving Educational Role-Play Beyond Entertainment”, che è un eccellente aggiornamento sulla situazione attuale degli studi teorici sui giochi di ruolo educativi in Europa. Ma se Henriksen è il teorico del movimento, dal punto di vista pratico il locomotore è senz’altro il preside Malik Hyltoft, che si occupa di edu-larp dall’inizio degli anni Novanta e che nel 2006 fondò con Mads Lunau e consistenti finanziamenti governativi la Østerskov Efterskole, la prima scuola superiore del mondo a utilizzare il role-playing come metodo primario di insegnamento. Si devono a Hyltoft anche una serie di pubblicazioni in cui vengono approfondite tecniche e vantaggi pratici del metodo d’insegnamento basato sul role-playing, nonché la spinta fondamentale alla diffusione dei metodi fuori dalla Danimarca e alla costituzione dell’ELIN.

Secondo Hyltoft (2010) l’edu-larp funziona per quattro motivi fondamentali: distrazione (mentre nel metodo didattico tradizionale la vita quotidiana distrae lo studente dalla didattica, nell’edu-larp è la didattica a distrarre lo studente dalla vita quotidiana); motivazione (l’edu-larp mette lo studente in situazioni in cui è molto chiaro il motivo per cui gli viene richiesto un impegno, cosa che spesso nella didattica tradizionale rimane oscura); interattività (l’edu-larp permette allo studente di fare cose, di mettere le mani nella didattica anziché subirla passivamente); e autonomia (l’edu-larp dà in mano allo studente l’autonomia di prendere decisioni e di subire in prima persona le conseguenze delle sue azioni). Si può notare come in parte questi elementi richiamino quelli delineati da Sidoti nel 2003.

Il metodo di Hyltoft (che si articola su cinque categorie di giochi diverse, che vanno dall’organizzazione di un gioco di ruolo dal vivo molto complesso fino a esperimenti ludici derivanti dai giochi da tavolo tradizionali tipo *Monopoli*) prevede che tutte le materie vengano affrontate utilizzando il role-playing come mezzo principale, anche quelle apparentemente meno adatte. Mentre è facile capire come si possa studiare il feudalesimo attraverso l’organizzazione di un gioco di ruolo dal vivo di ambientazione feudale (e si tratta effettivamente di pratiche che, come si diceva, hanno il loro corrispettivo in Italia in molte iniziative per la didattica della storia e della letteratura italiana fin dagli anni Novanta), è molto più difficile realizzare quest’obiettivo nelle materie scientifiche. Hyltoft ammette che su alcuni argomenti scientifici non rimane altro da fare che ricorrere all’insegnamento tradizionale

(pensiamo allo studio delle funzioni matematiche, per esempio), ma in generale cerca di ricorrere a un approccio “olistico”: cerca cioè di inserire, nella preparazione del gioco di ambientazione feudale di cui sopra, una serie di compiti da svolgere che costringano gli studenti a mettere le mani nella pratica di molte discipline diverse, dalla storia alla letteratura ma anche alla tecnologia, alla biologia, alla chimica, alla fisica, e perfino ad alcune nozioni di matematica (Hyltoft, 2008).

Esistono però anche giochi mirati all'apprendimento di argomenti ben precisi all'interno di specifiche materie: per esempio, un gioco di carte in cui gli studenti interpretano maghi della saga di Harry Potter e si lanciano incantesimi a vicenda può essere utile per imparare la tavola periodica degli elementi, dal momento che il combattimento funziona a mo' di “memory game” sulla chimica: se per esempio uno studente getta su di un altro l'“incantesimo del piombo”, questi deve rispondere citando il suo numero atomico, oppure altre sue caratteristiche chimiche a seconda dei casi (Hyltoft & Holm, 2009).

Simulazione delle situazioni di rischio ambientale e sanitario

Le simulazioni tradizionali

La simulazione di situazioni di rischio tramite il role-playing è ormai piuttosto diffusa, sia come training aziendale che come pratica di sensibilizzazione sulla popolazione. Nella maggior parte dei casi queste simulazioni rispettano uno schema abbastanza fisso: ogni partecipante assume un ruolo (che nel caso del training aziendale è spesso lo stesso ruolo rivestito in azienda dal partecipante) e il gruppo viene posto di fronte a una situazione di rischio ambientale o sanitario, che può evolvere in diversi modi, e sfociare o meno in crisi, a seconda delle decisioni che vengono prese dai partecipanti. Alcune aziende specializzate propongono pacchetti con simulazioni di questo tipo anche piuttosto avanzate, per esempio con DVD contenenti finti telegiornali, finte statistiche e così via, spesso proposte in tempo reale dai responsabili dell'evento: per esempio può capitare di ricevere una telefonata notturna in cui viene richiesto al partecipante alla simulazione di visionare subito un determinato aggiornamento della situazione e di reagire immediatamente alla novità.

Queste simulazioni sono piuttosto *borderline* rispetto ai giochi di ruolo di cui abbiamo parlato finora, perché anche nei casi in cui i partecipanti rivestono un ruolo diverso da quello che hanno nella loro vita reale, non c'è mai l'assunzione di un'identità alternativa: ossia, i partecipanti interpretano invariabilmente sé stessi, magari in una situazione insolita e con un incarico diverso da quello usuale, ma comunque mantenendo la propria identità primaria. Inoltre, gran parte della simulazione viene svolta senza mai alzarsi dal tavolo, consentendo ai partecipanti di ottimizzare le loro reazioni senza lo stress di una situazione di crisi reale. Questo fa sì che la realtà primaria non venga mai realmente abbandonata: nel corso della simulazione si ha la sensazione di partecipare a un gioco da tavolo particolarmente elaborato, ma non si prova nessun tipo di pressione e non emergono le complesse dinamiche sociali proprie di un evento di gioco di ruolo dal vivo ben congegnato (nonché della vita reale). Fanno eccezione alcuni progetti che si propongono di portare queste simulazioni a un nuovo livello

tramite l'impiego di alcune tecniche utilizzate dalle correnti di gioco di ruolo dal vivo più moderne, in particolare quelle che si concentrano sull'aspetto psicologico ed emotivo.

L'esperienza di Balzac

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

Secondo Balzac, la maggior parte degli esercizi di role-playing in uso oggi si focalizza su un numero molto limitato di aspetti, e questo fa sì che i partecipanti possano ottimizzare il loro comportamento. Nella vita reale purtroppo questo non accade quasi mai, perciò il designer deve fornire ai partecipanti una profondità molto maggiore se vuole che dal suo scenario emergano comportamenti naturali. A che serve fare una simulazione di una situazione di crisi, se poi nel momento in cui la crisi avviene veramente gli operatori si comportano in maniera completamente diversa rispetto alla simulazione, a causa della loro emotività e della pressioni del momento?

Ispirandomi ai progetti di Balzac, ho pensato di sviluppare un progetto che utilizzi alcune delle innovazioni legate alla scena europea di gioco di ruolo dal vivo sperimentale, estranee al lavoro dell'americano. In precedenza avevo già sviluppato eventi simili, però focalizzati su tematiche diverse dalla comunicazione del rischio (in particolare sul dialogo interetnico e sull'interculturalità): per questo motivo il progetto qui presentato è ancora piuttosto sperimentale, e sarà perfezionato in futuro.

Il mio progetto: *Incubo di un mattino di mezza estate*

In occasione della pandemia di nuova influenza A(H1N1) del 2009, l’OMS ha posto l’accento sulla necessità di una comunicazione diretta e sincera, che abbatta le barriere tra gli addetti ai lavori e il pubblico. Per citare il direttore generale dell’OMS, Margaret Chan: “We are all in this together and we will all get through this together”.

Il progetto da me sviluppato si propone di illustrare al pubblico i benefici di una comunicazione che segua la linea dell’OMS (indispensabile in una situazione in cui gli antivirali serviranno a poco e il vaccino non sarà realizzato in tempo utile) e i rischi connessi alle linee di “non-comunicazione” tradizionali. Può essere utilizzato sia per la formazione di addetti ai lavori sia per l’informazione del pubblico (anche nell’ambito della stessa sessione), nell’ottica di una comunicazione basata sul dialogo tra i diversi attori con l’obiettivo di far loro raggiungere una situazione di consenso.

Inoltre, il progetto si propone di comunicare ai partecipanti in modo interattivo alcune informazioni di base sulla natura della nuova influenza A(H1N1) e sulla prevenzione della sua diffusione.

Pubblicizzazione dell’evento

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

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

Incubo di un mattino di mezza estate è un evento ideato e organizzato da Andrea Castellani, che si propone di affrontare da una prospettiva originale e coinvolgente la comunicazione sull’attuale pandemia influenzale, la cosiddetta nuova influenza. I partecipanti all’evento si caleranno nei panni dei lavoratori dell’azienda agricola in cui

si svolge la nostra storia, e vivranno insieme i fatidici momenti successivi al riscontro di un caso di nuova influenza all'interno della loro piccola comunità. Particolare enfasi verrà data alle componenti emotive di una situazione di emergenza sanitaria, attraverso l'utilizzo di particolari tecniche di immedesimazione nel personaggio e di immersione nell'atmosfera, sviluppate dall'ideatore dell'evento.”

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

Preparazione dell'evento

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

Successivamente, a ciascun partecipante è stata consegnata la scheda del proprio personaggio, dove sono stati riportati i tre attributi scelti dal giocatore. Sulla base di questi attributi, ciascun partecipante ha risposto, mentalmente o per iscritto, ad alcune domande che costituiscono il resto della scheda (“Dove vivi?” ecc.). In questa fase, i partecipanti si sono scambiati le informazioni da loro create che ritenevano necessario comunicare per rendere la fiction coerente. È stato chiarito che il marcantonio,

l'ispanico, la donna incinta, l'allevatore di maiali e il cowboy sono lavoratori dell'azienda agricola in cui si svolge l'evento, mentre la veterinaria, lo sceriffo e il sindaco arriveranno sul posto più tardi.

Completate le risposte, sono stati fatti alcuni semplici esercizi teatrali di immedesimazione nel personaggio (la camminata e il saluto), seguiti da tre giri dell'esercizio fondamentale del metodo Meisner (la ripetizione), cambiando le coppie a ogni giro. Il metodo Meisner è utilizzato nel training teatrale di scuola stanislavskiana; la ripetizione consiste in due partecipanti in piedi uno di fronte all'altro che ripetono la stessa frase (un'osservazione riguardante uno dei due), rimbaldosela con diverse inflessioni finché a uno dei due partecipanti non viene spontaneo cambiare frase ("Stai sorridendo", "Sto sorridendo", "Ma stai sorridendo!", "Sì, sto sorridendo...", "Stai sorridendo", "Sembri stanco", "Sembro stanco!" e così via). È un esercizio che trova la sua massima utilità a lungo termine, diventando di volta in volta sempre più complesso con l'aggiunta di nuovi elementi, mentre in una situazione come questa serve a far prendere confidenza ai partecipanti con i propri personaggi e con il rapporto che questi hanno con gli altri personaggi.

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

L'evento vero e proprio

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

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

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

È interessante notare che la veterinaria è stata estremamente parca di informazioni, temendo di diffondere il panico (ha mostrato i documenti scaricati da Internet solo allo sceriffo e solo di sfuggita), creando di fatto barriere fra tre gruppi di attori: i lavoranti, le autorità (sceriffo e sindaco) e il cosiddetto “esperto” (la veterinaria). La cosa ha naturalmente creato tensioni tra i tre gruppi; altre tensioni si sono create all'interno del gruppo più vasto, quello dei lavoranti.

Dopo circa un'ora di gioco, il mio personaggio (uno dei lavoranti), che accusava sintomi influenzali ma non ne aveva parlato con nessuno, ha vomitato. La cosa ha generato una situazione di relativo panico: la maggior parte dei personaggi ha indossato le mascherine che la veterinaria si era portata dietro, e la veterinaria si è autoimposta in una posizione di potere (ha chiuso il mio personaggio nell'edificio impedendo agli altri di vedermi, rispondendo evasivamente alle domande e mettendosi di guardia davanti alla porta) che ha creato ulteriori tensioni, soprattutto tra le autorità e la veterinaria.

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

Dopo l'evento

Dalle 19 alle 20 circa si è svolta la fase successiva all'evento, in cui i partecipanti si sono scambiati le loro impressioni, i famosi fogli della veterinaria sono finalmente venuti alla luce, e io ho illustrato lo scopo del progetto e l'alternativa proposta dall'OMS al caos e al panico sperimentati nel corso dell'evento. È risultato anche che l'evento è stato molto più utile di quanto mi aspettassi dal punto di vista della divulgazione sulla nuova influenza in quanto tale: buona parte dei partecipanti ha riportato di saperne poco o nulla prima dell'evento, mentre alla fine almeno le informazioni di base erano state efficientemente comunicate.

I partecipanti mi hanno inoltre incoraggiato a proseguire la sperimentazione, suggerendo di organizzare l'evento in grande scala per un numero maggiore di persone e di osare di più dal punto di vista dell'immedesimazione nel personaggio, utilizzando tecniche più estreme: e in effetti ho in programma di organizzare prossimamente un evento di questo tipo, purché siano rispettate certe condizioni di sicurezza (in passato eventi ad altissima immedesimazione hanno generato rischi psicologici non indifferenti, a causa del forte stress emotivo a cui si è sottoposti) e l'evento sia organizzato in collaborazione con un team in grado di gestire una situazione ancora più complessa e più rischiosa dal punto di vista della sicurezza.

Sensibilizzazione del pubblico e intenti artistici

Come si è visto, esistono diversi esempi di giochi di ruolo concepiti per far riflettere gli alunni delle scuole sugli aspetti più controversi della scienza e della tecnologia contemporanee, oppure per simulare situazioni di rischio ambientale e sanitario per gli operatori del settore, ma anche per il pubblico generico. Queste pratiche hanno come “effetto collaterale” la sensibilizzazione di una parte di pubblico su rischi e controversie legati allo sviluppo scientifico e tecnologico. In questo capitolo saranno esaminati alcuni casi in cui questa sensibilizzazione su un pubblico generico è lo scopo primario dell’attività proposta; inoltre si accennerà allo sbocco possibile, in parte già avvenuto e per certi versi inevitabile, di questo tipo di pratiche, ossia quello artistico.

Sensibilizzazione del pubblico sulle controversie scientifiche e tecnologiche

PlayDecide è un gioco di comitato (ovvero di discussione) che permette al grande pubblico di affrontare le tematiche scientifiche più scottanti in maniera molto simile a quanto accade nei giochi di ruolo educativi afferenti alla tradizione della role-play simulation. Le differenze fondamentali sono che il pubblico a cui il gioco è rivolto è l’intera cittadinanza europea (quindi lo scopo non è primariamente educativo), e che non c’è identificazione in un ruolo da parte del giocatore. In effetti ogni giocatore riceve una carta ruolo, che contiene la storia di un personaggio coinvolto in prima persona nella controversia, ma questa storia viene soltanto raccontata dal giocatore nel corso del gioco, non fatta propria. Questo perché lo scopo primario di *PlayDecide* è essere un osservatorio permanente sulle opinioni degli europei nei confronti delle controversie di carattere scientifico (alla fine del gioco i risultati vengono immessi in un grande database disponibile in rete), perciò è necessario che la decisione presa dal gruppo di gioco alla fine della partita non esprima il volere dei personaggi, ma quello dei giocatori. Esiste in effetti la possibilità che, per una fase di gioco, i partecipanti assumano l’identità dei personaggi di cui hanno ricevuto la scheda, ma questa modalità rimane appunto limitata a una fase, non al gioco intero.

Naturalmente un gioco del genere è facilmente trasformabile in un gioco di ruolo, semplicemente dicendo ai giocatori di assumere l'identità dei personaggi loro assegnati per tutta la partita. Si perde qualcosa (la caratteristica di osservatorio permanente voluta dai creatori del gioco) ma si guadagna qualcos'altro: la capacità, tipica dei giochi di ruolo, di guardare alla questione con occhi diversi dai propri. Insomma, mentre il *PlayDecide* normale tasta il polso agli europei, una sua versione "ruolizzata" li fa entrare con testa, cuore e gambe nella questione, li dota di un punto di vista nuovo; forse non smuoverà nessuna opinione (che d'altronde non è lo scopo di questo tipo di attività) ma certamente renderà la questione al centro del gioco emotivamente più importante per il giocatore anche nella sua vita reale. Questo esperimento di sensibilizzazione della popolazione attraverso un *PlayDecide* in versione gioco di ruolo è stato tentato nel corso di un'iniziativa organizzata a Trieste nel 2010 dagli studenti del mio anno di corso al master in comunicazione della scienza della Sissa, anche se si è lasciata la possibilità ai partecipanti di decidere se volevano interpretare in prima persona i propri personaggi oppure lasciarli come storie di estranei da raccontare in terza persona. La tematica affrontata era il cosiddetto *neuromarketing*, ovvero la possibilità che attraverso le tecniche di *brain imaging* moderno le aziende potessero ottenere dei vantaggi sostanziali sui consumatori capendo quali stimoli dati dalle pubblicità attivano le parti del cervello collegate a sensazioni piacevoli. Contrariamente a quanto ci si poteva aspettare, anche partecipanti in età avanzata, certamente non avvezzi ai giochi di ruolo, hanno deciso di assumere in prima persona l'identità del personaggio, e l'esperimento, per quanto "ibrido", ha avuto successo. Lo scenario in questione (*PlayDecide: Brainscan*) è stato creato da Roberto Cantoni, da Lara Pellizzaro e dal sottoscritto, e comprende personaggi che vanno dall'industriale, al ricercatore, alla "cavia" degli esperimenti di neuro imaging.

Nel caso di *Brainscan* si è proceduto trasformando parzialmente in gioco di ruolo un gioco preesistente, ma naturalmente gli effetti migliori si possono ottenere progettando il gioco fin dall'inizio come gioco di ruolo. Due scenari alternativi del mio gioco del 2010 *La verità vi farà liberi* (che presenta una versione alternativa dei Vangeli in cui gli apostoli si trovano di fronte la dimostrazione che Gesù non è il vero Messia, e devono reagire allo sconvolgimento che porta nelle loro vite questa nuova consapevolezza decidendo se conservare una finzione, la cosiddetta "congiura degli

apostoli”, oppure rivelare la verità) gettano il sasso nello stagno provocando nei giocatori, anziché la fede nella verità religiosa, la “fede” nella conoscenza scientifica. L’obiettivo senza dubbio più facile è quello affrontato dallo scenario *Autòs épha*, in cui i Pitagorici, l’esempio più noto e conclamato di scienza che degrada a fede religiosa, devono affrontare la scoperta dei numeri irrazionali (la cui esistenza era negata da Pitagora) da parte del loro compagno Ippaso, che viene affogato per evitare che divulghi la sua scoperta. Più coinvolgente e controverso è invece lo scenario *Il segreto di Darwin*, in cui al grande scienziato britannico viene portato in gran segreto un fossile che mette in seria crisi la sua teoria: Darwin e i suoi seguaci dovranno affrontare la difficile scelta tra il rendere pubblico il fossile e mettere in pericolo l’accettazione da parte della comunità scientifica della teoria darwiniana, oppure non divulgarlo, venendo meno al proprio dovere di scienziati per perseguire il “bene superiore” del trionfo della verità.

Come ho già evidenziato nel caso della didattica, anche i giochi di ruolo mirati alla sensibilizzazione del pubblico in diversi casi vengono da autori con un background misto, che comprende cioè sia i giochi di ruolo in senso stretto sia la role-play simulation. È questo il caso del sociologo Luca Giuliano, che a metà degli anni Novanta comincia a sperimentare con il suo team alcune simulazioni a scopo di ricerca sulle dinamiche della conversazione (argomento difficile da studiare in situazioni naturali), a partire dal classico *Hostage Crisis* (Kennedy & Keys, 1988), che ricrea una situazione in cui terroristi islamici tengono in ostaggio cittadini americani, per arrivare allo scenario creato dai ricercatori stessi *Pantanella Shish Mahal* (Aiello e altri, 1996), in cui in vista di un grande evento sportivo l’amministrazione comunale vuole spostare in periferia alcuni insediamenti di immigrati. Giuliano si rende conto immediatamente che queste simulazioni possono essere molto utili non solo a fini di ricerca sociologica, ma anche per la didattica e per la sensibilizzazione della popolazione sulle questioni politiche e sociali più controverse (Giuliano, 1997). Questo vale anche per le controversie di carattere scientifico e in particolare ambientale, come dimostra *Fenice*, di Guido Borelli e Luca Giuliano (2006), gioco di ruolo che si inserisce in questa linea di sviluppo e che affronta il contrasto tra una multinazionale che vuole costruire un grande impianto per il riciclaggio dei rottami e la popolazione locale che si oppone al progetto. Come già visto per la didattica e per la comunicazione del rischio, anche in

questo caso l'incontro tra la tradizione del role-playing in senso lato e quella del gioco di ruolo si dimostra fruttifero, creando uno scenario particolarmente coinvolgente da consigliare a chiunque volesse simulare una situazione di conflitto del tipo NIMBY ("not in my backyard", ossia "non nel mio giardino"), in cui cioè una comunità locale si oppone alla costruzione di una grande opera con notevoli costi ambientali nelle vicinanze delle proprie abitazioni.

Utilizzo delle tematiche scientifiche e tecnologiche a scopo artistico

Come si vede bene, questi ultimi scenari portano il gioco di ruolo a tema scientifico sul confine con un terreno diverso da quello della sensibilizzazione: qui si tratta di mettere in crisi le certezze, di stimolare riflessioni profonde sulle proprie idee e sulla propria concezione del mondo, insomma in poche parole si tratta di fare arte (Harviainen, 2010). Naturalmente non è la prima volta che si fa comunicazione della scienza attraverso l'arte: la Science Gallery di Dublino è un ottimo esempio di museo scientifico-artistico, cioè che veicola la sua comunicazione attraverso esposizioni e mostre artistiche di argomento scientifico e tecnologico. Il gioco di ruolo si aggiunge semplicemente a una grande varietà di altri media che già utilizzano l'arte nella comunicazione scientifica (o utilizzano la scienza per fare arte).

Negli ultimi anni il gioco di ruolo ha conosciuto uno sviluppo eccezionale in senso artistico: quello che fino a pochi anni fa appariva all'esterno come un passatempo per ragazzini, nel peggiore dei casi stupido e nel migliore noioso, è ormai riconosciuto da molti esperti del settore come un mezzo con cui si può fare anche arte, alla pari della pittura, del cinema o dell'architettura. E come abbiamo visto, le tematiche scientifiche e tecnologiche possono essere un buon modo per fare arte con i giochi di ruolo, perché nella nostra società dominata dalla tecnoscienza vanno a toccare corde importanti per ognuno di noi.

Un tentativo di mettere sul tappeto tematiche scientifiche allo scopo di stimolare una riflessione più profonda si trova nei giochi di ruolo tabletop già con *Transhuman Space*, di David L. Pulver (2002), ma si tratta di un esperimento tutto sommato fallito: i temi scientifici sono sì predominanti come nella fantascienza *hard* d'autore a cui il

gioco si ispira, ma restano tutto sommato sullo sfondo e non assumono mai una vera rilevanza per il giocatore. Paradossalmente, forse è più riuscito il vecchio *Underground*, di Ray Winninger (1993), il cui scopo dichiarato è fare critica politica e sociale sugli anni Novanta utilizzando il futuro in cui vivono i personaggi (nel caso specifico il 2021) come chiave interpretativa di quello che accade nel presente in cui vivono i giocatori. I risultati sono discreti, anche se i temi scientifici e tecnologici sono solo una parte di quelli messi in campo dall'ambientazione del 2021, in cui fanno la parte del leone questioni politiche e sociali non direttamente legate al progresso tecnologico e alle problematiche di carattere scientifico. Niente di male in questo, ma chi cerca un gioco di ruolo tabletop che metta al centro questioni scientifiche vere deve ancora aspettare.

E probabilmente l'attesa finisce con l'uscita di *Shock: Social Science Fiction*, di Joshua A.C. Newman (2006), definito da alcuni "il primo vero gioco di ruolo di fantascienza" perché al cuore del gioco mette proprio lo sviluppo delle tecnologie e delle conoscenze scientifiche. In *Shock* le nuove invenzioni e le nuove scoperte messe in gioco devono avere un collegamento con questioni importanti per la vita reale del giocatore, e metterlo di fronte a dilemmi che contano in primo luogo per lui stesso. Un gioco consigliato anche per chi non ha dimestichezza con i giochi di ruolo ma voglia fare una riflessione approfondita sulle conseguenze sociali della nuova scoperta scientifica annunciata dai media, e ipotizzare come questa influirà concretamente sulla propria vita. Un'idea centrale molto simile si ritrova anche in *Medan världen går under*, di Wilhelm Person (2009), incentrato sulle conseguenze del progresso tecnologico nelle vite dei protagonisti.

Anche i giochi di ruolo dal vivo non sono da meno quanto a sviluppo artistico collegato a scienza e tecnologia. Come già accennato, nell'evento di ambientazione fantascientifica *Mellan himmel och hav*, di Katarina Björkman, Emma Wieslander e altri (2003), gli alieni interpretati dai giocatori sono divisi non solo in due sessi riproduttivi (maschile e femminile) ma anche in due generi connessi alla sfera affettiva ("serali" e "mattinali"), e di conseguenza i matrimoni non sono a coppie ma a quartetti. Lo scopo di questa insolita biologia è stimolare nei giocatori una profonda riflessione sui ruoli di genere nella nostra società: il fatto scientifico ipotizzato dall'ambientazione è la cartina di tornasole attraverso cui il giocatore guarda alla sua vita reale sotto una luce nuova, mettendo in crisi le sue certezze e svolgendo una riflessione che altrimenti

non avrebbe avuto occasione di fare. Vera e propria fantascienza d'autore, che infatti ha ispirato altri autori di giochi di ruolo dal vivo negli anni successivi.

È fantascienza d'autore anche quella di *LORNA_R*, di Nicola Ferrari (2009), gioco di ruolo dal vivo che si ispira all'ambientazione di *Blade Runner* evidenziandone in maniera ancora più puntuale rispetto al film il tema portante: che cosa serve perché qualcuno possa essere definito umano? Uno scenario costruito in maniera molto matura e consapevole, che persegue senza esitazione la funzione della fantascienza "hard" classica, cioè porre al lettore o allo spettatore (o in questo caso al giocatore) questioni morali inquietanti attraverso la teorizzazione di possibili sviluppi futuri della tecnologia.

Invece il già citato *Luminescence*, di Juhana Pettersson e Mike Pohjola (2004), si inquadra nella recente tradizione di giochi di ruolo dal vivo destinati alle gallerie d'arte moderna, iniziata tre anni prima con il già citato *inside:outside*. In *Luminescence* i personaggi sono tutti malati di cancro, ognuno con una storia personale diversa e un tipo di tumore diverso, che si riuniscono per una sessione di terapia. L'area di gioco, completamente spoglia, ricoperta in ogni punto di dieci centimetri di farina per un totale di 800 kg e illuminata solo da una debole luce verde, fornisce ai giocatori (tutti in biancheria intima e ricoperti anch'essi di farina) non solo una cornice metafisica in cui ambientare le loro interazioni, ma anche una metafora aperta che può essere risolta in vari modi (per qualche giocatore la farina può simboleggiare il tumore, per altri la terapia, per altri qualcos'altro ancora). In questo evento il fatto biologico della malattia diventa il centro di gravità attorno a cui ruotano esperienza e riflessione dei giocatori sul tema suggerito dagli autori, quello dell'inevitabilità della morte.

Per concludere, nel gioco di ruolo dal vivo *Delirium*, di Mathias Kromann Rode e altri (2010), i partecipanti interpretano pazienti di un ospedale psichiatrico, ciascuno coinvolto in una storia d'amore con un altro paziente. Come in *Luminescence*, anche in *Delirium* la malattia è il motore che permette al partecipante di affrontare i temi che emergono dall'interazione tra i personaggi e tra personaggio e ambiente, in questo caso quelli dello status sociale, dell'amore e dell'intimità, facendoli propri. È notevole che, per portare la malattia mentale in maniera profonda nel vissuto dei partecipanti, gli organizzatori dell'evento abbiano scelto di allestire l'ambiente di gioco non come viene percepito dalle persone normali, ma come viene interpretato dai pazienti del manicomio

nel loro delirio: fatto questo che da un lato comporta uno sforzo organizzativo non indifferente per procurarsi particolari oggetti di scena (per esempio una tazza piena di buchi sul fondo, da dare a un personaggio che a colazione si versa involontariamente addosso tutto il caffelatte), e dall'altro ha sollevato qualche perplessità sulla sicurezza psicologica di un evento di questo genere. D'altronde anche questo è un sintomo evidente della trasformazione di una forma espressiva che comincia a prendere il largo verso i mari inesplorati dell'arte.

Conclusioni

Nel corso di questo lavoro mi sono posto delle domande importanti sui giochi di ruolo e sulla scienza, che vanno al di là di come essa venga rappresentata nelle ambientazioni e nei sistemi di gioco. Certo, si può dire che le ambientazioni dei giochi di ruolo, specialmente di quelli più diffusi, non vedano la scienza e la tecnologia in maniera sostanzialmente diversa da come essa viene vista nel cinema, nei fumetti o negli show televisivi: questo darebbe i giochi di ruolo una posizione tutto sommato analoga a quella di altri mezzi espressivi tradizionalmente considerati “popolari”, e il paragone con il fumetto viene particolarmente spontaneo, considerando come anch’esso sia stato per lungo tempo considerato un mezzo adatto solo per contenuti “bassi”, fino alla sua relativamente recente emancipazione e al riconoscimento che si possa fare cultura e arte (e, perché no, comunicazione scientifica) attraverso di esso. Ma non è tutto qui. Io credo che questo studio suggerisca che i giochi di ruolo possono dare qualcosa di più alla comunicazione della scienza rispetto al fumetto, rispetto al cinema, al teatro e a tanti altri mezzi espressivi, e che questa “marcia in più” provenga da alcune caratteristiche dei giochi di ruolo che altri mezzi espressivi non hanno e non potranno avere mai, a meno che non diventino di fatto più simili a giochi di ruolo.

La prima di queste caratteristiche è l’identificazione nel personaggio. Nella comunicazione del rischio, nella sensibilizzazione alle tematiche scientifiche, nella didattica della scienza, i giochi di ruolo danno la possibilità di mettersi (nel caso dei giochi di ruolo dal vivo anche fisicamente) nei panni dei personaggi, fornendo al partecipante un punto di vista diverso dal suo solito, e che combinato con esso può far passare la sua visione da bidimensionale, come quella di chi osservando un oggetto si copre un occhio, a tridimensionale. Non è detto che questa tridimensionalità porti a un mutamento delle idee del giocatore, ma d’altronde non deve essere questo lo scopo della comunicazione della scienza. Per un comunicatore o per un insegnante, far passare da bidimensionale a tridimensionale l’immagine che il pubblico o gli studenti si fanno di un certo tema scientifico è una vittoria talmente grande che val bene la maggiore difficoltà e i maggiori rischi che pone un modello comunicativo basato sui giochi di ruolo; senza contare che questi non devono essere necessariamente il fulcro del nuovo modello, ma possono esserne semplicemente un aspetto che contribuisce insieme a tanti altri a un’efficace comunicazione.

La seconda caratteristica è l'interattività. I giochi di ruolo sono attività eminentemente interattive, e come insegna Frank Oppenheimer far mettere in prima persona le mani in un fatto scientifico è il modo più efficace di farlo comprendere, o almeno di renderlo significativo per il pubblico. Questo metodo si può declinare in vari modi: anche qui lo scopo può essere didattico, divulgativo, di sensibilizzazione e così via, ma in tutti i casi le persone coinvolte in maniera interattiva sentiranno il tema proposto in maniera diversa e più profonda rispetto a come sarebbe stato in assenza dei giochi di ruolo. Questo è tanto più vero se si considera che le tendenze recenti di design dei giochi di ruolo sono per abbandonare il metodo tradizionale seguito dagli autori e dagli organizzatori, ossia il dare in pasto ai giocatori un'avventura precostituita che deve solo essere fruita e vissuta (come in *Dungeons & Dragons* e un po' come nei romanzi olografici di Star Trek): sempre più spesso cercano invece di far partecipare i giocatori allo sviluppo del gioco, sia a gioco iniziato sia addirittura prima ancora, in fase di design. Per fare un paragone irriverente, è un po' quello che è accaduto nella produzione e nella comunicazione della scienza con l'avvento del Modo 2 (Gibbons e altri, 1994; Nowotny, Scott e Gibbons, 2001, 2005) e della comunicazione scientifica partecipata, in cui al *public understanding of science* (PUS) si affianca sempre più spesso il *public engagement with science and technology* (PEST), per cui la scienza non va comunicata da una "casta" che detiene la conoscenza e la elargisce a chi ne è privo (il cosiddetto "modello di deficit"), ma va "partecipata" in una rete di interazioni complesse che pervadono la società (AA.VV. su *Science*, 2002; Pitrelli, 2003). Questa analogia tra l'evoluzione dei giochi di ruolo e quella della comunicazione della scienza suggerisce che la collaborazione tra i due possa in futuro stringersi sempre di più.

La terza "marcia in più" dei giochi di ruolo, infine, è la narrazione. Durante i giochi di ruolo avvengono eventi che, come nella vita reale, sono caotici, slegati tra loro, spesso incomprensibili, ma alla fine di un gioco, quando si esce dalla realtà alternativa creata per esso, l'insopprimibile tendenza umana a riordinare ciò che appare caotico ha il sopravvento, e ciò che si è appena vissuto sembra improvvisamente appartenere a un tutto coerente. Questo fenomeno è di grande utilità quando si vuole trasmettere la complessità di una situazione attraverso uno sguardo d'insieme, necessità ricorrente nella comunicazione delle controversie legate alla scienza e alla tecnologia; ma questa caratteristica dei giochi di ruolo può essere sfruttata anche per fini didattici, per esempio

per trasmettere agli studenti l'idea che un dato argomento scientifico non possa essere affrontato in maniera riduzionistica, ma debba formare un tutto coerente nella loro testa.

Leggendo questo lavoro avete certamente incontrato molti casi in cui queste caratteristiche dei giochi di ruolo possono fare molto per la comunicazione scientifica. Nessuno si illude (né spera) che un giorno tutta la scienza venga comunicata passando attraverso i giochi di ruolo, ma credo che si possa dire che sia uno strumento complementare eccellente. Ci vogliono però, specialmente in Italia, più insegnanti e più comunicatori che affrontino senza paura il *mare magnum* dei giochi di ruolo e si sforzino di trovarci quello che fa per loro, o se lo creino da sé ispirandosi alle già numerose esperienze precedenti. E visto che si parla di interattività: io sono disposto ad affrontare questa sfida, chi di voi lettori vuole salpare con me per questa nuova avventura?

Bibliografia e ludografia

Bibliografia

- AA.VV. (2002), "From PUS to PEST", *Science*, 298, 4 ottobre 2002.
- Conaway C.H., Baskett T.S. e Toll J.E. (1960), "Embryo Resorption in the Swamp Rabbit", *The Journal of Wildlife Management*, XXIV, 2, pp. 197-202.
- Cruyplants G. (2007), *Faites l'amour en GN*, in rete all'indirizzo http://www.larp.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=159&Itemid=146.
- Di Lucchio M. (2009), "Giochiamo all'autopsia?", *Io donna*, 7-13 novembre 2009.
- Gelli M. (2010), "I dadi non hanno senso estetico", in *Riflessioni appassionate. Pensieri e teorie per giocare col cuore*, a cura di C. Cangini e M. Gelli, InterNosCon.
- Gibbons M. e altri (1994), *The New Production of Knowledge. The Dynamics of Science and Research in Contemporary Societies*, SAGE.
- Giuliano L. (1991), *In principio era il drago. Guida al gioco di ruolo*, Proxima.
- Giuliano L. (1997), "Using Simulations to Fight Prejudice: Two Thought-provoking Examples", *International Review of Sociology*, VII, 2, pp. 221-227.
- Harviainen J.T. (2010), "A Brief Introduction to Larp as an Art Form", in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium.
- Henriksen T.D. (2003), "Learning by Fiction", in *As Larp Grows Up*, a cura di M. Gade, L. Thorup e M. Sander, Knudepunkt.
- Henriksen T.D. (2004), "On the Transmutation of Educational Role-Play", in *Beyond Role and Play*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Solmukohta.
- Henriksen T.D. (2010), "Moving Educational Role-Play Beyond Entertainment", *TESI*, 11 (3), pp. 226-262.
- Hyltoft M. (2008), "The Role-Players' School: Østerskov Efterskole", in *Playground Worlds*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Solmukohta.

- Hyltoft M. e Holm J.T. (2009), “Elements of Harry Potter – Deconstructing an edu-larp”, in *Larp, the Universe and Everything*, a cura di M. Holter, E. Fatland e E. Tømte, Knutepunkt.
- Hyltoft M. (2010), “Four reasons why Edu-larp works”, in *LARP: Einblicke*, a cura di K. Dombrowski, Zauberfeder.
- Nowotny H., Scott P. e Gibbons M. (2001), *Re-Thinking Science. Knowledge and the Public in an Age of Uncertainty*, Polity Press.
- Nowotny H., Scott P. e Gibbons M. (2005), “Re-Thinking Science: Mode 2 in Societal Context”, in *Knowledge Creation, Diffusion, and Use in Innovation Networks and Knowledge Clusters: A Comparative Systems Approach Across the United States, Europe, and Asia*, a cura di E.G. Carayannis e D.F.J. Campbell, Praeger Publisher.
- Pitrelli N. (2003), “La crisi del ‘Public Understanding of Science’ in Gran Bretagna”, *JCOM*, 2 (1), marzo 2003.
- Schmit W.L., Martins J.B. e de Lima Ferreira T. (2009), “Role-playing games and education in Brazil: how we do it”, in *Larp, the Universe and Everything*, a cura di M. Holter, E. Fatland e E. Tømte, Knutepunkt.
- Sidoti B. (2003), “Mondi al congiuntivo. Come e perché il gioco di ruolo”, in Angiolino A., Giuliano L. e Sidoti B. (2003), *Inventare destini. I giochi di ruolo per l’educazione*, La Meridiana.
- Stenros J. e Montola M. (a cura di) (2010), *Nordic Larp*, Fëa Livia.
- Trenti L. (2010), “Pimp My Murder (Party)”, in *Larp Graffiti. Preistoria e presente dei giochi di ruolo dal vivo*, a cura di A. Castellani, Larp Symposium.
- Wick J. (2009), *My Dave Arneson Story*, in rete all’indirizzo <http://wickedthought.livejournal.com/852271.html>.
- Wieslander E. (2004), “Rules of Engagement”, in *Beyond Role and Play*, a cura di M. Montola e J. Stenros, Solmukohta.

Ludografia: regolamenti e scenari per giochi di ruolo

- AA.VV. (1980), *Challengers*, Ragnarok Enterprises.
- AA.VV. (2004), *Vampire: The Requiem*, White Wolf.
- Adams C., Fooden D. e Manui B. (1999), *C^ontinuum*, Aetherco.
- Aiello e altri (1996), *Pantanella Shish Mahal*.
- Allsop D. (1993), *SLA Industries*, Cubicle 7.
- Angiolino A., Boschi G., Carocci A., Casa M. e Giuliano L. (1991), *Cyb*, Qualitygame.
- Baker D.V. (2010), *Apocalypse World*, Lumpley Games.
- Baker M.A.R. (1975), *Empire of the Petal Throne*, TSR.
- Baldassarre G., Basso M. e Raiola M. (2010), *Eden: l'Inganno*, 9th Circle Games.
- Barber J., Benage G., Heivilin J. e Werner J. (1997), *Blue Planet*, Biohazard Games.
- Berg Østergaard F. (2007), *Mødregruppen*, Vi åker jeep.
- Biasolo F., Chiavini R., Gianni M., Garuglieri G. e Ivanoff A. (1991), *Dylan Dog*, DAS.
- Borelli G. e Giuliano L. (2006), *Fenice*, stampato in proprio.
- Butterfield J.H. (1981), *Universe*, Simulation Publications.
- Calcagno C., Camino E., Caccia M. e Zappi L. (1998), *Rifiuti e... non solo. A scuola e... oltre*, Talia Editrice.
- Camino E. e Calcagno C. (1991), *Cerca l'acqua sotto terra - Ferma l'acqua fermando la terra*, Edizioni Gruppo Abele.
- Camino E. e Calcagno C. (1992), *Un livido giorno di pioggia*, Edizioni Gruppo Abele.
- Camino E. e Calcagno C. (1993), *La foresta è una somma di alberi... o no?*, Edizioni Gruppo Abele.

- Camino E. (1993), *I rifiuti: un problema di tutti*, Edizioni Gruppo Abele.
- Campbell-Robson K. (1986), *Hawkmoon*, Chaosium.
- Carocci A. (1987), *Vento Nero*, con *Giocchi Magazine*, I, 5.
- Cayla F. e Pécau J.-P. (1986), *La Compagnie des glaces*, Jeux Actuels.
- Cerny L.L., Mytczynskyj W.H. e Thomas M.A. (1987), *Expendables*, Stellar Games.
- Chadwick F. (1988), *Space 1889*, Game Designers' Workshop.
- Chadwick F. (1990), *Cadillacs and Dinosaurs*, Game Designers' Workshop.
- Chambers J. (2005), *Serenity*, Margaret Weis Productions.
- Charette B. e Hume P. (1977), *Aftermath!*, Fantasy Games Unlimited.
- Charette B., Hume P. e Dowd T. (1989), *Shadowrun*, FASA Corporation.
- Charlton S.C. e Fendon P.C. (1980), *Rolemaster*, Iron Crown Enterprises.
- Charlton S.C. (1984), *Middle Earth Role Playing Game (MERP)*, Iron Crown Enterprises.
- Cocchi C., Fontanière H., Gaudo M. e Gaudo P. (1988), *Multimondes*, Oriflam.
- Colucci L. e Camino E. (2000), *Gamberetti in tavola: un problema globale*, Edizioni Gruppo Abele.
- Condotti G. (1990), *Mimétis*, Sept Pierres.
- Constantine S. (2005), *Wraeththu: from Enchantment to Fulfilment*, Immanion Press.
- Cortellazzi A. (1990), *Figli dell'Olocausto*, Black-Out Editrice.
- Covey D. (2001), *Darwin's World*, RPGObjects.
- Craig D., Groves S., Widtmann A.P. e Zaroski G. (1989), *Omnigon*, Omnigon Games.
- Croc (1988), *Animonde*, Croc.
- Crossby N.R. (1987), *Harnmaster*, Columbia Games.

Davis S. e Warden A. (1982), *Alma Mater*, Oracle Games.

Donadoni M. (1982), *VII Legio*, International Team.

Dray A. (2009), *Verge*, Adam Dray.

Durand-Peyrolles P. (1988), *Empire et Dynastie*, Dragon Radieux.

Durham D. (1990), *Morpheus*, Rapport Games.

Edwards R. (2002), *Sorcerer*, Adept Press.

Farshtey G. (1993), *Shatterzone*, West End Games.

Forbeck M. e Benage G. (2001), *Dragonstar*, Fantasy Flight Games.

Gelber D., Costikyan G. e Goldberg E. (1984), *Paranoia*, West End Games.

Gideon (1988), *Justifiers*, StarChilde Publications.

Gioda P. e Orecchia P. (2007), *L'Africa può nutrire sé stessa*, EMI.

Giuliano L. (1995), *On Stage!*, DAS.

Goodman J. (2004), *DragonMech*, Goodman Games.

Gorden G. (1985), *DC Heroes*, Mayfair Games.

Gygax G. e Arneson D. (1974), *Dungeons & Dragons*, TSR.

Gygax G., Mentzer F. e Mohan K. (1987), *Cyborg Commando*, New Infinities Productions.

Gygax G. e Perren J. (1971), *Chainmail*, Guidon Games.

Hams E. (1980), *Knights and Berserkers and Legerdemain (K.A.B.A.L.)*, Kabal Gaming Systems.

Hensley S.L. (1998), *Deadlands: Hell on Earth*, Pinnacle Entertainment Group.

Hicks F., Donoghue R. e Balsera L. (2006), *Spirit of the Century*, Evil Hat Productions.

Inoue J. (2001), *Terra the Gunslinger*, F.E.A.R.

Jackson S. (1986), *GURPS*, Steve Jackson Games.

Jones E.R. e Young M.J. (1997), *Multiverser*, Valdron.

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

Kidd P. (1989), *Albedo*, Thoughts & Images.

Laws R.D. (2007), *The Esoterrorists*, Pelgrane Press.

LeBoutillier A.P. e Seypura G.D. (1981), *Wild West*, FGU.

Lehman B. (2007), *Bliss Stage*, These Are Our Games.

Leker A. (1984), *Skyrealms of Jorune*, SkyRealms Publishing.

Lotronto A. e Corte M. (1989), *Holmes & Co.*, E.L.

McCracken R. e Thelin B. (1993), *The World of Synnibarr*, Wonderworld Press.

McFadden T.J. (1991), *Afterwars*, Stellar Games.

Miller M.W. (1977), *Traveller*, Game Designers' Workshop.

Miller M.W. (1987), *MegaTraveller*, Game Designers' Workshop.

Miller M.W. e Chadwick F. (1986), *2300 AD*, Game Designers' Workshop.

Moldvay T. (1984), *Lords of Creation*, Avalon Hill.

Nakazono B. (1986), *Phoenix Command*, Leading Edge Games.

Nakazono B. (1987), *Living Steel*, Leading Edge Games.

Nalle D. (1979), *Ysgarth*, Ragnarok Enterprises.

Nédélec F. (1984), *Empire Galactique*, Robert Laffont.

Newman J.A.C. (2006), *Shock: Social Science Fiction*, the glyphpress.

Nixon C.R. (2004), *The Shadow of Yesterday*, CRN Games.

Ohmnibus (1996), *Lords of Knowledge*, Ohmnibus.

Paris A., Alonzo L., Chighisola V. e Perichaud B. (1989), *La Terre creuse*, Les Silmarils.

Person W. (2009), *Medan världen går under*, Lulu.

Petersen S. (1981), *Call of Cthulhu*, Chaosium.

Petersen S., Willis L. e Stafford G. (1986), *Ghostbusters*, West End Games.

Pohjola M. (2006), *Star Wreck Roleplaying Game*, Energia Productions.

Pondsmith M. (1988), *Cyberpunk 2013*, R. Talsorian Games.

Pondsmith M. (1992), *Dream Park*, R. Talsorian Games.

Pulver D.L. (2002), *Transhuman Space*, Steve Jackson Games.

Ravachol E. (2009), *Time & Temp*, Dig a Thousand Holes Publishing.

Rein-Hagen M. (1991), *Vampire: The Masquerade*, White Wolf.

Rizzarelli G. (2009), *Le avventure di Sherlock Holmes*, amatoriale.

Rosenthal P. (1988), *SimulacraS*, numero speciale di *Casus Belli*.

Rosenthal P. (1989), *Athamor*, Siroz.

Rowland M.L. (2003), *Diana: Warrior Princess*, Heliograph Incorporated.

Sanchez G. e Spiegle G. (1984), *Star Ace*, Pacesetter.

Shapero N. (1983), *Other Suns*, Fantasy Games Unlimited.

Siembieda K. (1990), *Rifts*, Palladium Books.

Simbalist E. e Backhaus W. (1977), *Chivalry & Sorcery*, Fantasy Games Unlimited.

Simbalist E., Ratner A. e McGregor P. (1979), *Space Opera*, Fantasy Games Unlimited.

Smith L. e Stone S. (1997), *Zero*, Archangel.

Snyder R. (1983), *Power & Perils*, Avalon Hill.

Sorensen J.A. (2002), *InSpectres*, Memento Mori.

- St.Claire-King B. (2004), *Tibet: The Roleplaying Game*, Vajra Enterprises.
- Sustare B.D. e Robinson S. (1976), *Bunnies & Burrows*, Fantasy Games Unlimited.
- Suzufuki T. (1993), *Tokyo NOVA*, Enterbrain.
- Tessier P. (1997), *Polaris*, Halloween Concepts.
- They N. e Bouchaud E. (1988), *Zone*, Siroz.
- Trzewiczek I., Blacha M., Oracz M. e Baryłka M. (2003), *Neuroshima*, Wydawnictwo Portal.
- Tucholka R. (1983), *Bureau 13: Stalking the Night Fantastic*, Tri Tac Systems.
- Tweet J. e Rein-Hagen M. (1988), *Ars Magica*, White Wolf.
- Vezina M.A. (1992), *Jovian Chronicles*, Dream Pod 9.
- Vezina M.A. (1994), *Heavy Gear*, Dream Pod 9.
- Voss H.N. e Worzel W.P. (1985), *Time & Time Again*, Timeline.
- Ward J. (1976), *Metamorphosis Alpha*, Tactical Studies Rules.
- Ward J., Ritchie D. e Jaquet G. (1978), *Gamma World*, Tactical Studies Rules.
- Whitman K. (1989), *Mutazoids*, Whit Productions.
- Wieck S. e altri (1993), *Mage: The Ascension*, White Wolf.
- Winninger R. (1993), *Underground*, Mayfair Games.
- Wujcik E. (1985), *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangenesses*, Palladium Books.
- Wujcik E. (1991), *Amber Diceless Roleplaying Game*, Phage Press.

Ludografia: eventi di giochi di ruolo dal vivo

- Belarbi S. (1996), *Föreningen Visionära Vetenskapsmäns Årliga Kongress*, traghetto tra Stoccolma (Svezia) e Turku (Finlandia), 12-13 maggio 1996.
- Björkman K., Wieslander E. e altri (2003), *Mellan himmel och hav*, Stoccolma (Svezia), 20-26 ottobre 2003.
- Castellani A. (2009), *Incubo di un mattino di mezza estate*, Trieste (Italia), 21 giugno 2009.
- Castellani A. (2010), *La verità vi farà liberi*, Italia e Norvegia, varie repliche.
- Castellani A., Cantoni R. e Pellizzaro L. (2010), *PlayDecide: Brainscan*, Trieste (Italia), 26 maggio 2010.
- Fabbricotti L. (2003), *Aidoru*, Italia, varie repliche.
- Fabbricotti L. (2004), *Sad Reflection: L'amore di un padre*, Italia, Danimarca e Germania, varie repliche.
- Fatland E. e Pohjola M. (2001), *inside:outside*, Norvegia, Svezia e Finlandia, varie repliche.
- Ferrari N. (2009), *LORNA_R*, Italia, varie repliche.
- Huggins N. (1999), *Weird Science*, Irlanda, varie repliche.
- Huggins N. (2008), *Little Guys*, Irlanda, varie repliche.
- Iori F. e Trenti L. (2006), *Domani nella battaglia pensa a me*, Italia, varie repliche.
- Jacobsson H., Lindblom J. e altri (1998), *Det Sista Kapitlet*, Flen (Svezia), 5-9 agosto 1998.
- Jokinen J. e Virtanen J. (1998), *Ground Zero*, Turku (Finlandia), varie repliche.
- Kromann Rode M. e altri (2010), *Delirium*, Viborg (Danimarca), 22-25 luglio 2010.

Losito D. (2010), *La luna è incredibilmente grande stasera*, Italia, varie repliche.

Peduzzi E. e Agueci G. (2010), *GiocoScuola*, Trapani (Italia), varie repliche.

Pettersson J. e Pohjola M. (2004), *Luminescence*, Helsinki (Finlandia), 16 febbraio 2004.

Pupo M. (2009), *Ultimi uomini sulla Terra*, Trieste (Italia), campagna.

Rapisarda F. (2005), *Donnie Darko*, Italia, varie repliche.

Zoffoli P. (2007), *Tre*, Italia, Danimarca e Germania, varie repliche.