

LUCCA
COMICS
AND
GAMES **2018** MADE
IN
ITALY

1° CONVEGNO DEGLI AUTORI ITALIANI DI GIOCHI DI RUOLO
LUCCA 31 OTTOBRE 2018

Lucca
Comics&Games


Lucca
Comics&Games



INTRODUZIONE

Il primo convegno degli autori italiani di GdR...

ovvero

storia di un errore magnificamente eseguito!

Riunire assieme tutte le persone che, in Italia, si dedicano alla creazione professionale di Giochi di Ruolo; metterle a confronto su un tema comune, per esporre le loro idee, trarre conclusioni, e far progredire la conoscenza in ambito ruolistico.

Questa è la motivazione che ci muove, e che ci ha mosso sin dall'inizio (circa un anno fa), nell'estate del 2018, dove l'idea di un evento del genere si affacciò nella mia testa, ispirato dal tema "Made in Italy" scelto per Lucca Comics&Games 2018.

Perché un convegno?

Innanzitutto perché non era mai stato fatto: lanciare un'attività che si rivolgesse ai professionisti del GdR italiano, mettendoli in grado di fare il punto sulla situazione, confrontarsi tra loro e progredire *insieme* nel campo era qualcosa di mai visto. Era ed è mia convinzione che il panorama del GdR italiano, fatto di realtà tendenzialmente piccole e separate tra loro, potrebbe trarre solo giovamento da un appuntamento del genere.

L'idea mi apparve da subito sotto una doppia luce: nebulosa, perché mai vista prima; ma anche dannatamente stimolante, forse anche per il fatto che, come emerso da una prima ricerca storica, si trattava effettivamente della *prima volta in cui una cosa del genere veniva tentata*.

Forte di questo entusiasmo, e consapevole che offrire ai professionisti un punto di confronto e scambio di idee rientrava nel DNA stesso di Lucca Games, iniziai ad addentrarmi in questo territorio inesplorato. Gli obiettivi erano da subito chiari: **fornire alla comunità degli autori uno strumento di confronto e sviluppo a livello scientifico fino ad allora inesistente; stimolare tramite lo scambio di esperienze il progresso tecnico e creativo della produzione di Giochi di Ruolo nel nostro paese**. Un'edizione di Lucca Games focalizzata sul "Made in Italy" era, inoltre, la cornice ideale.

Se avevo ben chiaro *cosa fare*, non altrettanto potevo dire del *come farlo*. Il mio esser totalmente digiuno di eventi congressuali mi rendeva poco più che un incompetente entusiasta, e mi imponeva di ricercare competenze in merito a cui attingere. Fortunatamente un valido sostegno mi è arrivato da parte di Tiziano Antognozzi che, condividendo la sua esperienza professionale in materia, sin dall'inizio ha saputo indirizzarmi e supportarmi per rendere realtà quella che all'inizio era solo una bella e nebulosa idea.

I mesi di Agosto e Settembre 2018 hanno significato un crescendo di contatti: partendo dalle conoscenze personali nel campo degli autori, un'opera di sondaggio si è dipanata nei pomeriggi estivi, circa il gradimento dell'idea da parte delle persone che ne sarebbero state destinatarie. Il quadro emerso, fu subito incoraggiante: l'idea piaceva, entusiasmava a volte. C'era quella voglia di fare qualcosa che mancava da troppo tempo. La stragrande maggioranza del-

Il primo convegno degli autori italiani di GdR... ovvero *storia di un errore magnificamente eseguito!*

le persone contattate si diceva disponibile, avanzava idee, portava altre persone. Il *successo preliminare* che dava voglia di proseguire a tutti.

Al contempo, muoversi per cercare altre persone con cui collaborare dal punto di vista organizzativo fu assai semplice: Lucca Games è colma di persone valide e appassionate. Magari con poco tempo a disposizione, ma questa limitazione poco poteva di fronte all'entusiasmo per l'idea, tangibile anche dal punto di vista organizzativo.

Tutti erano consapevoli di quanto si trattasse di una "prima assoluta": un esperimento - il primo del suo genere - che meritava tenere. Con un tema da "prima i fondamentali", quale *esiste una via italiana al GdR?* Un vero e proprio esperimento: **qualsiasi risultato ne fosse scaturito, sarebbe stato fonte di crescita.**

Proseguimmo in questo modo e i risultati organizzativi non si fecero attendere: al lancio pubblico dell'attività l'ottima risposta degli autori confermò la bontà della scelta. Nonostante tutte le difficoltà di una prima edizione assoluta e tutti i difetti di gioventù (le prime lezioni arrivavano già prima di tenere l'evento!).

La mattina di quel 31 ottobre 2018, a prescindere da tutto ciò che ne è stato causa e conseguenza, ha preso forma concreta un'idea: quella del **confronto tra i professionisti italiani del GdR che condividevano esperienze ed opinioni allo scopo di elevare il livello complessivo della loro arte.**

Finalmente arrivavano i fatti: gli interventi dei relatori, la discussione che ne è scaturita, Le conclusioni. Tutto ciò che è riassunto nelle prossime pagine.

Leggendole a freddo si può, a nostro parere, facilmente giungere a due conclusioni fondamentali:

La prima è che **la comunità del GdR italiano, almeno per quanto visto al convegno, appare impreparata per un evento di questo genere.** Gli interventi e la discussione appaiono, con poche eccezioni, dominati più da una volontà di raccontarsi che da quella di affrontare scientificamente il tema. Lodevole, ma significativo della non validità della formula;

La seconda è che, proprio per quanto appena detto, **la forma di convegno non è adatta agli scopi che ci poniamo per l'evento:** proprio per perseguire lo scopo dello *sviluppo della materia tramite la condivisione di idee*, è necessario aggiustare il tiro.

Così come è andata, a nostro parere, questo primo convegno non ha raggiunto il risultato prefissato. Attenzione, non si tratta di un male, solo di un fatto. Come ogni prima assoluta, si trattava di un vero esperimento – cosa di cui eravamo dall'inizio consapevoli. E **il risultato dell'esperimento, sia esso positivo o negativo, ha sempre valenza scientifica.** Quello che serve è far tesoro dell'esperienza per la prossima edizione.

Costruito nei primi anni '30 del XX secolo, l'incrociatore *Bolzano* della Regia Marina fu da subito definito, per le sue caratteristiche, "un errore magnificamente eseguito": era una nave

Il primo convegno degli autori italiani di GdR... ovvero *storia di un errore magnificamente eseguito!*

veloce e bene armata, ma scarsamente protetta e concepita in modo superato. Più volte, prima e durante la seconda guerra mondiale, fu valutata l'idea di convertirlo in ciò che più mancava alla Regia Marina: una portaerei; ma senza mai fare questo passo. Il risultato fu una carriera operativa sottotono, priva di apporto decisivi ad alcunchè.

Il convegno 2018 è, forse, il nostro “errore magnificamente eseguito”. Ma anche un esperimento fallito (specie quando si tratta del primo nel suo campo) in campo scientifico porta a risultati. Forti di quanto abbiamo imparato e motivati nel proseguire non faremo l'errore di restare fermi, ma cambieremo quindi formula all'evento per la sua edizione 2019, trasformandolo da convegno a simposio. **Continuando quindi con la formula del pieno coinvolgimento degli autori nella scelta del tema da trattare, intendiamo fare tesoro dell'esperienza e proporre una struttura più aperta**, in cui ogni partecipante potrà portare la sua esperienza sul tema dato e discuterne collettivamente.

Questo è ciò che siamo convinti serva per perseguire lo scopo di Lucca Games: contribuire ad **elevare il livello del GdR italiano, fornendo ai suoi autori un punto di contatto a livello professionale.**

La lettura di questi atti, come testimonianza di un primo, storico evento sul tema, potrà sicuramente essere guida per le prossime edizioni, allo scopo di costruire un evento ricorrente che possa diventare **un punto di riferimento per la comunità del GdR italiano negli anni a venire.**

SOMMARIO

Vania Castelfranchi - La radice storico-culturale italiana alla base della cultura ludica di un popolo	6
Andrea Angiolino - Il gioco di ruolo in Italia nel passato millennio	8
BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE	12
Gilbert Gallo - Uno sguardo nel ruolo: analisi della produzione italiana di giochi di ruolo negli ultimi cinque anni	13
Terminato il videointervento di Sidoti, si apre una prima fase di dibattito.	17
Daniele Di Rubbo -Diario di un designer (post) forgita <i>made in Italy</i>	19
Giovanni Pola - Fare gruppo per rafforzare la propria individualità: l'esperienza Alleanza Games.	24
Tommaso De Benetti - Cronaca di un successo inevitabile Il crowdfunding come unica via per il Gdr?	25
Mauro Longo - Made in Italy, Shared Worldwide	29
Marta Ciaccasassi - Parallelismi con il gioco da tavolo, integrazioni, possibilità future	36
Segue un dibattito dopo tutte le esposizioni:	38
biografie dei relatori	40
credits	43

RESOCONTO DEI LAVORI

Primo convegno autori italiani dei giochi di ruolo

Lucca, 31 ottobre 2018

Andrea D'Urso, organizzatore e moderatore del convegno, ha voluto ringraziare tutti i presenti per la partecipazione, non perdendo occasione per ricordare la scomparsa dell'autore Greg Stafford.

Il punto di partenza di questo convegno, che ha un'intenzione fondativa, è stato quello di capire l'ambiente nel quale ci muoviamo. Aver radunato tanti autori italiani di giochi di ruolo col fine di definire, se esiste, e nel caso come si può analizzare, la "via italiana" al gioco di ruolo, è impresa straordinaria e prima d'ora intentata. Il convegno ha aperto con una visione esterna di un game designer di successo, Jeremy Crawford, che ha di recente visitato la fiera di Lucca Games e per via telematica ha parlato della sua esperienza coi giocatori italiani. Questo è un punto di vista fondamentale che poniamo a monte della questione, un modo per vederci dal di fuori con obiettività. Egli ha ritenuto esistere una via italiana, che si lega ad aspetti interpretativi molto spiccati, con mimica e modulazione della voce, una predilezione per il lavoro di gruppo e per la costruzione corale della storia.

A questo punto prendono la parola i relatori, di cui riportiamo il riassunto degli interventi:

Vania Castelfranchi - La radice storico-culturale italiana alla base della cultura ludica di un popolo

Il primo intervento è stato quello di Vania Castelfranchi, autore di Elish (storico GdR auto-prodotto italiano), ma anche regista, attore, ricercatore della storia del teatro, fondatore del teatro Ygramul e dell'omonima scuola nello Spazio Studio.

Partendo dall'idea di analizzare e presentare la storia di Elish, si ripercorre il modo di giocare di quella realtà italiana, uno spaccato di design che ha la praticità e la concretezza al centro.

Le ricerche di Castelfranchi tra i popoli del Sud America, Asia e Africa hanno portato a definire il gioco come oggetto pratico della vita, non una fuga da dinamiche frustranti, ma qualcosa che si sviluppa in maniera patafisica, attraverso la realizzazione di oggetti di gioco creati in modo immediato per risolvere problemi concreti, ad esempio le dinamiche tribali. Il sistema ludico ha così permesso di affrontare impedimenti frustranti con leggerezza, cambiando gli elementi in contrapposizione tra loro. Le popolazioni tribali restano perplesse dall'uso di un regolamento, non capiscono perché affidare ad un ente esterno i propri racconti. Ciò ha ispirato Elish: se vogliamo giocare a qualcosa non servono tabelle o numeri, quella è solo editoria, un aspetto senz'altro fondamentale per il marketing dei giochi di ruolo, ma è qualcosa di diverso da quello che facciamo poi al tavolo. Possiamo tranquillamente fare un'avventura, in soli dieci minuti, ad un gioco improvvisato che non esiste. Tutti abbiamo delle conoscenze che ci formano: archetipi culturali e immaginario, solo quello ci serve per partire (le popolazioni tribali utilizzano la loro mitologia per farlo). Ci basterà poi decidere quale sia la tipologia di partita che vogliamo fare attraverso la conoscenza dell'approccio dei giocatori, che possono inventare attraverso una nostra matrice di riferimento. Il compito dei creatori è porsi un obiettivo in quanto narratori. Possiamo anche "divertirci e basta", oppure trasmettere un messaggio morale per evolvere tutti assieme: il gioco sarà così unico ed irripetibile, ma si differenzia dal marketing proprio per questo.

Per gli occidentali può essere difficile capire di cosa si ha bisogno per giocare, viviamo in un sistema multiforme e complesso, ma una volta trovato l'archetipo iniziamo a risolvere il problema. È l'equilibrio e la convivenza tra due elementi, come nel taoismo, qualcosa di magnetico che dà vita al gioco. Facciamo riferimento ad una tradizione antichissima, anarcoide, di affrontare il reale. In Italia abbiamo utilizzato questa tradizione per la commedia dell'arte, coi suoi archetipi delle maschere. Come i personaggi del gioco di ruolo, ogni maschera ha un problema da affrontare. Tutto l'insieme rappresenta la città, la società. Questi archetipi affrontano la ruota della fortuna, si ribaltano i ruoli, si ha immedesimazione nell'altro e scambio delle maschere. Tutto questo è la base dei giochi di ruolo e dello psicodramma di Moreno, la terapia di gioco.

Tutto ciò non è certo finalizzato alla fuga, ma si utilizza per affrontare in maniera diretta problemi concreti. Qui però entra in campo la capacità del narratore: quale archetipo incarna? Crea la fabula dei rapporti, sviluppa una meccanica simbolica, la prova dell'avventura è prova del reale, come uno Zanni nella commedia dell'arte. Se la Commedia dell'arte è partita dall'I-

RESOCONTO DEI LAVORI

Vania Castelfranchi - La radice storico-culturale italiana alla base della cultura ludica di un popolo

talia, il teatro è molto più antico: con Aristotele è valvola di sfogo alle pressioni sociali, risoluzione dei problemi attraverso sistemi alternativi. La catarsi che avviene al tavolo ha bisogno di regole rituali, un inizio e una fine, calarsi in personaggi all'inizio e smascherarsi alla fine.

Andrea Angiolino - Il gioco di ruolo in Italia nel passato millennio

Dagli anni '80 il gioco di ruolo ha goduto in Italia di ampia diffusione, stimolando la creatività degli autori locali: l'uscita di titoli originali precede la traduzione di quelli esteri. Il gdr è stato distribuito in librerie, giocattolerie, edicole, ottenendo visibilità mediatica ed entrando in scuole e biblioteche. Ripercorriamone la storia, anche perché ne possono venire utili indicazioni per il futuro.

Il primo gdr è del 1974: *Dungeons & Dragons*, di G. Gygax e D. Arneson. Lo pubblica la Tactical Studies Rules, nome che evoca i giochi di simulazione da cui i gdr derivano. A D&D seguono subito molti altri titoli: in Italia giungono nei negozi specializzati che man mano affiancano ai wargame storici anche titoli di ambientazione fantastica e poi appunto i gdr. Gli importatori inseriscono spesso nelle simulazioni le traduzioni dei manuali, ma i regolamenti dei gdr sono troppo lunghi e quindi si vendono senza traduzione.

I primi in Italia a parlare di gdr sono G. Dossena e R. Rinaldi nel libro *A che gioco si gioca?* (Le Guide de L'Espresso 1978), ma il tono è duro: i "fantasy games" sono considerati un passo indietro rispetto ai rigorosi wargame storici e i giochi di ruolo un regresso ancor maggiore, poiché mappe e segnalini spariscono riducendo i materiali a regolamento e dadi. Ma l'hobby si diffonde ugualmente, grazie anche alle fanzine: prima fra tutte La Voce del Drago, dell'associazione Fantasy MAM (la sigla indica Massimo Senzacqua, Agostino Carocci, Massimo Longo). Il "numero 0", non datato, risale al 1980 circa. La Fantasy MAM diffonde anche una "sinossi" che riassume D&D mettendo in grado di giocarlo. A dicembre 1980, sul n. 3 del mensile in edicola Pergiooco esce "Viaggio simulato nel mondo del fantasy" di Sergio Masini, il primo articolo che presenta dettagliatamente i gdr al grande pubblico. Dal settembre 1982 la rivista ospita la prima rubrica fissa di gdr, affidata a Gregory Alegi e a chi scrive.

La International Team pubblica già dal 1978 simulazioni fantasy e fantascientifiche. Nel 1982 realizza un gioco in scatola con forti connotati ruolistici: *VII Legio*, di Marco Donadoni, grandiosamente illustrato da Silvio Cadelo, ove astronavi in stile Impero romano esplorano pianeti sconosciuti. L'anno successivo esce *Magikon*, a tema fantasy. Sono giochi competitivi, non veri gdr.

I primi gdr italiani appaiono nel 1984: *Katakumbas* di Carocci e Senzacqua (Bero Toys) nelle giocattolerie, *I Signori del Caos* di Maselli, Miselli e Tralli (Black-Out) nei circuiti specializzati. Entrambi rivedono la Terra in chiave fantasy: il primo è più mediterraneo e ironico, il secondo ha toni più nordici. Intanto i gdr esteri si diffondono anche attraverso cataloghi di vendita postale e le convention dei wargamer: la PavCon 83 a Pavia, la VerCon 84 a Verona, la ModCon 85 a Modena e via via tutti gli altri raduni annuali.

Dungeons & Dragons viene tradotto per EG nel 1985 da Giovanni Ingellis, già distributore di giochi con la sua Pacific Enterprise. Con esso il gdr cresce in popolarità, tanto che l'anno dopo Longanesi pubblica il volume *Giocare a dadi col drago* in cui I. Livingstone spiega questo nuovo hobby. Giochi affini ne diffondono l'immaginario e ne richiamano le situazioni. Fantasy e fantascienza appaiono anche negli arcade a moneta diffusi in bar e sale giochi,

mentre sui personal computer girano adventure come *The Hobbit* ma anche *Avventura nel castello* di E. Colombini e C. Tovenà. In libreria impazzano i libri-gioco a bivi, in cui il lettore decide come far progredire la storia: titoli per bambini appaiono in italiano fin dal 1982 e nel 1985 la Supernova traduce *Lo Stregone della Montagna Incantata*, di S. Jackson e I. Livingstone, le cui regole richiamano i gdr. Appartiene alla collana *Fighting Fantasy*, massimo successo mondiale del filone. In Italia la più popolare è però *Lupo Solitario*, che si apre con *I Signori delle Tenebre* di J. Dever e G. Chalk. Lo lancia nel 1985 la E.Elle, affermandosi come leader nel settore libri-gioco. Ne pubblica solo di stranieri: il curatore Giulio Lughì spiega che “avere un testo in italiano avrebbe significato non poterci mettere le mani e lasciare il taglio così come voluto dall'autore”. Inizialmente i gdr E.Elle seguono la stessa filosofia: viene tradotto *Uno sguardo nel buio* di U. Kiesow (E. Elle 1986). Ma poi il responsabile di collana Riccardo Savoia valorizza autori locali ripubblicando *Kata Kumbas* e *Holmes & Co.*, gioco di ruolo investigativo fortemente narrativo (già Universal Editrice 1986). Intanto gli *Oscar Mondadori*, che hanno già pubblicato vari libri-gioco, mettono in catalogo il gdr *Tunnel e Troll* di K. St. Andre.

Chiusa Pergino, in edicola appare Giochi Magazine che a settembre 1987 pubblica un breve gdr introduttivo: *Vento Nero* di A. Carocci, ambientato nelle Eolie tra nubi tossiche e mutanti. Consente un assaggio di gdr ai chi non li conosce e dimostra che non sono necessari ponderosi regolamenti.

Sino alla fine degli anni '80 il gdr in Italia si caratterizza quindi per la prevalenza di autori locali, cui si deve la metà dei sei titoli in commercio, e di grandi editori generalisti. Dal 1990 il passo cambia grazie a nuove case specializzate che portano a un vero boom. Ingellis fonda Stratelibri e pubblica *Il Richiamo di Cthulhu* di S. Petersen, dai romanzi horror di H.P. Lovecraft: tradurrà poi vari altri giochi. La E.Elle pubblica un gdr inedito, *I Cavalieri del Tempio* di A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa e L. Giuliano. La Black Out crea il post-atomico *Figli dell'Olocausto* di A. Cortellazzi. L'anno dopo nasce anche DaS Productions con *Il gioco di ruolo di Dylan Dog*, di immediato successo anche nelle fumetterie. Regolamenti assai brevi su rivista continuano la divulgazione al pubblico: il mensile di videogiochi Kappa presenta a gennaio 1991 il post-catastrofico *Cyb* (di A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa e L. Giuliano), mentre un anno dopo il bimestrale E Giochi allega il tascabile *Mediterraneo* (di A. Angiolino) sul mito greco.

Due strumenti aiutano ad ampliare l'hobby: i tornei e le riviste specializzate. Il primo torneo italiano di gdr si svolge il 31 dicembre 1983 a Morino, vicino Avezzano, in un campo scout ribattezzato ironicamente MorCon 83. Ne seguono molti altri: chi li propone sa che il gdr è narrazione condivisa e non competizione, ma i tornei sono efficaci occasioni di divulgazione anche sulla stampa. Il circuito Agonistika li coordina in un campionato italiano di *Dungeons & Dragons* che nel 1991 raggiunge 2.800 iscritti in 20 città, l'anno dopo 3.800 in 30 città. Esordisce in 7.000 copie il trimestrale Agonistika News, inviato a tutti i giocatori censiti. Intanto dalle fanzine nascono riviste specializzate in edicola. Dopo Rune, nel 1991 nasce Kaos: è la più diffusa e duratura. La sua redazione fonda la Nexus Editrice, che pubblica giochi di ruolo originali e tradotti facendo tra l'altro rinascere in tutto il mondo *Martelli da Guerra*, il gdr di *Warhammer*. Dalla fanzine M&M nasce invece Excalibur, rivista della Stratelibri. Varie altre testate escono solo in negozio.

Il Festival Italiano dei Giochi a Gradara offre dal 1991 gran visibilità al mondo ludico e ai gdr. Alcuni appassionati propongono una sezione di giochi a Lucca Comics, visto che i gdr condividono molto immaginario con i fumetti: i primi 600 metri quadri si espandono di edizione in edizione, superando l'area dei fumetti e portando a ribattezzare l'evento Lucca Comics & Games.

Intanto giungono in Italia forme alleggerite di gdr: i giochi di comitato, sperimentati in Inghilterra da Paddy Griffith, e i murder party. Luca Giuliano e Alessandra Areni portano nelle università grandi gdr su temi di cronaca con decine di partecipanti: dapprima adattando lo statunitense *Hostage Crisis*, poi creando con Antonio Aiello *Pantanella Shish Mahal* sull'ex industria della Pantanella a Roma occupata abusivamente da immigranti.

Il 1993 è l'anno di massimo picco per i giochi di ruolo: fra titoli originali e traduzioni ne appaiono 10. Nexus Editrice e Stratelibri sono in piena attività. Dal Negro pubblica l'ucronico *Lex Arcana* di Colovini, De Toffoli, Maggi e Nepitello (ed. Dal Negro). EG crea *Druid* con la triste distinzione di essere forse l'unico gdr al mondo senza il nome degli autori (Spartaco Albertarelli e Domenico Gandolfi). I Giochi dei Grandi, noto distributore, inizia a collaborare con DaS Production realizzando le edizioni italiane di *GURPS*, di Steve Jackson, e *Vampiri - la Masquerade*, di Mark Rein-Hagen. Il Comune di Roma produce *Orlando Furioso*, di A. Angiolino e G. Meluzzi, a coronamento di un'attività di corsi per master nelle biblioteche: viene dato gratuitamente a insegnanti ed educatori. Altri enti ne seguiranno l'esempio: nel 1996 l'Assessorato all'Istruzione di Modena patrocinerà *Giocastoria - Rocambolesche avventure nella Modena del dodicesimo secolo...* di A. Ligabue, M. Missiroli e L. Trenti per il Centro di Documentazione Educativa; nel 2007 giungerà *Senio 1945* di G. Mari, gdr sulla Resistenza pubblicato dal Sistema Museale Provinciale di Ravenna. Questo impegno pubblico nella realizzazione di gdr è una peculiarità tutta italiana.

Il fermento creativo porta alla creazione di giochi molto innovativi. A Gradara nel 1993 esordisce *On Stage! - Metodo di improvvisazione teatrale* di L. Giuliano, che non presenta un master al di sopra delle regole e delega ai giocatori molte delle sue funzioni. Seguono ulteriori titoli non convenzionali, utilizzati in eventi e presentazioni. M. Montenovo e M. Simoncini creano *L.Y.R. - metodo di improvvisazione fantastica*, fortemente orientato alla narrazione con trame create da tutti i giocatori. *Brisen* di M. Widenhorn e *La regola del gioco* di P. Maraziti e M. Perez innovano esplorando l'ambientazione cinematografica. *Elish*, di M. Calamita, V. Castelfranchi, E. Coltorti e T. Yamanouchi, punta sugli elementi teatrali di improvvisazione e recitazione. Molti di questi titoli restano però inediti o escono in forma ridotta.

Nel 1994, in effetti, la produzione di gdr scende a 6 titoli. Se non si contano le uscite nella collana dei *Giochi del Duemila*, volumetti minimalisti al di fuori delle logiche commerciali, la numerosità resterà simile nei due anni successivi per poi calare ulteriormente ricorrendo spesso all'autoproduzione. Ne è causa l'uscita in italiano, proprio nel 1994, del gioco di carte collezionabili *Magic- L'Adunanza* di R. Garfield, che spopola al punto di vendere 130.000 mazzi base in un anno. Se ne aggiudica i diritti Giovanni Ingellis, la cui Stratelibri vi dedica ogni energia. Presto *Magic* ed epigoni saturano i canali distributivi e catalizzano le energie di editori, distributori, negozi. Il gdr diventa una presenza sempre più marginale sul mercato.

Contro giochi di ruolo e di carte collezionabili si scatena anche, a primavera 1996, una campagna stampa aizzata dall'avvocato Luciano Faraon, poi sospeso dall'ordine. Costui approfitta di un suicidio giovanile imputandolo ai gdr, ma il PM Nordio archivia l'inchiesta escludendo ogni collegamento. La pessima eco mediatica è ampia ma di breve durata e non ferma le attività didattiche con gdr in scuole e biblioteche. Il problema resta però quello di un mercato sempre più privo sbocchi. Diversi autori di gdr lasciano il settore per dedicarsi invece ai giochi da tavolo, peraltro più facilmente traducibili ed esportabili. In un mondo sempre più globalizzato, gli editori ne cedono i diritti all'estero, cosa che ai gdr non era accaduta. Fra i pionieri di questa nuova tendenza spiccano Maggi e Nepitello, il cui *X-Bugs* esce a fine anni '90 in cinque lingue e che con *La Guerra dell'Anello* vincono, assieme a Di Meglio, la gara di idee che i detentori dei diritti cinematografici su *Il Signore degli Anelli* organizzano per trarne un gioco da tavolo. Pubblicare fuori dall'Italia era prima esclusiva di pochissimi autori di giochi da tavolo, mentre dalla seconda metà degli anni '90 il loro numero cresce di anno in anno: da allora si ha quindi il trionfale ingresso del gioco in scatola italiano sul mercato mondiale ma anche il confinamento del gdr in una nicchia da cui impiegherà parecchi anni ad uscire.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Andrea Angiolino, Luca Giuliano e Beniamino Sidoti, *Inventare destini - I giochi di ruolo per l'educazione*, Edizioni la Meridiana, Molfetta 2003

Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti, *Dizionario dei giochi - da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Zanichelli, Bologna 2010

Andrea Angiolino, "Storia del gioco di ruolo in Italia", in *Passato Leggendario - Legendary Past*, Narrativa, Forlì 2014

Giampaolo Dossena e Raffaele Rinaldi, *A che gioco si gioca?*, Le guide de L'Espresso, Milano 1978

Luca Giuliano, *In principio era il drago*, Proxima, Roma 1991

Luca Giuliano e Alessandra Areni, *La maschera e il volto*, Proxima, Roma 1992

Luca Giuliano, *I padroni della menzogna*, Meltemi, Roma 1997

Luca Giuliano, *Il teatro della mente - Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini e Associati, Milano 2006

Danilo Moretti e Ciro Alessandro Sacco, *I mille volti della fantasia - Cosa sono e come giocare i giochi di ruolo*, Beholder Company, Cafasse 1994

Gilbert Gallo - Uno sguardo nel ruolo: analisi della produzione italiana di giochi di ruolo negli ultimi cinque anni

Esiste un “modo Italiano” di fare gdr? Analisi della produzione Italiana di gdr degli ultimi 5 anni.

“Tutti noi siamo ciò che facciamo ripetutamente”, diceva Aristotele.

Per sillogismo, un’accurata analisi dei gdr prodotti negli ultimi anni potrebbe fornire degli indizi sulle idee e sui gusti dei loro autori.

I gdr si sono evoluti. Gli autori anche. Gli ultimi cinque anni sono quelli che hanno maggiormente influenzato il nostro modo di pensare i gdr oggi. Ecco perché prenderemo in esame solo questo lasso temporale.

Materiali e Metodi

Un **questionario con oltre 52 parametri** per ciascun gioco è stato compilato dagli stessi autori dei giochi. I parametri erano sia di natura “meccanica” che di natura “letteraria”. I risultati sono stati analizzati alla ricerca di possibili affinità fra i giochi.

Ben 54 autori Italiani hanno fornito dati sui loro giochi, coprendo **più dell’85% della produzione di gdr italiana degli ultimi 5 anni**. I dati raccolti sono consultabili liberamente e disponibili per ulteriori approfondimenti.

Livelli di Affinità dei Parametri:

L’affinità di ciascun parametro preso in esame viene considerata “Alta” se il parametro è presente in almeno il 70% dei giochi, “Media” se è presente nel 40-70% dei giochi, “Bassa” se il parametro è presente in meno del 40% dei giochi presi in esame.

Più un parametro è frequente, più è probabile che costituisca un fattore distintivo dello “stile italiano dei gdr”.

Le due modalità di esame:

Data la varietà delle produzioni, l’esame dei parametri è stato effettuato in due distinte modalità:

RESOCONTO DEI LAVORI

Gilbert Gallo

Uno sguardo nel ruolo: analisi della produzione italiana di giochi di ruolo negli ultimi cinque anni

Modalità INCLUSIVA (Inc.)

Almeno uno degli autori deve essere Italiano

Qualunque sistema di gioco è ammesso (sia originale che su licenza)

Qualunque ambientazione è ammessa

Inclusi sia manuali base che espansioni

Modalità ESCLUSIVA (Esc.)

Solo autori Italiani

Solo manuali Base o stand-alone

Il manuale deve avere allo stesso tempo un sistema originale ed un setting originale

Risultati

Tenendo conto del Livello di Affinità e delle due modalità, ecco i risultati ottenuti dalle ricerche:

Tabella 1: **caratteristiche dei GdR nelle due modalità di indagine**

Parametro	Modalità inclusiva	Modalità esclusiva
Tratti/personalità	87%	84%
Descrizione azioni	51%	75%
GdR con GM	89%	72%
Crescita del PG	87%	71%
D6	79%	62%
Caratteristiche	76%	56%
Classi/Archetipi	74%	43%
Supereroi	23%	11%
Fantasy	20%	-

RESOCONTO DEI LAVORI

Gilbert Gallo

Uno sguardo nel ruolo: analisi della produzione italiana di giochi di ruolo negli ultimi cinque anni

Horror	15%	11%
Elfi/nani	14%	-
Moderno	-	14%
Investigativo	-	11%

Discussione

All'interno dei giochi esaminati sembrano esserci molti più punti in comune **sulle meccaniche** che sui setting.

Dall'Analisi Inclusiva emerge uno "Stile Italiano" di questo tipo: un **gioco con GM** in cui il **PG cresce** e i suoi **Tratti/Personalità** sono importanti. Usa il D6, ha Caratteristiche e Classi.

I Setting più comuni sono: **Supereroi**, Fantasy, **Horror**, Elfi/Nani

Dall'Analisi Esclusiva emerge uno "Stile Italiano" di questo tipo: **un gioco con GM** in cui il **PG cresce** e i suoi **Tratti/Personalità** sono importanti. La Descrizione delle Azioni influisce sul gioco.

I Setting più comuni sono: Moderno, **Horror**, **Supereroi**, Investigativo.

Conclusione

I gdr prodotti da Autori Italiani negli ultimi cinque anni costituiscono un'offerta ludica molto variegata di cui possiamo andare fieri.

Tuttavia, nella loro varietà i giochi presentano numerosi punti in comune, come dimostra l'analisi appena condotta, che **smentisce il luogo comune secondo il quale "ogni gdr italiano sia profondamente diverso dall'altro"**.

Contrariamente all'opinione comune, l'analisi dei singoli fattori presenti in più dell'85% dei giochi di ruolo prodotti da autori Italiani negli ultimi cinque anni **ha mostrato molti punti in comune ad Alta (70% o più) affinità che permettono di tracciare una identikit abbastanza netta dello "stile Italiano dei gdr"**.

Esiste quindi una "identikit" del gioco di ruolo prodotto da autori Italiani? La risposta è: sì, molti giochi hanno molte cose in comune, per cui è possibile tracciare il "profilo" del gdr "medio" creato da Italiani.

RESOCONTO DEI LAVORI

Gilbert Gallo

Uno sguardo nel ruolo: analisi della produzione italiana di giochi di ruolo negli ultimi cinque anni

Esiste uno “stile Italiano” nel creare i gdr? Anche qui, alla luce della ricerca condotta, la risposta è: sì.

Quindi, quale sarebbe questo “identikit dello stile Italino” nel creare gdr?

Prendendo solo i punti in comune di entrambe le metodiche (Inclusiva ed Esclusiva), si può affermare che:

*Lo “stile Italiano” più frequente nei Gdr degli ultimi anni prevede **un gioco con GM** in cui **il PG cresce** e i suoi **Tratti/Personalità** sono importanti. I setting più comuni sono quelli **Horror** o con **Supereroi**.*

Stando all’analisi condotta, il gusto degli Autori Italiani collima nel creare gdr nella quale sia presenta la figura di un Game Master.

I giochi creati in Italia tendono a includere meccaniche di Crescita del Personaggio.

Sembra altresì vero che nella maggior parte di essi i Tratti e la Personalità del personaggio rivestano ruoli chiave nelle meccaniche.

Per quello che riguarda i setting, è molto probabile che i giochi abbiano setting Horror, Supereroistici oppure entrambe le componenti.

A questo punto c'è stata la trasmissione video di un intervento dell'autore, giornalista e scrittore **Beniamino Sidoti**

Non so se c'è una via italiana al gioco di ruolo. Io penso che quello che si deve cercare di fare è guardare ai fenomeni di lungo corso, in questi anni abbiamo visto come alcune cose siano continuate ad esistere, ogni tanto continuiamo ad inventarle, scoprirle. Quello che c'è nel nostro paese è forse una vocazione letteraria, in Italia facciamo i giochi come gli altri, a volte ci ispiriamo al cinema, ma alcuni di noi cercano di tornare alla letteratura, un panorama meno frequentato: L'Orlando Furioso, ma anche tutta la mitologia latina, cerchiamo insomma di fare giochi di ruolo di lungo corso con significati dal punto di vista letterario. C'è anche grande attenzione al mercato internazionale. Continuiamo a fare giochi che mantengono e hanno un senso per tutto il mondo, malgrado tutto, è un fatto interessante. Un'altra cosa importante è che il gioco di ruolo in Italia ha sempre avuto un rapporto privilegiato col fumetto, c'è un dialogo tra i due mondi, anche nelle ambientazioni. Una cosa meno nota è che in Italia continuiamo a fare giochi di ruolo che hanno un fine socio-educativo, qui entriamo in una zona d'ombra, ma sono davvero mezzo d'arte a tutto tondo, che ci fa venire voglia di dire cose difficili. C'è continuità anche col mondo del libro-gioco, con le cene con delitto, le escape room, i giochi da tavolo, e i nostri autori fanno tutte queste cose! Contemporaneamente seguono con attenzione tutto ciò che avviene negli altri paesi, sono ben dentro il dibattito internazionale. Trent'anni fa non l'avrei ritenuto possibile!

Terminato il videointervento di Sidoti, si apre una prima fase di dibattito.

Si è cercato un effettivo riscontro sul mercato per i numeri proposti da Gilbert Gallo. È vero, escono numerosi giochi sul mercato italiano, ma quali di questi vengono davvero venduti in quantità apprezzabili? La maggioranza degli italiani fruisce prodotti italiani, o predilige giochi esteri più classici? Domande alle quali non può seguire risposta, poiché i dati di vendita delle case editrici restano segreti, ma che sono utili per iniziare un ragionamento sui fatti.

Fare analisi sui dati è un'attività complessa, ci si chiede anche se questi cinque anni siano davvero rappresentativi del periodo, se sono andati a valutare un trend di lungo periodo, o se piuttosto esista un fenomeno di bolla, nel quale tutti gli autori si spostano verso un genere di moda, che poi va a scomparire col tempo. Certo, se avessimo analizzato i dati dal 1984, i risultati sarebbero stati molto diversi.

Roberto Grassi, autore di *Levity*, è intervenuto per dire che, quando ha letto il tema del congresso, ha immediatamente pensato ad un'altra peculiarità italiana: l'alto tasso di litigiosità e il gusto per la polemica che, con la risposta affermativa alla domanda del titolo, potrebbe causare il problema di fare giochi creando un sistema isolato, dato che più di altre nazioni abbiamo la capacità di prendere tutti gli elementi esterni e trasformarli per renderli particolari e nostri, siamo bravissimi nel nostro "orto", ma scarsi nel mettere le cose a sistema. Fino a che punto quindi vogliamo che ci sia una via italiana al gioco di ruolo?

Andrea Angiolino ha risposto ricordando Giovanni Ingellis e il suo forte carattere grintoso

e indipendente, ma anche tutta la forte cooperazione e le coproduzioni, che sono una realtà italiana. Ci sono almeno quattro giochi di ruolo emanati da autorità nella letteratura e nella storia, un caso unico al mondo. Inoltre all'estero è più raro trovare giochi gratuiti, l'esperienza del gioco di ruolo come fenomeno culturale ha una tenuta solida, tanto che il moral panic non attecchì molto in Italia.

Sembra che anche dal punto di vista storico ci sia una notevole varietà di approcci all'interno del panorama italiano per tematiche, generi e idee. Bisogna capire se si tratta di una volontà di reinterpretare il materiale culturale straniero, oppure se è una conseguenza naturale della peculiarità italiana di essere crocevia di incontro e diverse culture. Gli autori italiani hanno volontà di provare ad inserire elementi non standard nei propri giochi. I super eroi del cinema hanno certamente segnato il passo, decretando un'influenza naturale, anche una moda. Chi non è influenzato dal materiale culturale americano, generalmente crea qualcosa di consono alla realtà italiana, alla nostra storia e alla nostra cultura, magari contaminato dalle mode come è normale che sia, ma con un'identità sua. Forse l'Italia in tal senso presenta più di una realtà.

I nostri giochi però non sono esclusivi e dedicati ad una cerchia ristretta di intellettuali, sono sincretismi di idee, tradiscono la provenienza da più possibilità. Tale varietà di stimoli narrativi è cosa molto italiana, è voglia di mettere in disordine. I nostri giochi sono piazze d'incontro e hanno un'ingestibilità di fondo, non possono rientrare entro schemi fissi, noi siamo la fusione di storie e strati, popolazioni e incontri, e continuiamo a farlo, con un sincretismo internazionale pedagogico e pratico. Abbiamo un folklore che è riuscito ad internazionalizzarsi.

Mirella Vicini è intervenuta in chiusura di questa prima fase di lavori, per porgere i saluti come vicepresidente del "Gioco di Ruolo dell'anno": Ha affermato che bisogna riuscire a far parlare di giochi di ruolo anche chi non li conosce, come giocatori di ruolo abbiamo avuto momenti alti e momenti bassi sul piano della diffusione, oggi cavalchiamo l'onda e dobbiamo sfruttarla.

I lavori si aggiornano, e riprendono alle ore 11:50 dopo una pausa caffè, con nuovi interventi di relatori:

Daniele Di Rubbo -Diario di un designer (post) forgita *made in Italy*

Daniele Di Rubbo – www.danieledirubbo.eu – info@geeckoonthewall.eu

Buongiorno a tutti, io sono Daniele Di Rubbo e, in questo intervento dal titolo “Diario di un designer (post) forgita *made in Italy*”, vi parlerò della mia esperienza personale, prima come giocatore e poi come autore di giochi di ruolo, con uno sguardo particolare sulla comunità che a me è più vicina, ossia quella dei giocatori di ruolo indie, cosiddetti “forgiti”. Questo intervento è diviso in due parti: nella prima parlerò della mia esperienza come giocatore e nella seconda di quella come game designer.

Ma, prima di tutto, io chi sono? Sono un appassionato di giochi di ruolo: sono una persona che gioca, che crea giochi, che li traduce, che revisiona testi e impaginazioni, che fa impaginazioni (anche se non amo particolarmente farlo, perché c'è gente che lo fa molto meglio di me), e che scrive articoli e recensioni. Tutto questo principalmente per quel che riguarda il mondo dei giochi di ruolo indie.

In quanto diario, questo è anche un percorso che passa attraverso le persone importanti che hanno condiviso con me questa passione. Infatti, la mia storia come giocatore di ruolo inizia, in maniera banalissima, nel 1997. Ero in prima media ed ero un vero discolo: uno di quei classici ragazzini a cui non piace leggere. Mia madre Lucia, disperata, faceva di tutto per farmi leggere e, un bel giorno, tornò a casa con questo tomo misterioso, che allora ancora non conoscevo: il fantastico numero 23 di “Lupo Solitario”, *L'eroe di Mydnight* di Joe Dever. Questo libro mi aprì un mondo, perché era diverso da tutti gli altri libri che avevo letto fino ad allora: potevo prendere delle decisioni, interagire con la storia, diventarne in parte coautore.

Dato che ero molto interessato a questo genere di giochi, andai io stesso alla loro ricerca e cominciai dal luogo dell'acquisto di mia madre: la libreria “Il Tarlo” di Cremona, sotto la Galleria “25 aprile” che in quegli anni (adesso non esiste più) era un vero punto di riferimento per i giocatori cremonesi. Lì trovai *Druid*; anzi, per la precisione, la sua scatola di espansione *Crom Cruach*. La comprai, la portai a casa, la lessi e non ci capii assolutamente niente (anche perché mi mancava il manuale base!).

Nei giorni successivi, a scuola, ero molto gasato e confuso al tempo stesso e ne parlai inevitabilmente ai miei compagni di classe, scoprendo che diversi conoscevano i librigame e, neanche a farlo apposta, che il mio compagno di banco, Davide, era un giocatore di ruolo. Siccome già allora ero un grande fan della saga di *Star Wars*, Davide mi propose di provare con lui il gioco di ruolo di *Guerre Stellari*. Quella partita, nonostante tutti i limiti di una partita tra ragazzini di prima media, mi rimase veramente nel cuore e, da allora, entrai nel magico mondo dei giochi di ruolo.

Nel 1999 incontrai per caso la scatola del *Silver Anniversary* di *Dungeons & Dragons*; poi, nel 2002, la terza edizione di *Vampiri: La Masquerade*, che per diversi anni fu il mio gioco preferito. A partire da quegli anni, sono sempre stato alla ricerca di nuovi giochi e sono passato attraverso diversi grandi classici, tra cui buona parte della linea del nuovo e vecchio *Mondo di*

Tenebra, Il richiamo di Cthulhu e molti altri. Mi piaceva molto ampliare il mio panorama, per cui cercavo nuovi giochi, li leggevo, ne parlavo con i miei amici e, spesso, cercavo di provarli.

Fu tramite i contatti e le discussioni online – tramite Stefano, un amico di Cremona – che nel 2006 conobbi Francesco D’Arcadia, di Roma, che divenne ben presto anche amico mio. Con lui si parlava di un sacco di giochi di ruolo diversi e di gioco concreto: abbiamo letteralmente versato terabyte di pensieri su come essere dei giocatori e dei game master migliori nei vari giochi. Dato che già allora ero alla ricerca di giochi che distribuissero le autorità narrative attorno al tavolo in maniera più omogenea e che prestassero attenzione a come far emergere nell’esperienza di gioco i temi che si proponevano di affrontare, fu proprio Francesco a parlar-mi per la prima volta, nel 2007, di *Avventure in prima serata*, che stava per essere pubblicato in italiano da Narrattiva. Dopo la prima lettura, ne rimasi folgorato: era esattamente il tipo di gioco che stavo cercando!

Nonostante le prime prove al tavolo furono degli insuccessi, dovuti al fatto che ancora non avessimo abbracciato appieno questa nuova filosofia di gioco, ero convinto di trovarmi davanti a qualcosa che avrebbe davvero mandato nello spazio la mia cultura ludica. Per questo, nei quattro anni successivi, continuai a procurarmi, a leggere e a provare – quelle volte che ci riuscivo – questi nuovi tipi di giochi “indie”. Arrivò il 2011, che fu un po’ l’anno della svolta per me: tra poco vedremo perché. Se, infatti, volessi tracciare un bilancio della mia attività ludica dal 1997 al 2011, sarei in grado di contare i giochi che ero riuscito a provare in quegli anni. Sono ventisei. Ventisei giochi in quattordici anni significa 1,86 giochi all’anno. Vogliamo arrotondare per eccesso? Diciamo due.

Il 2011 fu, appunto, l’anno della svolta, e lo fu perché entrai più a stretto contatto con la comunità dei giocatori di ruolo indie italiana. Vi entrai in contatto principalmente attraverso quattro canali: i forum, le convention, Google+ e il Game Chef.

I forum – o, per la precisione, *il* forum – era stato prima il “Narraforum” (negli anni 2007-2008) e successivamente “Gente che gioca” (dal 2009 a oggi). Mi ci iscrissi quasi subito anche se nei primi anni non ero molto attivo. Per me si è trattato di un luogo di discussione molto importante, perché mi ha insegnato il valore del gioco concreto: si parlava di partite e di gioco giocato al tavolo. Non in teoria, ma al tavolo. Infatti, se andaste a leggere tutte le discussioni che ho aperto nel corso degli anni, scoprireste che la stragrande maggioranza sono di gioco concreto.

Le convention, invece, sono raduni di giocatori, organizzati non per vendere manuali e giochi, ma per trovarsi assieme a giocare. Nel 2012 – che fu l’anno che portò i frutti del 2011 – andai alla InterNosCon (che ora è diventata la IndieCON), alla EtrusCon Estate e alla GnoccoCON. Questi luoghi d’incontro sono stati fondamentali perché mi hanno permesso di incontrare *vis-à-vis* e di conoscere le persone della comunità di cui, prima, avevo una conoscenza esclusivamente telematica.

Google+ è stato un social network lanciato da Google nel 2011 e dismesso ad aprile 2019. Grazie alla possibilità di organizzare i propri contatti in cerchie di interesse e alla possibilità di fare videoconferenze gratuite e molto stabili – fino a nove partecipanti, tramite Hangouts

– in breve è diventato il punto di riferimento online di tutta la comunità internazionale dei giocatori di ruolo indie. Questo diede modo anche ai giocatori italiani di trovarsi, dapprima (2011-2012) tramite i post contrassegnati dall’hashtag #gentechegplus e, poi, con l’introduzione dei gruppi (2013-2019), all’interno della community “Gente che GPlus”, permettendo di organizzare decine e decine di partite con giocatori che fino a un attimo prima erano dei perfetti sconosciuti. Molte amicizie che durano tutt’ora sono iniziate in questo modo.

Infine, il Game Chef e, in generale, tutte le competizioni di game design. Il Game Chef è un concorso, inizialmente americano, le cui origini si perdono nelle nebbie della storia: è iniziato prima del 2002 e dura ancora oggi. Ai partecipanti vengono dati un tema, quattro ingredienti e nove giorni di tempo per sfornare una bozza playtestabile di gioco di ruolo. Dal 2012, esiste anche il Game Chef Pummarola Ediscion, ovvero l’edizione italiana, della quale, negli ultimi tre anni, ho avuto l’onore di essere giudice. Io partecipo al Game Chef dal 2011 (il primo anno in inglese) e questo concorso per me è stato (e continua a essere) importantissimo, perché mi sprona a creare almeno un gioco all’anno.

Se traccio un bilancio dei giochi giocati nel solo 2012, arrivo a contarne quarantanove. Grazie a quella comunità di giocatori indie, sono passato da 1,86 a 49 giochi all’anno!

Ma in quella comunità non si giocava semplicemente: si parlava anche di cultura, di politica, del più e del meno; in sostanza si cementavano amicizie. Proprio su Google+, nel 2013, conobbi Antonio Amato, e lo conobbi parlando di un gioco di ruolo che appassionava entrambi: *L’Unico Anello*. Siamo entrambi sempre stati appassionati di letteratura tolkieniana e ci chiedevamo come giocarlo al meglio, confrontandoci non sulla teoria, ma sul gioco concreto. Con Antonio – ma non solo con lui, ve l’assicuro – nacquero un sacco di discorsi profondi sui giochi: come giocarli, come crearli, e non solo a livello di design, ma anche di cura editoriale.

Era auspicabile che tutti questi discorsi portassero a dei frutti e, infatti, ora vi parlerò di due progetti di gioco, uno mio e uno non mio, che sono maturati proprio all’interno di questo ambiente di gioco e di game design.

Per quanto riguarda il mio gioco, si intitola *The Hangman Saga* e lo sto sviluppando dal 2016. Parla di cosa voglia dire, per noi, essere un eroe, e lo fa attraverso la commistione tra l’epica nordica e il genere *dark fantasy*. L’idea mi venne quando, nel settembre 2016, lessi un articolo divulgativo che parlava del concetto di eroismo nordico nelle opere di John Ronald Reuel Tolkien. Lo scrissi di getto, ma lo completai solo a novembre, quando i miei amici Marco Andretto e Anna Koprantzelas di GDR Unplugged mi vennero a trovare, e ci fu l’occasione di playtestarlo per la prima volta. Adesso di playtest ne ho fatti quindici e il gioco ha preso una forma che mi soddisfa. Ora devo semplicemente sforzarmi di riscrivere il manuale per mandarlo finalmente in *blind playtest* e continuare con la sua produzione fino all’effettiva pubblicazione.

The Hangman Saga torna utile anche perché, attraverso di esso, si può vedere bene su che cosa si basi il mio design. Se dovessi riassumerlo, direi che il mio approccio al design si basi sull’attenzione ai temi che il gioco si propone di affrontare, sull’analisi del gioco concreto (ossia cosa succede concretamente durante le partite), e sulla forte convinzione che le regole

veicolino l'esperienza di gioco desiderata rispetto alle altre esperienze di gioco possibili. Questi principi di game design non sono soltanto miei, ma di tutta la comunità di giocatori e di autori indie di cui faccio parte.

L'altro progetto, non mio, di cui vi voglio parlare è *La spada e gli amori* di Antonio Amato. Antonio voleva scrivere un gioco che rievocasse il tono e le storie dei romanzi cavallereschi del ciclo arturiano, che aveva letto da ragazzo, e, per farlo, si è basato sulla struttura di un altro gioco: *Archipelago*. Il suo sviluppo è durato dal 2015 al 2017 e le fasi di questo sviluppo hanno visto la scrittura del gioco, il playtest, la riscrittura del manuale sulla base dei playtest, la rifinitura del testo, la direzione artistica del manuale, l'editing e la correzione delle bozze, la traduzione in inglese del manuale per la pubblicazione bilingue, l'editing e la correzione delle bozze in inglese, l'impaginazione del manuale in entrambe le lingue (e la produzione degli e-book), la creazione dei materiali di gioco (le carte e le schede dei personaggi) e, infine, la sua pubblicazione, sulla piattaforma itch.io, nel dicembre del 2017. La pubblicazione da autore indipendente tramite questo portale costa solo il 5% del prezzo di vendita, garantendo ad Antonio introiti lordi del 95%.

Vi ho portato questi due esempi di gioco, ma vi assicuro che non sono soltanto due i giochi e gli autori che lavorano in modo identico o, comunque, molto simile a questo. Ispirato dall'indagine condotta da Gilbert Gallo sui giochi di ruolo creati dagli autori italiani, mi sono chiesto: ma quanti sono i giochi di ruolo pubblicati degli autori che si considerano parte della mia stessa cultura di gioco e di game design (ossia quella forgita)? Mi sono fatto aiutare dagli altri membri della mia comunità ed è venuto fuori che, dal 2009 al 2018, sono stati pubblicati sessantacinque giochi di autori italiani che, in qualche modo, raccolgono il testimone di "The Forge". Significa 7,22 giochi all'anno. Una volta, parlando col mio amico Iacopo Frigerio, lui mi disse che era rammaricato dal fatto che il seme di "The Forge" non avesse davvero attecchito tra i game designer italiani. Caro Iacopo, mi sa che la nostra percezione era sbagliata: qui ci sono sessantacinque germogli a dimostrarlo!

Vale anche la pena di sottolineare che quei sessantacinque giochi sono tutti diversi. Ci sono giochi *fantasy* e giochi non *fantasy*, giochi col game master e giochi senza game master, giochi seri e giochi scanzonati, giochi con i dadi e giochi senza dadi, ecc. Insomma, tutti giochi diversi.

Proprio attingendo a questo ambiente di costante dibattito ed elaborazione di giochi e sui giochi, con Antonio Amato, Loris Casagrandi e Ivan Lanà – che sono le altre persone facenti parti del collettivo di game designer di Mammut RPG – abbiamo deciso di distillare quelle esperienze in un manifesto che esprimesse la nostra cultura di giocatori e di game designer. Si intitola "Manifesto di Mammut RPG" e lo abbiamo pubblicato a settembre 2018, dando la possibilità di sottoscriverlo a chiunque ci si rivedesse dentro.

C'è un passaggio molto importante del "Manifesto di Mammut RPG" nel quale diciamo: «Riconosciamo al gioco una dignità come forma di espressione socio-artistica. Per noi il gioco non è solamente una forma di divertimento, bensì una nuova forma di espressione: un'esperienza mediata da regole». In buona sostanza, con queste parole, noi ci poniamo nello stesso filone di pensiero di game designer quali Ron Edwards e Robin D. Laws. In particolare, vorrei

chiudere questo mio intervento con una citazione e un invito. La citazione è proprio di Robin D. Laws e dice: «Non capita tutti i giorni di poter essere dei pionieri nello sviluppo di una nuova forma d'arte». L'invito scaturisce proprio da questa citazione: visto che ne abbiamo la possibilità e che il gioco di ruolo, col suo mezzo secolo scarso di vita, è sicuramente una forma di espressione artistica molto giovane, io vorrei invitarvi tutti a essere pionieri in questa nuova (e fantastica) forma d'arte.

Giovanni Pola - Fare gruppo per rafforzare la propria individualità: l'esperienza Alleanza Games.

L'intervento di Giovanni di Pola aveva come finalità la presentazione di Alleanza Games.

I giochi di ruolo vanno in una direzione totalmente contraria al mondo di oggi. Se l'uomo è andato velocissimo nel progresso, adesso la velocità è troppa per il nostro cervello, e l'ansia dei nostri giorni è l'incapacità di gestire il tempo delle relazioni. Il gioco di ruolo è collaborazione nella gestione del tempo, in controtendenza con una cultura che ci obbliga a far scomparire il tempo. Anche l'Eye contact sta scomparendo, e nel gioco di ruolo si ritrova.

Alleanza Games non è un ente giuridico, né un contratto, sono persone che condividono un qualcosa di più grande per raggiungere insieme degli obiettivi. I grandi nomi dall'estero sono molto competitivi, c'è sempre bisogno di visibilità e di capitali. C'è bisogno anche di gioco giocato in spazi adibiti e una buona distribuzione. Per questo abbiamo deciso di unirli. Facendo fiere abbiamo avuto la possibilità di presentare i giochi, far parlare gli acquirenti con gli autori, che raccontano i loro sogni, il loro mondo. Poiché ogni auto-produzione insegue un sogno più che il successo.

Tommaso De Benetti - Cronaca di un successo inevitabile Il crowdfunding come unica via per il Gdr?

L'aggregazione dei dati sul crowdfunding in Italia nel periodo 2016-2018 evidenziano un trend di crescita sostanzialmente inevitabile. Contribuiscono a questo trend:

Traduzioni di giochi già editi in altre lingue, e quindi già di richiamo;

Almeno due progetti che hanno sfondato i 50.000€, *Journey to Ragnarock* e *Lex Arcana*, e che hanno dato un contributo massiccio ai numeri finali ma anche alla credibilità degli autori italiani.

Altre considerazioni degne di nota:

Le traduzioni comportano un lavoro sostanzialmente diverso rispetto alla creazione ex novo di materiale, e si possono avvalere in particolare di un supporto artistico pre-esistente, che in genere è la componente più dispendiosa di una campagna crowdfunding. Vale la pena notare inoltre che spesso e volentieri queste campagne sfruttano il format delle campagne relative ai prodotti originali, e possono fare uso di risorse già esistenti anche a livello prodotto (assets, stretch goals già sbloccati, ecc.). In definitiva comparare una campagna di traduzione con una che propone un prodotto inedito è un po' ingannevole.

Di tutti i progetti presentati nel triennio 2016-2018, l'unico che non ha puntato ad una doppia versione inglese/italiano è stato il *MONAD System + Nostalgia: La Flotta Nomade*, di The World Anvil, di cui il sottoscritto fa parte. La scelta è deliberata ed è stata fatta per concentrarsi solo su un mercato alla volta.

Una campagna crowdfunding va trattata come *evento*, che dà luogo a fenomeni di spesa irrazionali e difficilmente replicabili, per esempio, da un semplice preorder.

Tabella 2: risultati crowdfunding GdR anno per anno

Anno	Gioco	Ricavato	Piattaforma
2016	Enascentia	7.280€	KS
2016	Shintiara	9.287€	KS
2016	Darkmoor	4.755€	KS
2016	Dungeon World	12.359	Ulule
2017	The Silence of Hollowind	11.238€	KS
2017	Shadow of the Demon Lord	16.076€	KS
2017	Red Rising	8.253	KS
2017	Nostalgia + MONAD System	8.911€	KS
2017	Journey to Ragnarok	51.369	KS
2018	Coriolis	17.865€	KS
2018	Augusta Universalis	9.267€	KS+IGG
2018	Rockopolis	6.483€	KS
2018	Blackstar	18.673€	KS
2018	Blackwind	5.736€	KS
2018	NU Cyper System	9.381€	KS
2018	Shattered Tower	11.121€	KS
2018	Trudvang Chronicles	28.682€	KS
2018	Lex Arcana	155.679€	KS

Blu: traduzione

Esaminando i dati a fondo, possiamo trarre le seguenti conclusioni:

Esiste una discreta domanda per i GdR di autori italiani, forse non in quanto italiani ma più in generale come prodotti di buon livello.

C'è una forte sottovalutazione dell'impegno richiesto per promuovere i giochi al di fuori dei confini italiani: andando ad esaminare i dati di ogni campagna, si nota in media una maggioranza di backers italiani.

Questo comporta i seguenti problemi:

Necessità di produrre il materiale in due lingue, con limitata richiesta dall'estero. Questa limitata richiesta male si sposa con i costi di produzione che generalmente scendono al salire delle tirature. In alcuni casi non è nemmeno possibile produrre meno di un certo quantitativo.

vo di copie, con annessi rischi di magazzino. In breve: produrre poche copie in inglese è uno sforzo produttivo necessariamente in perdita.

Mancanza di sostanziali strategie post-crowdfunding. Senza una distribuzione di qualche tipo, il rischio è di avere un gioco in inglese di cui nessuno al di fuori dei backers potrà fruire.

La distribuzione digitale (DriveThruRPG) è una soluzione, ma anche quella necessità di marketing che è spesso assente per questioni economiche o organizzative.

Per i giochi inediti, con l'esclusione di *Lex Arcana*, *Journey To Ragnarock* e *Blackstar* quasi nessuno dei risultati ottenuti, preso da solo, è in grado di compensare a prezzo di mercato scrittura, editing, illustrazione, impaginazione, produzione e spedizione dei materiali. Sostanzialmente, per buona parte degli autori, quello di lavorare ad un GdR è un hobby molto costoso.

Siamo bravi a fare giochi, meno a farne un business profittevole.

La ridotta dimensione del mercato italiano, i costi di distribuzione/partecipazione agli eventi e le aspettative del pubblico, drogate anche da una scena internazionale ben diversa, non sono allineate con le misure necessarie a rendere i GdR un business particolarmente profittevole. Ampliare il mercato interno è un *must* assoluto. L'offerta attualmente supera di molto la domanda.

Questioni aperte e stimoli per la riflessione:

Ha senso imbastire dei preorder invece di una campagna su Kickstarter?

Sarebbe interessante confrontare dei dati di iniziative comparabili.

Quali sono i pro e i contro?

Ipotesi:

Preorder più facili da organizzare, durata variabile, meno stress da stretch goal, non c'è un obiettivo monetario manifesto. Per contro non sono visti come un evento comunitario e ricevono generalmente un interesse più tiepido rispetto a quello che riceverebbe lo stesso prodotto su una piattaforma crowdfunding. Crowdfunding: richiede molto più lavoro, la deadline da una parte aumenta lo stress, dall'altra forza le parti ad essere proattive, gli stretch goals possono sfuggire di mano, ha un obiettivo monetario manifesto che *va* raggiunto anche solo per salvare la faccia, tende ad attirare molta più gente dovuta alla questione *evento* esposta in precedenza.

Com'è a livello di vendite il post-Kickstarter? Qual è il ruolo dei negozi in tutto questo?

Perché è così difficile convincere la gente a comprare un prodotto finito, e così semplice convincerla con *la promessa* del prodotto finito?

Ipotesi: vendere un sogno è più semplice che realizzarlo. In definitiva finché qualcuno non ha un prodotto in mano, può fantasticare e immaginarselo un po' come preferisce. Non solo, può immaginarsi in situazioni in cui lo utilizza che poi alla prova dei fatti tenderanno ad essere complesse da realizzare (esempio: far spostare un gruppo di gioco da un titolo all'altro non è semplice).

Come cambia la relazione fra autori ed editore se anche gli editori più affermati usano il crowdfunding?

Quando anche gli editori che hanno un certo giro d'affari si affidano al crowdfunding, possiamo trarre le seguenti conclusioni:

Il crowdfunding è economicamente conveniente

Questi editori non hanno poi molti fondi da investire in prodotti rischiosi.

Mauro Longo - Made in Italy, Shared Worldwide

Dai miti mediterranei agli splendori dell'impero romano, dai cantari medievali alle città rinascimentali, dallo "spaghetti western" al moderno Italian Crime: la riconoscibilità italiana del Made in Italy declinata nel gioco e nella narrativa.

Perché puntare sull' "Italianità" nei giochi di ruolo

Il tema della riconoscibilità in un contesto mondiale e variegato come quello del gioco di ruolo, in espansione ma altamente competitivo, è fondamentale.

Grazie anche alle piattaforme di crowdfunding, ai portali online di vendita e al print on demand, negli ultimi anni ideare, produrre e distribuire giochi di ruolo, librigioco e contenuti analoghi è diventato molto più semplice e accessibile. Questo è certamente un bene, perché spinge verso la democratizzazione, la diffusione capillare, lo scambio alla pari e l'anarchia nel settore, ma è anche vero che la lotta per "emergere" dall'oceano di prodotti simili, piccoli e grandi, si è fatta molto serrata.

Oltre alla qualità del proprio gioco, oggi un qualsiasi autore o editore che voglia operare professionalmente in questo settore deve anche pensare alla sua riconoscibilità, una caratteristica che consenta di distinguere il proprio titolo tra le migliaia di altri similari presenti sullo stesso scaffale virtuale o promossi sui medesimi canali di comunicazione.

Far sì che un gioco di ruolo sia riconoscibile, caratteristico, facilmente inquadrabile come "italiano" consente che esso possa spiccare, perlomeno per questo suo tratto, in mezzo a una sterminata serie di prodotti di origine angloamericana, o di connotazione neutrale (e dunque di impronta angloamericana).

Un film, un videogioco, un gioco di ruolo "in stile italiano", "all'italiana", o semplicemente di ambientazione italiana, avranno perlomeno una grossa etichetta brillante appiccicata addosso che li marcherà visibilmente a tutti i possibili fruitori di quel tipo di prodotto.

Lo sanno bene le case editrici di narrativa, che tendono a investire sulle traduzioni dei propri bestseller anche e soprattutto quando il libro potrà essere percepito all'estero come un "libro italiano" e dunque con determinate caratteristiche di temi e ambientazione.

Al momento di preparare questo intervento, tra i primi 20 libri italiani conosciuti e apprezzati fuori dal nostro paese su Goodreads erano ad esempio:

6 libri di Elena Ferrante, della serie nata con l'amica geniale "Neapolitan Novels"

4 libri di Umberto Eco

1 libro di Andrea Camilleri della serie “Inspector Montalbano”

3 libri di Niccolò Ammanniti

1 libro di Giuseppe Tomasi di Lampedusa, “The Leopard”

3 libri di Italo Calvino

1 libro di Dino Buzzati

Capolavori a tutto tondo, certo, ma spesso e volentieri libri dove la componente geografica e storica italiana è fortemente presente.

È Acheron Books – a cui ho rubato lo slogan utilizzandolo come titolo di questo articolo – la casa editrice italiana che maggiormente si è focalizzata su temi, ambientazioni e autori italiani, con romanzi e racconti costruiti appositamente con una fortissima vena di “italianità”, sempre declinata al fantastico, e l’obiettivo di esportare all’estero questo tipo di narrativa così focalizzata.

In un’intervista rilasciata per questo articolo, il direttore editoriale Samuel Marolla dichiara che “nonostante il ritorno commerciale sotto le aspettative, l’ambientazione italiana rileva un buon interesse generale, e grazie a questo punto in particolare abbiamo aperto rapporti di agenzia con gli Stati Uniti, la Germania, il Brasile e la Cina.”

Anche dal punto di vista televisivo, i prodotti più esportati all’estero e quelli che Netflix chiede di realizzare agli studi italiani per la propria piattaforma sono spesso connotati da una forte componente di “italianità”. In quel caso,

l’ “eurocrime” e il poliziesco all’italiana sono in qualche modo i sottogeneri nostrani più apprezzati all’estero, con Suburra, Gomorrah e Inspector Montalbano a portare la bandiera dei prodotti più noti.

Lo stesso discorso vale per ogni connotazione geografica, ovviamente. Solo rimanendo nell’ambito dei giochi di ruolo, il JRPG “Japan Role-playing Game” è un sottogenere ben noto e con caratteristiche chiare, che si basa sulle produzioni tipiche dell’editoria giapponese. La scena “nordica” dei giochi di ruolo si contraddistingue per una vivace vena di sperimentazione e ragionamento sui temi del gioco di ruolo, che in parte oggi fa scuola in tutto il mondo. Le case editrici svedesi puntano moltissimo su temi e ambientazioni fantasy tipiche delle proprie latitudini (Trudvang Chronicles e Symbaroum, per esempio), un grande classico spagnolo è Aguilarre, ambientato nella Spagna medievale, mentre dai giochi di ruolo francesi ci si aspetta soprattutto una grandissima cura per il comparto grafico e le illustrazioni, sempre tra gli aspetti più curati della produzione d’oltralpe.

Avere delle caratteristiche distintive è sempre un bene, e una certa connotazione geografica

“tipica” può in parte sostituire l’originalità nel trattare generi e temi stra-abusati. Per esempio, ci vuole davvero un enorme talento nel creare un gioco di ruolo fantasy che sia oggi originale. Proporre invece un fantasy “all’italiana” garantisce quasi in automatico quella certa dose di esotismo e caratterizzazione che permette di distinguersi facilmente agli occhi del pubblico internazionale.

Cosa intendiamo come “italianità” nel contesto dei giochi di ruolo

Aggiungere “italianità” in un progetto internazionale di giochi di ruolo è dunque un’utile scorciatoia verso la visibilità, ma di cosa stiamo parlando esattamente?

Secondo la mia percezione, “l’italianità” nel gioco di ruolo può essere oggi individuata non tanto nelle meccaniche di gioco usate nei regolamenti prodotti nel nostro paese, quanto piuttosto nello stile del “gioco giocato”, nei temi, nel flavour e nelle ambientazioni.

Poiché le caratteristiche dell’actual play nostrano non sono argomento editoriale, parliamo dunque degli altri tre elementi.

I giochi di ruolo ambientati grossomodo in Italia, o comunque in un’atmosfera euro-mediterranea, sono presenti nella storia della nostra editoria fin dal principio con il classico *Kata Kumbas*, oggetto di tre edizioni e attualmente ancora in produzione nella versione per *Savage Worlds*. Il più celebre gioco di ruolo italiano di tutti i tempi, *Lex Arcana*, trova uno dei motivi del suo successo, adesso anche internazionale, proprio nella riconoscibilità italiana del tema. La cosa è ben attestata nelle recensioni e negli articoli sul gioco apparsi nei portali di comunicazione anglofoni.

“Lex Arcana is not just ‘playing in Rome’, but it’s actually made by people in Italy, so if they don’t know what are talking about, I don’t know who does, right?”

Questa nota dei blogger del canale *The Curators* sottolinea esattamente quanto detto.

Anche il lavoro fatto (o in corso d’opera) su *Ultima Forsan*, *Imago Mortis* e *Malavita*, altri tre giochi esportati di forte atmosfera italiana, rivela e conferma quanto detto.

Questa fantomatica “italianità” si concretizza dunque in:

Ambientazioni italiche, mediterranee e sud-europee, prese nei contesti storici, mitologici e folkloristici più caratterizzanti. Parliamo ad esempio di Rinascimento e compagnie di ventura, di città marinare e pirateria nel Mediterraneo, di Roma, Venezia e Firenze, ma anche di Milano, Sardegna e Sicilia, di vele e cannoni attraverso il Cinquecento, di fantastico pecoreccio e medievaleggiante, dell’età del bronzo mediterranea, del mondo romano, di poliziesco anni ‘70, di Gotico Rurale, di giallo-nero all’italiana, di scenari di guerra novecenteschi, di Risorgimento...

Atmosfere fantasy, gotiche, avventurose, mitologiche, che per secoli hanno contraddistinto l'immaginario *italiano* e l'immaginario *sull'Italia*; come il fantasy ha profondissime radici nei cantari medievali, in Ariosto e nella favolistica tradizionale, e l'antichità greco-romana è un calderone di miti da cui attingere all'infinito, anche nelle storie nere e gotiche la tradizione è densa di elementi d'interesse: basti pensare alla tradizione del giallo italiano, al gotico rurale ma anche alle stesse radici del gotico inglese, spesso ambientato in Italia.

Flavour e stile sempre a metà tra il tragico e il comico, tra la zolla e il campanile, tra la zappa e la spada. L'Italiano è cinico nella vita come nell'immaginazione, ha già visto tutto ma è sempre in cerca di qualcos'altro, è sgamato ma anche ingenuo, è un po' furbo e un po' minchione. L'immaginario italiano è sempre in bilico tra umorismo e serietà, tra eroismo e cialtroneria, tra Giovanni della Bande Nere e Brancaleone Da Norcia. Quando gli americani inventano il western, noi rispondiamo con lo "spaghetti western" ed in quello "spaghetti" si racchiude, al di là di un'ovvia denigrazione, anche un innegabile adattamento stilistico e contenutistico. Questo genere di approccio alle ambientazioni e alle atmosfere "italiane" è secondo me la terza imprescindibile caratteristica che possiamo gettare sul piatto della nostra riconoscibilità.

Non esclusione, ma assertività

Ultimo punto fondamentale di questo ragionamento è il *come* utilizzare questa "italianità".

Escludendo immediatamente ogni sorta di approccio nazionalista, sovranista o di chiusura, il concetto chiave è quello di riuscire ad essere assertivi senza essere esclusivi.

Per fortuna viviamo in un periodo storico in cui si compiono molte riflessioni sul politicamente corretto e sull'appropriazione culturale ma, come tutti gli argomenti del dibattito civile e sociale, questi temi vanno trattati con leggerezza e intelligenza.

Una visione delle cose per cui solo gli Italiani possono fare giochi di ruolo ambientati in un contesto di "italianità" ha poco senso, anzi ben vengano i tributi internazionali e le commistioni: *Cthulhu Invictus*, *Weird Wars Rome*, la Vodacce di 7th *Sea* e la Tilea di *Warhammer* sono bei tributi al nostro paese e alla sua storia.

Se però le stesse cose le fanno gli italiani – vedi il caso eclatante di *Lex Arcana* – allora è autoevidente che il gioco ha una maggiore spendibilità internazionale.

A conclusione di questo contributo, il mio consiglio è dunque questo: sfruttiamo questa "italianità" nei nostri giochi in maniera intelligente e assertiva, per dare ai titoli che produciamo una marcia in più in questo contesto editoriale altamente competitivo.

Maria Guarneri e Oscar Biffi - Southern Way - New Italian Larp

Girando per una fiera come Lucca Comics & Games, la sezione dedicata al gioco di ruolo dal vivo è subito riconoscibile. Costumi fantasy e gotici, spade in lattice e canini appuntiti, questi sono i simboli più noti del larp. Non solo, però, gli unici possibili.

Che ne dite invece di un libro e un bunker antiatomico? Due simboli molto diversi tra loro, per due tipi di eventi che potrebbero sembrare agli antipodi: da una parte i “chamber larp” da poche ore e pochi giocatori raccolti nell’antologia *Crescendo Giocosso*, che abbiamo sviluppato e curato grazie al contributo della comunità di Laiv.it; dall’altra i kolossal da più giorni e decine di partecipanti come Bunker 101, che abbiamo avuto l’occasione di scrivere e scenografare collaborando con l’associazione di promozione sociale Chaos League. Cosa hanno in comune? Niente di così evidente come un’ambientazione o una serie di costumi, ma qualcosa di almeno altrettanto importante per un gioco: la sua filosofia o il suo spirito. Infatti queste due realtà si riconoscono nel manifesto di design intitolato *Southern Way - New Italian Larp*, pubblicato da Chaos League e sottoscritto da Laiv.it.

Citandone alcuni punti salienti, cercheremo di render l’idea delle nostre esperienze di gioco degli ultimi anni.

A: Rispettare l’etica della narrazione.

L’onestà tra chi organizza o scrive e chi partecipa o legge è il punto di partenza.

Come già accennato, il primo elemento che salta all’occhio pensando al larp sono spesso i costumi. Vale sicuramente per 1630, il gioco ad ambientazione storica di Chaos League che ha preceduto Bunker 101. A differenza di quanto succede spesso, però, la responsabilità dei costumi non è stata affidata ai giocatori, lasciando loro campo bianco, ma è stata condivisa tra gli autori del gioco e Maria in veste di scenografa. Di fatto è stato chiesto a ogni singolo giocatore di rinunciare a parte della propria libertà di scelta, noleggiando un costume o seguendo linee guida stringenti su taglio e colori, allo scopo di rendere evidente il senso di comunità e dare vita a Poggio de Corvi, l’immaginario paese umbro al centro della vicenda. Uno scambio basato sulla fiducia.

Allo stesso modo, nella scrittura di un regolamento per uno scenario di *Crescendo Giocosso*, la trasparenza è fondamentale. A partire dalla presentazione del gioco che deve naturalmente aspirare a essere accattivante, ma anche onesta, per permettere al gruppo di gioco che si ritrova in assenza dell’autore, con solo un libro tra le mani, di capire a quale scenario vogliono davvero partecipare. Oltre alle meccaniche di gioco, l’autore deve trasmettere con chiarezza gli intenti di un’attività che richiede a chi decide di svolgerla coinvolgimento, concentrazione e dedizione molto elevate.

B: Conservare la consapevolezza politica del gioco.

Citare la politica quando si parla di eventi ludici può risultare controverso, ma qui naturalmente non si fa riferimento alla propaganda. Mettersi in gioco è di per sé una scelta tutt'altro che banale, soprattutto quando si tratta di mettersi letteralmente nei panni di qualcun altro. Dopotutto la cosa pubblica dovrebbe proprio essere un terreno comune, dove si cerca di trovare un accordo tra visioni ed esigenze di persone diverse che cercano di capirsi.

I larp di Chaos League insistono sempre molto sul concetto di comunità, non solo attraverso le soluzioni narrative, ma anche tramite le dinamiche di gioco. I giocatori infatti creano o comunque hanno l'occasione di personalizzare i propri personaggi, quindi sono chiamati a dare un contributo attivo in fase di preparazione e soprattutto durante il gioco. Non solo non esistono spettatori, ma non esistono nemmeno comparse.

In Crescendo Giocoso per certi versi si va ancora oltre nella scelta di un approccio orizzontale: non esistono nemmeno registi. Gli scenari sono scritti per soli giocatori, senza master o facilitatori, proprio perché il coinvolgimento e la condivisione delle autorità narrative sono funzionali al tipo di gioco che s'intende proporre. Pur proponendo meccaniche completamente diverse, i chamber larp che abbiamo scritti e raccolto insistono sempre su criticità dell'atto di narrare, dalla condivisione preliminare delle informazioni fino alla loro messa in scena. Rendere i giocatori il più possibile consapevoli delle sfide che andranno ad affrontare è cruciale per creare giochi che siano il più possibile per tutti, senza affidarsi troppo al virtuosismo e alla creatività dei singoli.

Per tutte queste ragioni crediamo che il valore del gioco, se riscoperto dalla nostra società, si potrebbe dimostrare utile ed educativo in maniera sorprendente.

C: Scegliere di raccontare storie con un complesso valore allegorico.

Chaos League predilige usare la storia o la distopia come lenti per riflettere sul presente, in maniera non diretta. Tornando all'esempio di 1630, a definire il villaggio di Poggio de Corvi era la colpa di aver avvelenato, tutti quanti insieme, un forestiero per timore che portasse con sé la peste. Nel corso del gioco ci si trovava poi a confrontarsi con l'ombra incombente dei compaesani dell'assassinato. Avrebbero trovato la via del villaggio? Avrebbero preteso vendetta? O portato il morbo?

I presupposti di questa storia richiamano da molto vicino temi di stretta attualità e viverli in maniera diversa, non convenzionale, è stata una chiara dimostrazione del potere comunicativo del larp, della sua capacità di coinvolgere in maniera diretta e far riflettere con associazioni d'idee oblique.

Oscar, autore di metà degli scenari di Crescendo Giocoso, preferisce parlare di simbolo anziché di allegoria, proprio perché la scelta di realtà alternative alla nostra è anche un modo per tenersi alla larga dalle equivalenze troppo esplicite tra finzione e realtà. Del resto in un larp

la componente emotiva finisce spesso per dominare su quella razionale: si ricorre al tempo stesso all'interpretazione diretta, fisica e senza intermediari, e all'immaginazione, che è a propria volta un istinto, un appetito. Anche per questo la comunità di Laiv.it ama chiamarsi Italian Chamber Orchestra, l'unica ensemble senza strumenti, né spartiti: oltre a giocare con la definizione di chamber larp, ci rifacciamo alla musica proprio per la sua capacità di emozionare, senza legarsi in maniera esplicita a una sola ambientazione, a un solo messaggio di riferimento.

Per concludere, la Southern Way, Chaos League e Laiv.it sono solo una piccola sfaccettatura tra le tante che il larp può offrire. L'invito è quello di non fermarsi alla copertina di questo grande libro, perché oltre alla copertina offerta da costumi e accessori, ci sono tanti altre pagine da sfogliare e ci sono moltissime realtà che le stanno scrivendo.

Marta Ciaccasassi - Parallelismi con il gioco da tavolo, integrazioni, possibilità future

Questo intervento pone le sue basi su una recente citazione di Reece Burrows Lyons: “*Il futuro è intersezionale*”. L’intersezionalità, a mio avviso, è fondamentale per l’accrescimento sia in ambito culturale-sociale che in quello professionale. L’intervento si focalizzerà su una prima parte in cui viene descritta la situazione attuale del mondo dei giochi da tavolo, dal punto di vista dell’ambiente di design e degli addetti ai lavori, per poi passare alla individuazione e definizione della cosiddetta “scuola italiana”. A questo seguirà un tentativo per tracciare parallelismi fra il mondo del gioco da tavolo e quello di ruolo, cercando di fornire spunti ed elementi utili all’approccio ai propri giochi, e provando anche a suggerire quelle che possono essere integrazioni e possibilità future al mondo del design dei giochi di ruolo.

Analizziamo inizialmente le varie scuole dei giochi da tavolo: da sempre esiste una divisione molto netta fra la scuola tedesca, detta “german”, e quella americana; questa divisione, per ragioni geografiche, ma non solo, ha portato a due stili diversi di intendere il gioco da tavolo: la scuola tedesca si fonda sulla cura e raffinatezza delle meccaniche di gioco a scapito dell’ambientazione e la scuola americana, che invece pone le sue radici nella parte narrativa e della costruzione di un’esperienza emozionale, questa volta a scapito di meccaniche eleganti e rifinite. Negli ultimi anni si sono diffusi i giochi cosiddetti “ibridi”, ai quali fanno capo titoli come *Scythe*, che cercano di sviluppare entrambi gli aspetti in modo più o meno parallelo, ma questo spesso porta ad avere elementi meno prominenti delle due scuole. Recentemente sta maturando anche quella che possiamo definire come scuola francese, dove il focus riguarda principalmente la “rappresentazione” del titolo: c’è molta più cura per la parte artistica e di produzione della scatola del gioco, viene inserito il nome dell’artista in modo costante sul fronte della scatola, accanto a quello del designer, indice di una maggior sensibilità verso la parte grafica e artistica del gioco. Anche per quanto riguarda il design si nota una spiccata eleganza: è il caso di regolamenti scritti in modo molto chiaro e con una forte attenzione all’aspetto visuale, e la cura verso aspetti ergonomici del gioco e dei componenti scelti, cosa che può essere riscontrata, tra le altre, nelle produzioni di Mark André, autore francese di fama internazionale.

Esiste una scuola italiana dunque? Come si rapporta alle altre scuole? Possiamo esordire dicendo che, di fatto, non esiste ancora una scuola italiana ben definita, ma piuttosto un approccio al game design tipico dei designer italiani: questo si basa essenzialmente sul fare rete e condividere le informazioni. Oltre a questo si può riscontrare che non c’è uno stile fisso: il game design italiano spazia fra le caratteristiche di più scuole, spesso portando a elementi di originalità e innovazione, ma che spesso sono accompagnati da ingenuità di progetto, spesso a causa del non aver approfondito in modo specifico una determinata scuola o modo di fare design. Un’altra caratteristica riscontrabile è la mancanza di una grande cultura autoriale data dalla mancanza di un background culturale solido sul gioco. Un simpatico parallelismo che racchiude un po’ il senso e l’attuale situazione della scuola italiana è stato offerto da Andrea Chiarvesio, noto autore italiano, durante un suo intervento sul tema: “*Siamo molto forti nel decathlon, ma non nelle discipline individuali*”.

Spostando e cercando di tracciare un filo comune fra il mondo del gioco di ruolo e del gioco da tavolo, parliamo del premio Gioco di Ruolo dell'Anno 2018, che è rappresentativo della situazione attuale del panorama di produzioni ruolistiche attuali; nelle candidature del premio, abbiamo una selezione di 5 giochi, 2 dei quali di designer italiani, che si differenziano molto per tipologia e filosofia alla base: ad esempio, possiamo guardare a "Be Movie" come a un tipo di gioco di stampo più marcatamente forgita rispetto a un gioco più tradizionale come "Cabal". Parlando invece del ruolo della collaborazione, tentiamo di focalizzarci sul concetto di co-design: in Italia, analizzando il mondo del gioco da tavolo, possiamo vedere che è un approccio funzionante, infatti le collaborazioni sono molto presenti anche tra autori meno famosi ed emergenti, mentre all'estero queste collaborazioni sono più rare e spesso coinvolgono soltanto autori ben affermati. Anche la semplice condivisione di informazioni e di conoscenze può essere valutata in quest'ottica, infatti possiamo affermare che siamo tutti e tutte designer, e questo ci permette di interagire anche con autori che si occupano di altri media e ottenere nuove prospettive e influenze: è già il caso del Larp o dei librogame, ma questo discorso può essere integrato anche agevolmente con il mondo dei giochi da tavolo. Infine il co-design ci permette di avere un altro punto di vista costante sul progetto: questo può aiutare a realizzare un gioco che sia più completo e rifinito.

Parlando di quello che possiamo aspettarci dal futuro, degli elementi che la scuola italiana può far suoi e in cui rinnovarsi, partiamo analizzando "Cross The Sea", un gioco che ho realizzato e che ha ottenuto un buon riscontro sia nel panorama dei giochi da tavolo che in quello dei giochi di ruolo. Definire "Cross the Sea" è un'impresa ardua: trova elementi sia nel mondo dei giochi di ruolo che nei giochi da tavolo, specie quelli più sperimentali, alcune persone hanno anche accostato il gioco a elementi tipici dei librogame. Questa mescolanza di caratteristiche ed elementi appartenenti a media molto differenti lo ha caratterizzato e probabilmente premiato per essere qualcosa che anche a livello esperienziale ha portato una novità in un panorama ancora inesplorato. E forse è proprio dal superamento delle etichette come strutture rigide e incasellanti che possiamo trarne un notevole spunto di riflessione: creare giochi senza per forza rientrare in strutture limitanti può darci l'occasione di esplorare zone ancora poco conosciute e interessanti per il design.

Nel mondo dei giochi da tavolo questa intersezionalità si sta già delineando con notevoli risultati: tramite l'influenza di principi tipici del gioco di ruolo si sviluppano nuovi giochi caratterizzati da dinamiche narrative, ad esempio l'uso di meaningful choices, scelte narrative a bivi e non, o da aspetti di longevità e permanenza tramite strutture a campagna o di sviluppo di una storyline, o ancora, da giochi che pongono in essere l'interpretazione e la componente di storytelling: Near and Far, Deckscape, Pandemic Legacy e Fog of Love sono tra i titoli più rappresentativi di questo incontro (in)aspettato. Questo può darci uno spunto per lo sviluppo dei nostri giochi e la ricerca di nuovi spazi di design anche per quanto concerne la produzione ruolistica.

Tuttavia è importante ricordare il target dei nostri design: quando realizziamo un gioco è probabile che il nostro target sia rappresentato dall'attuale panorama di giocatori italiani o dalle esigenze e volontà future di quest'ultimo; questo deve portarci a fare scelte mirate affinché si portino contenuti inediti, senza tentare di stravolgere il mercato ma cercando di adattare la propria produzione al proprio pubblico.

IL DIBATTITO

Segue un dibattito dopo tutte le esposizioni:

Anna Benedetto parla delle novità viste in fiera, ben 50 prodotti per il gioco di ruolo: cifra che non avrebbe mai immaginato in una fiera, essendo in questo mondo dal 1994. Sicura testimonianza di vivacità, e, come direbbe il direttore Emanuele Vietina, *crossmedialità*, produzione di idee nuove che trovano loro posto e consistenza, altrimenti sarebbero rimasti giochi nel cassetto. Per chi ha in mente un gioco che vuol portare alla luce, questo è il momento migliore.

Cristian Papi ricorda a proposito del filone dei super eroi, spesso visto come letteratura di bassa lega, o fenomeno altro rispetto alla realtà italiana. Eppure il film “Lo chiamavano Jeeg Robot” coniuga in maniera perfetta: super eroismo e italianità, o romanità.

Nel mondo italiano e latino siamo pieni di super eroi, abbiamo una tradizione fantasy di santi e super eroi mitologici gigantesca.

Forse non ci è lontana questa tradizione. La vecchia produzione di giochi di ruolo incentrati sui super eroi peraltro è limitata, storicamente si evolvono da giochi generici, perché gestiscono la commistione e la promiscuità di diversi generi, che è cosa, come detto, molto italiana.

Il super eroismo americano ha una cultura più recente, hanno assorbito tutto dai fumetti. Noi abbiamo assorbito le culture altrui passate in Italia. Invece di sospendere l'incredulità, seguire la rule of cool, ci poniamo domande, abbiamo quel già citato spirito polemico, seguiamo il modello tesi – antitesi – sintesi. Se la sintesi c'è, quella è la strada per il design italiano. Rielaborare e vedere, non creare categorie, mettere assieme e proiettare il tutto verso il futuro.

Andrea Angiolino interviene per dire di non aver paura dell'industria. Dall'America c'è chi vende l'anima alle major, ma qui, negli anni '90, abbiamo avuto autori veneziani che fanno Lex Arcana e lo portano, così come vogliono, alla Dal Negro. Giuliano con On Stage finì sull'Espresso e la DAS glielo pubblicò.

Gilbert Gallo conclude il dibattito dicendo che la finalità della giornata di oggi è appunto ritrovarsi tutti insieme e, come è uscito spontaneamente, spingere verso la collaborazione e l'unità di intenti. Potremmo sfruttare tutto ciò che negli anni altri settori hanno creato per noi. Made in Italy, qualità, e sarebbe bello trasportare questo concetto nell'ambito dei giochi o dei fumetti. Per ora il fumetto è U.S.A. o Japan. Le due grandi scuole del gioco da tavolo, German e American (il France l'ho scoperto oggi!). L'ideale bellissimo al quale aspirare è: ogni gioco esiste nella sua diversità, questa opportunità noi fortunati nati in Italia la possiamo spendere. Per il bene del gioco, dobbiamo trovare un'etichetta che ci dia un valore aggiunto, ma senza doverci limitare.

Vania Castelfranchi interviene per dire che nell'ipotesi di creare un progetto da questo incontro, lavorerebbe sull'allargamento del target. Quando era in Malawi adottava un modello di produzione semplice, dotato proprio di un forte senso di praticità, tutti giocano lì, qui non c'è realmente una cultura del gioco. In Rwanda Mandela propose: La Riconciliazione,

un gioco psicodrammatico che voleva rispondere alla domanda: “Come facciamo in un paese dove tutti sono responsabili di crimini, a mandare tutti in carcere?” Fece quindi un gioco che annullava i concetti di pena e colpevoli. Il sistema era tipo gioco di ruolo dal vivo, ognuno parlava dal punto di vista del vicino di casa che aveva assassinato. Questo gioco di ruolo live fatto villaggio per villaggio portava tutti a calarsi nel punto di vista degli altri.

In certi luoghi il gioco è strumento fondante, terapia per affrontare le problematiche. Ci sono troppi pochi giochi nelle case e nelle scuole qui da noi. Sarebbe un punto sostanziale, che nasca un sistema vero e proprio, come fosse allargare il settore a tutti per uscire dalla nicchia, i muri che ci hanno creato intorno, ma dove ci siamo anche cullati, crogiolati. Questa situazione è gravissima, ed è per questo che siamo solo in trenta in questa stanza. La cultura italiana si deve rendere conto della praticità di questo gioco.

I lavori si concludono alle ore 13:00.

BIOGRAFIE DEI RELATORI

Andrea Angiolino crea libri-gioco, giochi di ruolo e giochi da tavolo, tra cui “Safari Golo” (Oliphante) e le serie “Wings of Glory”, “Sails of Glory” e “Battlestar Galactica - Starship Battles” (Ares Games). Cura per Quality Games il GdR “Lex Arcana”. Ha fatto molti giochi per televisione, riviste, pubblicità e web.

Tra i suoi libri: il “Dizionario dei giochi” (Zanichelli), “Storie di giochi” (Gallucci), il romanzo “Il volo di Majorana” e l’antologia “Cuore di drago” (Homo Scrivens). Membro della Carboneria Letteraria, è giurato del Premio RiLL.

Il Ministero della Pubblica Istruzione lo ha nominato *Esperto inventore di giochi*. Nel 2004 ha ricevuto il primo *Best of Show* alla carriera. Racconta storie di giochi a Wikiradio, su Rai Radio 3.

Scriva su “Io Gioco”, “Origami” e “La Lettura” del “Corriere della Sera”.

Marta Ciaccasassi, perugina come i Baci, 29 anni, una media dell’oscillazione continua tra i 18 e 40 che sente mentalmente. Da sempre appassionata di videogiochi e cultura del gioco, si è avvicinata al mondo dei boardgames con molto entusiasmo nel 2010, oggi lavora come game designer, sviluppatrice/editor e consulente Kickstarter per il mercato del gioco da tavolo. Nei suoi giochi prova a restare fedele sia ai principi accademici che ai suoi valori etici. Tra i suoi lavori ricordiamo Barbarians: The Invasion, la trilogia di Mysthea e Cross the Sea, quest’ultimo liberamente scaricabile online.

Appassionata di tutto ciò che è arte, di gatti e di biscotti. I sogni che ha nella vita sono la pace nel mondo e imparare a fare due righe simmetriche con l’eyeliner. Ci tiene a far sapere che 42 è la risposta a la vita, l’universo e tutto quanto.

Vania Castelfranchi è Regista, Attore, Insegnante e Ricercatore del Teatro e del Gioco.

Dal 1995, fondando l’Associazione Culturale ‘Ludici Manierati’, inizia una vita artistica ‘sui generis’ molto legata all’Arte PATAFISICA con sperimentazioni in vari settori, creando Gruppi di ricerca, training per attori, viaggi di teatro antropologico e il Gioco di Narrazione ELISH

Nel 2006 fonda e dirige a Roma il Teatro Ygramul (via Nicola Maria Nicolai 14 - San Cleto/Nomentana) e successivamente la Scuola nello Spazio Studio Ygramul (via La Spezia 63 - San Giovanni) ove definisce, grazie ai suoi attori e allo scrittore Emmanuele Rossi, il Training dell’EsoTeatro (metodologia di ricerca del Gruppo Ygramul)

Lungo questi anni di ricerca ha attivato molteplici Produzioni e Collaborazioni

Tommaso De Benetti vive in Finlandia, dove si occupa di marketing per diverse aziende nell'ambito dei videogiochi e della tecnologia. Nel 2015, in compagnia di Enrico Pasotti, lancia The World Anvil, un'etichetta dedicata alla produzione di GdR indie, ma dal taglio professionale. I primi due prodotti, il MONAD System e la sua prima ambientazione fantascientifica Nostalgia: La Flotta Nomade, vengono lanciati su Kickstarter nel 2017, raccogliendo il 356% del goal. Altri supplementi vengono rilasciati negli anni successivi.

Nel 2017 lavora anche alla campagna Indiegogo di Dized, un'app di supporto per giochi da tavolo, che raccoglie \$151,982 e diventa la quarta app al mondo per fondi raccolti tramite crowdfunding. Nel 2019 scrive la campagna di equity crowdfunding per Wello, relativa a tecnologie per la produzione di energia pulita, raccogliendo fondi per €1,71 milioni. Attualmente è al lavoro per approcciare il mercato anglosassone con le produzioni di The World Anvil.

Daniele Di Rubbo è uno studente del corso di laurea magistrale in Civiltà antiche e archeologia, e un aspirante insegnante di Italiano, Storia e Geografia che si sta formando per esercitare la professione al meglio.

Si interessa anche di politica, di ogni forma di arte (letteratura, arti visive, musica, teatro, fumetti, film, giochi analogici, giochi digitali, ecc.) e, in particolare, è un appassionato, uno scrittore e un divulgatore di giochi di ruolo analogici.

Gilbert Gallo è uno scrittore con una grande passione per lo storytelling ed il worldbuilding. Si dedica da svariati anni alla scrittura di manuali, settings e avventure per giochi di ruolo. Al momento collabora con numerosi editori Italiani ed Esteri come freelance e sia nell'ambito dei giochi di ruolo che in quello dei giochi da tavolo e della speculative fiction.

Nell'ambito dei giochi di ruolo è autore di più di 20 titoli pubblicati in varie lingue (Italiano, Inglese, Polacco).

Le sue produzioni spaziano anche nell'ambito dei racconti, dei romanzi, dei fumetti e dei videogames.

Membro della World SF Italia, è ambasciatore del "Game Design Made in Italy" presso le conventions internazionali.

Maria Guarneri è nata e cresciuta in Brianza, ma il suo percorso artistico ha preso forma soprattutto a Milano, tra l'Accademia di Brera e l'Accademia del Teatro alla Scala. Spaziare tra diverse discipline, dal disegno all'oreficeria, passando per la sartoria, è sempre stata la sua passione e nella scenografia ha trovato un crocevia per i suoi molteplici interessi. Per otto anni ha insegnato pittura presso la Scuola d'arte pura e applicata di Merate, ora lavora come costumista e scenografa freelance per compagnie teatrali, oltre che per associazioni di gioco di ruolo dal vivo come Chaos League e per cosplayers. Fondatrice del sito dedicato al larp da camera Laiv.it e autrice di scenari di questo genere, come Oggi, domani, mai vincitore del Game Chef 2017, si occupa inoltre di grafica, impaginazione e illustrazione per il marchio editoriale NessunDove.

Oscar Biffi vive e scrive sulle rive dell'Adda, in genere evitando le rime da filastrocca. Da bambino amava giocare con i sassi, illudendo i suoi avi di aver trovato un erede per l'illustre tradizione dei muratori bergamaschi, quando invece stava solo dando nomi ai ciottoli, per renderli protagonisti di una storia. Da allora non ha mai perso il vizio, studiando trame e personaggi altrui fino a laurearsi in Lettere all'Università degli Studi di Bergamo, per poi mettersi in proprio con racconti e romanzi. Libraio da più di un decennio, è autore del romanzo Guazzabuglio, fondatore del sito dedicato al larp da camera Laiv.it, curatore della raccolta internazionale di scenari Crescendo Giocoso, oltre che educatore museale per la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo, game designer per il collettivo ludico Chaos League ed editor per il marchio editoriale NessunDove.

Mauro Longo ha scritto e curato romanzi, racconti, antologie, librigame, saggi, manuali e giochi di ruolo.

Il suo ciclo del Mondo Macabro comprende, tra le altre cose, i due romanzi Decameron dei Morti e Guiscarda senza gloria, le linee di giochi di ruolo Dies Irae e Ultima Forsan, e i librigame della serie dell'Acchiappamorti.

Altre sue pubblicazioni sono legate ai giochi di ruolo Imago Mortis, Tropicana, Strange Magic, Kata Kumbas Edizione Selvaggia, Nemezis, Beasts & Barbarians, Necessary Evil, ETU e Lex Arcana.

E' curatore editoriale della collana di librigioco di Acheron Books e Senior Content Creator per Quality Games.

I suoi lavori sono tradotti in inglese, russo e spagnolo.

CREDITS

organizzazione e coordinamento

Andrea D'Urso

moderazione

Anna Benedetto

segreteria

Valentina Iacopetti

verbalizzazione

Moreno Pedrinzani

correzione bozze

Martina Bertolli

si ringraziano per la collaborazione

Tiziano Antognozzi e Gilbert Gallo