

NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI  
MILANO

Diploma Accademico di I° livello  
Media Design & Arti Multimediali

# IL LARP COME STRUMENTO

Referente:  
Amos Bianchi

Tesi di Laurea di:  
Francesco Sedda  
Matricola 4009Z  
2013/2014

# INDICE

Introduzione	Pag. 3
CAP. 1 - Il Roleplay	
1.1 - Il Gioco di Ruolo	Pag. 5
1.2 - Origini e storia del LARP	Pag. 7
1.2.1 - Il LARP negli USA	Pag. 9
1.2.2 - Il LARP nel Regno Unito	Pag. 10
1.2.3 - Il LARP in Russia	Pag. 11
1.2.4 - Il LARP nel Nord Europa	Pag. 11
1.2.5 - Il LARP in Germania	Pag. 12
1.2.6 - Il LARP in Italia	Pag. 13
CAP. 2 - Analisi esterna	
2.1 - Aspetti teatrali e performativi	Pag. 14
2.2 - Aspetti ludici	Pag. 16
CAP. 3 - Analisi interna	
3.1 - Meccaniche e Gameplay	Pag. 18
3.2 - Aspetti psicologici	Pag. 20
3.2.1 - Il gruppo di gioco	Pag. 22
CAP. 4 - Analisi pragmatica	
4.1 - Il LARP come strumento	Pag. 24
4.2 - A scopo didattico	Pag. 24
4.3 - A scopo formativo	Pag. 25
4.4 - A scopo mediatico	Pag. 27
CAP. 5 - Il progetto di tesi	
5.1 - La Dogana	Pag. 29
5.1.1 - Le due nazioni	Pag. 30
5.1.2 - I personaggi	Pag. 31
5.1.2.1 - La Libera Repubblica di Armija	Pag. 32
5.1.2.2 - Ypsilos	Pag. 36
Bibliografia	Pag. 40
Ludografia	Pag. 42
Sitografia	Pag. 43

## INTRODUZIONE

Fin da piccolo mi sono sempre interessato al mondo ludico in tutti i suoi aspetti. Ricordo chiaramente che, durante la terza media, alla domanda della mia professoressa di matematica ed informatica "Cosa vuoi fare da grande?" risposi "Il creatore di giochi". Può forse suonare infantile, ma è stato quello che mi ha portato a scegliere quale istituto superiore e, in seguito, università avrei fatto. Nei vari anni della mia adolescenza mi sono sempre avvicinato al gioco tentando, oltre che di soddisfare la mia fame ludica, di capire e decifrare le meccaniche che ci stanno dietro e oggi sono qui con numerosi giochi pubblicati sia in modo indipendente, sia da editori. Nel mio tentativo di apprendere più possibile sui giochi, digitali e non, mi è capitato numerose volte di trovarmi ad un tavolo per partecipare ad un Gioco di Ruolo (da qui in poi abbreviato con GdR), attività ludica nella quale i giocatori assumono il ruolo di un personaggio fittizio all'interno di una storia nella quale possono interagire effettuando numerose scelte personali. Questa fu una delle mie prime attività ludiche non competitive a cui partecipai. La questione "competizione", spesso associata al gioco è un argomento che mi sta molto a cuore poiché sono convinto che non debba per forza esserci un motore competitivo all'interno di un'attività ludica. Dopo numerosi anni passati a giocare, tra le varie cose, ai sopra citati GdR mi capitò durante una convention ludica di partecipare ad un Live Action Role Play (da qui in poi abbreviato LARP) che sostanzialmente mantiene molti aspetti del GdR giocato al tavolo, con l'interessante variante di permettere ai giocatori di impersonare dal vivo il loro personaggio: ogni movimento praticato, frase pronunciata o gesto effettuato dal giocatore saranno visti come compiuti dal personaggio da lui interpretato. Parlerò in seguito della nascita e crescita del LARP ma risulta chiaro sin da subito che gli aspetti di psicologia sociale presenti in un'attività del genere sono molto più presenti nei corrispettivi giocati ad un tavolo. L'obiettivo della tesi è di proporre un'analisi dell'attività ludica chiamata LARP e di mettere in evidenza i suoi utilizzi come strumento terapeutico, didattico, di teambuilding e mediatico, fornendo numerosi esempi attuali e un progetto di LARP che tenga in considerazione le analisi fatte in questa tesi. Il primo capitolo fornirà una breve introduzione al GdR per se, analizzandone origine ed evoluzione. Nonostante la storia del GdR

sia già stata narrata in modo più accurato e completo in altri testi, una breve sintesi è necessaria per poter spiegare il LARP anche a chi ne è meno avvezzo. La seconda parte di questo capitolo sarà incentrata invece sulla storia del LARP nello specifico, compreso un focus sull'attuale situazione italiana. Il secondo capitolo proporrà un'analisi degli aspetti esterni del LARP, descrivendone gli aspetti teatrali e performativi più evidenti, con alcuni esempi molto vicini alle performance live e d'improvvisazione. La seconda parte di questo capitolo si focalizza invece sugli aspetti ludici più evidenti e sulle influenze che il LARP ha avuto da altri tipi di giochi. Il terzo capitolo è dedicato agli aspetti interni tra cui gli aspetti di psicologia sociale intrinseci in un'attività di questo tipo e sul game design utilizzato per ricreare determinate esperienze nei giocatori. L'ultimo capitolo è un'analisi del LARP come strumento, permettendo di comprendere come quest'attività possa essere utilizzata in maniera mirata per il raggiungimento da parte del Game Designer di determinati obiettivi.

# IL ROLEPLAY

## 1.1 - Il Gioco di Ruolo

Sebbene l'infantile attività ludica del "facciamo finta che..." abbia origini molto lontane e difficilmente identificabili, il termine *Role Playing* venne usato per la prima volta dallo psicologo Jacob Levi Moreno intorno al 1934. Dopo aver sperimentato il "teatro della spontaneità" nel 1930 Moreno emigrò negli Stati Uniti e mise a punto la tecnica dello Psicodramma, ancora oggi utilizzata in psicoterapia. Nello Psicodramma il paziente recita un avvenimento del suo passato per lui conflittuale ove vi sia un antagonista, dopodiché i ruoli si invertono,



*Lo Psicodramma di Moreno*

affinché il paziente si trovi ad impersonare la parte del proprio antagonista e possa così avvicinarsi empaticamente al comportamento del suo antagonista. Il primo tentativo di Psicodramma nacque il 1° Aprile del 1921 all'interno di un teatro di prosa viennese chiamato la "Komodien Haus" e consisteva in un trono sulla quale era posizionata una corona d'oro. Alcuni membri del pubblico vennero invitati a sedere sul trono e ad indossare la corona per impersonare un Re capace di creare un nuovo ordine delle cose. Moreno sperimentò ulteriormente lo Psicodramma ancora con prostitute viennesi e, in seguito, come sovrintendente nel campo di rifugiati di Mittendorf, andando ad analizzare le problematiche e le dinamiche di gruppo all'interno di quest'attività. L'accezione ludica del termine tuttavia non ha una diretta discendenza dallo Psicodramma, discendendo invece dai Wargame: simulazioni di guerra tramite l'utilizzo di miniature. Nonostante questa tipologia di giochi non sia di nascita così recente, basti pensare che il celebre scrittore H. G. Wells ne era un appassionato giocatore e

che scrisse un regolamento chiamato Little Wars nel 1913, solo negli anni '70 abbiamo le prime evoluzioni del genere che porteranno all'effettiva nascita del GdR: nel 1971, uno degli arbitri di Wargame più attivi decise di creare un'ambientazione fantasy medievale popolata da maghi e mostri. Su questa base avvenne l'incontro di Dave Arneson con Gary Gygax, da cui nascerà il primo Role Playing Game, con la pubblicazione della prima edizione delle regole di *Dungeons & Dragons*, noto in tutto il mondo con la sigla di *D&D*. I riferimenti letterari e mitologici aiutarono ad attrarre nuovi appassionati al



Un gruppo partecipa ad una sessione di D&D

gioco e i giochi di ruolo iniziarono a influenzare altri media: un nuovo genere videoludico basato sui giochi di ruolo iniziò a comparire sui primi computer portandoci *Akalabeth* e *Rogue*, entrambi pubblicati nel 1980. Nel 1983 ci fu anche un discutibile cartone animato basato su *Dungeons & Dragons*. Si narra che da noi in Italia il GdR sia arrivato tramite il terzo numero della rivista *Pergiooco*, attraverso un articolo di Sergio Masini. *D&D* arrivò da noi solamente nel 1985 pubblicato da *Editrice Giochi* e distribuito tramite il circuito di negozi *La Città del Sole* ma erano già diversi i GdR italiani creati prima della sua uscita, come *I Signori del Caos* e *Kata Kumbas*. Negli anni novanta, il mercato venne saturato da numerosi regolamenti, sistemi di gioco, moduli di avventura ed altro materiale ma il gioco più importante continuava ad essere il ben noto *D&D*. Gli anni novanta vedono in Italia anche la nascita di numerose riviste specializzate come *Rune* e *Kaos*, che diventerà per alcuni anni la testata di riferimento dell'intero settore. Nel 1986 la *Steve Jackson Games* pubblicò *GURPS*, un tentativo di creare un regolamento GdR universale e non legato ad un'unica ambientazione, come invece fu *D&D*. Questi anni furono anche importanti per un'evoluzione riguardante il Game Design del GdR: venne pubblicato *Ars Magica*, un GdR che enfatizzava la caratterizzazione del personaggio e

la narrazione rispetto alle meccaniche di gioco e al combattimento. *Vampiri: la Masquerade* prosegue su questa linea, diventando ben presto uno dei GdR più popolari, al fianco di *D&D*. Lo sviluppo di riflessioni critiche e teoriche sulla teoria del GdR proseguì nel 1994 con *Inter\*Active* che pubblicò una rivista dedicata allo studio dei Giochi di Ruolo. Dalla comunità scandinava di giocatori di ruolo emersero diverse posizioni ideologiche sulla natura e sulla funzione dei giochi di ruolo, e si iniziarono a tenere con regolarità conferenze accademiche chiamate *Knutepunkt*, a partire dal 1997. Alla fine degli anni novanta, una discussione sulla natura dei giochi di ruolo sul newsgroup *rec.games.frp.advocacy* generò il cosiddetto *Triplice Modello*, da cui derivarono anni dopo tramite *The Forge* teorie più moderne come il *GNS* e il *Big Model* che hanno prodotto nuovi approcci all'hobby e al Game Design del GdR. Rispetto ai giochi di ruolo tradizionali, questi giochi tendenzialmente indipendenti sono caratterizzati da un approccio più narrativo e collaborativo, volto al ricreare un'esperienza più interiore rispetto all'entrare in un dungeon per saccheggiarlo. Negli ultimi anni i giochi di stampo indipendente hanno iniziato a prendere piede anche grazie al print on demand e alla pubblicazione in formato PDF, che ha reso possibile agli autori indie la produzione di giochi estremamente focalizzati sul progetto e di venderli direttamente al pubblico finale saltando gli intermediari.

## 1.2 - Origini e storia del LARP

Mentre, come abbiamo appena visto, la storia del GdR da tavolo segue un'evoluzione più o meno lineare, l'origine del LARP è più complessa da inquadrare. Di fatto il termine LARP include diversi stili di gioco, tutti racchiusi sotto la possibile definizione di "GdR dal vivo", ma come si è giunti a questo tipo di attività, e quello che i giocatori ricercano in essa, varia da nazione a nazione. Premettendo che l'obiettivo di questa tesi non è fornire un'accurata descrizione storica della nascita di questo tipo di attività, cercherò di riassumerne i punti salienti per comprendere meglio quello che oggi è definito LARP, in tutte le sue sfumature e varianti. Il desiderio ludico di impersonare qualcun altro è stato storicamente presente sin dall'antichità ed è difficile tracciare una netta separazione tra cosa è LARP e cosa non lo è. Gli antichi romani organizzavano finte battaglie navali e feste a tema dove si potevano impersonare semidei e creature mitologiche, nell'Inghilterra medievale

veniva organizzata la *Feast of Fools*, una festività durante la quale i ruoli tra padrone e servi venivano invertiti a scopo ludico, e in Italia ha avuto una lunga tradizione di *Commedia dell'Arte* tra il sedicesimo e diciottesimo secolo dove non esisteva copione ma solamente un canovaccio, corrispettivo dell'attuale "scenario" in molti LARP. Nel sedicesimo secolo in Europa questo tipo di attività era esclusiva dell'alta società: re Enrico VIII era solito travestirsi in costume interpretando altri personaggi e questo suo interesse per l'interpretazione e i costumi diventò parte della routine di corte. Tra gli altri nobili inglesi è doveroso citare Robert Dudley, conte di Leicester che spese l'equivalente di 3 milioni di Euro per organizzare un evento in costume della durata di 17 giorni in occasione della visita della regina Elisabetta, nel lontano 1575. Il motivo per il quale si organizzavano e si partecipava a queste attività era esclusivamente l'intrattenimento e il divertimento, per quegli anni. I primi segni che questo tipo di attività potesse essere qualcosa di più li abbiamo solo nel



Robert Dudley

ventesimo secolo quando si iniziarono ad organizzare rivisitazioni storiche a scopo hobbystico e didattico, come scontri ludici organizzati per il training militare e pazienti simulati a scopo medico. Negli USA ad esempio è presente una lunga tradizione di *mock trial*, casi di tribunale fittizi organizzati in ambito scolastico, dalle scuole elementari fino alle università e vi sono numerosissime organizzazioni che si occupano di organizzare competizioni e di diffonderli sul territorio. Dal punto di vista commerciale, G. K. Chesterton all'interno di un suo libro scritto nel 1905 e chiamato *The Club of Queer Trades* descrisse l'esistenza di un organizzazione che proponeva avventure interpretative molto simili ai moderni LARP a scopo di intrattenere i clienti. Pochi anni dopo, nel 1920, negli USA si formarono a scopo hobbystico numerose organizzazioni simili. Nello stesso anno, Moreno compiva i suoi studi sullo Psicodramma. Dal punto di vista performativo invece, un ruolo importante l'hanno avuto le evoluzioni successive alla *Commedia dell'Arte* nell'ambito



teatrale: Viola Spolin nel 1950 fu una dei fondatori di *The Second City*, una famosa troupe di commedianti che includeva esercizi di roleplay incentrati sull'intrattenere se stessi e divertirsi, oltre che all'apprendere le arti teatrali. Negli anni '60 si arrivò ad un'evoluzione delle rivisitazioni storiche, arrivando ad ottenere quelli che di fatto sono i primi LARP ad ambientazione fantasy, originati molto probabilmente nel 1966 con la fondazione della *Society for Creative Anachronism*, che iniziò ad introdurre piccoli elementi fantasy all'interno di rivisitazioni storiche. L'uscita di *D&D* negli inizi degli anni '70 contribuì ulteriormente alla definitiva evoluzione e creazione dei LARP fantasy. Da questo punto in poi, l'evoluzione dei LARP si complica poiché diverse nazionalità originarono diverse tipologie di LARP, ispirati e derivati da attività differenti.

### 1.2.1 - Il LARP negli USA

Tra i LARP basati su battaglie fantasy sicuramente dobbiamo citare *Dagorhir Outdoor Improvisational Battle Games*, fondata a Washington nel 1977, e *The International Fantasy Gaming Society*, fondata in Colorado del 1981. Nello stesso periodo fu creata l'*Assassins' Guild* all'interno del MIT, gioco che contribuirà a creare anche in futuro gli ARG, i cosiddetti *Alternative Reality Game*. LARP di stampo più teatrale furono diffusi con la fondazione della *Society for Interactive Literature* nel 1981 e alcune discordie interne porteranno alcuni membri all'inizio degli anni '90 a fondare l'*Interactive Literature Foundation*, che cambiò il nome in *Live Action Role-Players Association* agli inizi del 2000. La sempre più numerosa esistenza di associazioni che contribuirono a diffondere il LARP portò all'organizzazione di comunità su internet dedite alla creazione di una "Teoria del LARP" che ebbe un ruolo chiave per la creazione di forme sperimentali di questo tipo di attività. Iniziarono a diffondersi scenari non solo fantasy, ma anche horror e fantascientifici. La maggioranza dei LARP negli USA rimane tuttavia quella di stampo *Boffer*, ovvero basata sui combattimenti con apposite armi di gommapiuma.

## 1.2.2 - Il LARP nel Regno Unito

Il primo LARP moderno documentato nel Regno Unito è stato *Treasure Trap*, organizzato nel 1982 nello Cheshire. L'ambientazione che presentava era sin da subito a tema fantasy e, di fatto, si trattava di un LARP di stampo *Boffer*, con armi di gommapiuma. *Treasure Trap* proseguì nel



*Peckforton Castle, castello dove venne organizzato Trespure Trap*

tempo, strutturato come una campagna di gioco e raccolse molta attenzione dai media e dalla stampa: dopo la chiusura erano molti gli appassionati intenzionati a proseguire con questo tipo di attività e si formarono numerosi regolamenti e associazioni, la maggior parte delle quali liberamente ispirate al setting dell'originale *Treasure Trap*. Sebbene tutti questi

derivati fossero indipendenti tra loro, pare doveroso segnalare *Fools and Heroes*, strutturato in modo da permettere ad eventi paralleli in diversi luoghi di condividere parte degli eventi e del mondo di gioco. Iniziarono anche ad apparire eventi dalla durata molto lunga come *Heroquest*, fondato nel 1986, le cui singole sessioni potevano durare dai 5 agli 11 giorni. Con il passare degli anni questa tipologia di LARP vide l'introduzione del weapon design ludico: da armi di gommapiuma si passò ad equipaggiamenti con anime in materiale plastico ricoperte da diversi strati di latex e altri materiali, che permisero ai giocatori di aggiungere maggior dettaglio e personalizzazione alle proprie armi *Boffer*. Dal punto di vista organizzativo non tardarono ad arrivare i primi eventi: il *Summerfest* fu un meeting che radunava varie organizzazioni *Boffer*, spesso sfociando in un evento LARP campale dove si potevano scontrare tra loro. La *Lorien Trust*, un organizzazione LARP, iniziò ad organizzare dal 1992 *The Gathering*: un evento colossale che univa battaglie campale a strategie politiche all'interno del mondo di gioco, con centinaia di giocatori. Con il 1990, si ebbe un'enorme rivoluzione nel mondo LARP: la

*White Wolf* pubblicò il *Mind's Eye Theatre*, un regolamento basato sulla serie di manuali *Vampire: La Masquerade*. Contrariamente ai LARP *Boffer* ad ambientazione fantasy, questi erano ambientati in interni e si focalizzavano più su rapporti sociali ed intrighi tra personaggi che sul combattimento. Questo contribuì enormemente a diffondere il LARP nel Regno Unito, portando alla realizzazione di riviste professionali di settore come *The Scribe* e *The Adventurer*, che includevano recensioni, suggerimenti, foto e rubriche totalmente dedicate all'ambiente LARP. Con l'avvento dell'internet, e la relativa crisi delle riviste cartacee, nel ventunesimo secolo le comunità inglesi si spostarono sulla rete e nel 2000 fu creato *pagga.com*, superato nel 2006 da *rule7.co.uk*, dove gli appassionati potevano discutere di questo tipo di attività.

### **1.2.3 - Il LARP in Russia**

Quando iniziarono ad apparire i primi LARP in Russia, il GdR cartaceo non era ancora conosciuto. L'idea del roleplay fu diffusa dalla ora defunta organizzazione sovietica *Young Pioneers*. La documentazione più datata che abbiamo di un LARP russo risale al 1989 quando una rivisitazione storica della *Battaglia di Borodino* fu stravolta da alcuni fanatici di Tolkien, che si presentò in abbigliamento medievale e fantasy. L'anno successivo si organizzò il *National Hobbit Games* a Krasnoyarsk. Da quel momento, numerosi eventi LARP si diffusero nel territorio, ospitando la comunità più popolosa al mondo, stimando un numero da 50000 e 100000 appassionati e arrivando ad organizzare eventi con anche 1000 giocatori.

### **1.2.4 - Il LARP nel Nord Europa**

Il primo LARP documentato in Svezia si ha nei primi anni '80, organizzato dal gruppo LARP svedese *Gyllene Hjorten*: questa campagna prosegue tutt'ora, a più di 30 anni di distanza. In Danimarca si hanno i primi eventi nella seconda metà degli anni '80, in Finlandia dal 1985 ed in Norvegia solamente dal 1989. Nonostante queste quattro tradizioni di LARP nordici si sono sviluppate in maniera diversa, insieme rappresentano il cosiddetto movimento dei *Nordic LARP*. I movimenti nordici tendono a mettere in disparte o a limitare il combattimento e la magia all'interno dei LARP, focalizzandosi maggiormente sull'immersione dei giocatori

nel loro personaggio e sui rapporti sociali. Il dialogo tra organizzatori e giocatori è molto più forte e a volte le regole del LARP vengono create in maniera collaborativa, cercando di mantenere il regolamento il più snello e intuitivo possibile. Nonostante questi punti in comune, la forma con la quale si raggiunge questo tipo di attività cambia a seconda della nazione: mentre un tipico larp svedese o norvegese può durare anche dai 2 ai 5 giorni con 50-100 giocatori, un larp danese o finlandese spesso dura molto meno e ha un numero inferiore di partecipanti. Dal 1997 queste 4 nazioni organizzano annualmente a rotazione il *Knutepunkt*: un evento ludico che comprende



Jaakko Stenros al Nordic Larp Talks di Oslo

numerose conferenze incentrate sulle comunità LARP, sul Game Design e in generale su questo tipo di attività, contribuendo a rafforzare la precedentemente citata tradizione del *Nordic LARP*. Tale tradizione si basa su una continua e radicale sperimentazione del roleplay come forma d'arte e il *Knutepunkt* ha lo scopo principale di diffondere questa scintilla sperimentale, arrivando ad espandere questi concetti anche in altre nazioni.

### 1.2.5 - Il LARP in Germania

Il primo LARP di cui si ha documentazione organizzato in Germania è stato il *Samhain's Quest*, organizzato nell'Aprile del 1995, anche se tra



La Drachenfest del 2012

gli eventi non documentati il primo storicamente riconosciuto è il *Draccon*, organizzato nel 1991. I LARP di questa nazione sono soliti avere un grande numero di partecipanti, solitamente tra i 50 e i 200, i cui due eventi maggiori sono il *Drachenfest* e *Conquest of Mythodea*, che radunano tra i 5000

e i 7000 partecipanti ogni anno e sono eventi di stampo *Boffer* ad ambientazione fantasy. Grazie a questi eventi sono nate numerose attività commerciali dedite alla creazione di costumi, equipaggiamenti e armi *Boffer* regolamentari.

### 1.2.6 - Il LARP in Italia

Il primo LARP documentato in Italia è stato organizzato nel 1988 dall'associazione milanese *Regno di Ranaan*. L'anno successivo a Roma iniziò l'attività della *Gilda Anacronisti* e questo tipo di attività segue a diffondersi a Firenze con *Le Spire del Drago*. Nel 1997 viene avviato il progetto *Phatos*, un ibrido tra un LARP e un Alternative Reality Game, mentre nel 2004 viene fondata *Camarilla Italia*, che si occupa di

organizzare prevalentemente LARP incentrati sul *Mind's Eye Theatre*, quindi con ambientazione *Vampiri: La Masquerade*. Oggi sono numerosissime le associazioni che diffondono il LARP in Italia: possiamo citare *GRVItalia* e *Bollaverde* per l'alto numero di partecipanti che riescono a coinvolgere. Negli ultimi anni inoltre, grazie all'esplosione di Game



Un gruppo di giocatori di GRVItalia

Design venuta dalle terre nordiche, si è vista l'organizzazione annuale del *LARP Symposium*: un evento che racchiude conferenze sulla teoria del LARP, direttamente ispirato al precedentemente citato *Knutepunkt*.

## ANALISI ESTERNA

### 2.1 - Aspetti teatrali e performativi



*Commedia dell'Arte, rappresentazione pittorica di Karel Dujardin del 1657*

Come abbiamo visto nel capitolo dedicato alla storia del LARP, risulta chiaro che aspetti teatrali derivanti dalla *Commedia dell'Arte* piuttosto che dalle rivisitazioni siano arrivati anche ad influenzare questo tipo di attività. Così come il teatro, il LARP crea un'illusione istanziata per la quale viene messa momentaneamente da parte la realtà effettiva e si accettano le regole di questi tipi di attività. Nel 2006 Luca Giuliano, autore di giochi e professore ordinario presso

l'Università degli studi di Roma *La Sapienza*, tracciava le differenze tra Rito, Teatro e Gioco all'interno del suo saggio *Il Teatro della Mente: giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*. Una delle differenze più evidenti che possiamo notare tra queste attività è sicuramente la differenza partecipativa: mentre nel teatro abbiamo attori e spettatori, nel LARP queste due figure vengono unite nel giocatore che vi partecipa e al contempo contribuisce all'evoluzione dello scenario e alla sua visione. Si noti comunque che comunemente il LARP mantiene molti aspetti del teatro: spesso i giocatori sono in piedi, in costume e si muovono all'interno di uno spazio preordinato, che sia una stanza o una foresta. Il personaggio ha una presenza fisica sulla scena che è al contempo corpo dell'attore e corpo del personaggio. Fortunatamente con l'avvento delle sperimentazioni nell'ambito del Game Design oggi si possono avere i così detti LARP *Freeform*, dove la trama e l'interpretazione prevalgono sulla ricostruzione scenografica dello scenario: all'interno di un *Freeform* il giocatore può partecipare con gli abiti di tutti i giorni e per identificarsi è sufficiente portare sul petto un cartellino con scritto il nome del proprio personaggio, per ricordarlo agli altri partecipanti. Anziché affittare un vero castello medievale,

come facevano gli inglesi per *Treasure Trap*, nel *Freeform* è possibile giocare all'interno di un moderno appartamento. I partecipanti di un LARP di questo tipo accettano per convenzione di dimenticarsi degli aspetti visivi, per focalizzarsi invece maggiormente su quelli relazionali e sociali dello scenario, ovvero sull'interazione con gli altri personaggi. Per semplificare l'organizzazione spesso si utilizzano degli oggetti per rappresentarne altri. Potrebbe essere difficile ottenere, per esempio, una copia di un quadro: il LARP *Viandanti sul mare di nebbia* risolve la questione permettendo ai partecipanti di utilizzare un qualsiasi poster arrotolato per rappresentare la tela all'interno dello scenario. Questa convenzione ovviamente può funzionare solo all'interno di un LARP *Freeform* e non in uno di stampo *Boffer* o in un'opera teatrale. Nel processo di semiotizzazione generato dalla performance, l'oggetto scenico prende il posto dell'oggetto reale per il solo fatto di essere utilizzato da un personaggio all'interno di un'azione. Ritornando alle differenze tra un LARP ed un'opera teatrale, è necessario evidenziare quanto la durata possa variare: in uno spettacolo teatrale la durata è fissata in anticipo, anche se si tratta di teatro improvvisato, mentre in uno scenario LARP per forza di cose non si può far altro che fornire ai partecipanti dei vaghi paletti temporali poiché la durata è condizionata dagli eventi e non scandita da essi. La trama svelata o esperienziata non è altro che la successione degli eventi creata dalle azioni dei partecipanti. L'autore teatrale differisce molto sotto questo aspetto dall'autore di uno scenario LARP: quest'ultimo non può scrivere i testi e le istruzioni da dare ai personaggi all'interno dello scenario, poiché saranno i giocatori stessi a decidere come interpretare il proprio personaggio, cosa rivelare di sé e quali sfumature dare alla performance. Chi scrive uno scenario è consapevole dell'incompletezza dello stesso nell'ambito delle azioni dei personaggi e anche per questo un LARP può risultare più deludente se, per esempio, un partecipante non ha voglia di giocare oppure si ritrova ad interpretare un personaggio che lo infastidisce. Ricordiamoci che mentre un attore teatrale è spesso pagato per la performance che esegue e deve dire per filo e per segno quello che è scritto all'interno del suo copione, il partecipante di un LARP è comunque all'interno di un'attività ludica che dev'essere volontaria, pena la non accettazione delle regole sociali che legano i giocatori. Proprio perché non possono avere un controllo elevato sull'interpretazione dei propri personaggi, molti autori di LARP sono soliti fare *casting*, che in questo caso

significa informarsi sui partecipanti ed assegnare loro il personaggio più adatto. Questo ovviamente è possibile solamente in LARP di stampo sperimentale moderno, dove il giocatore non ha la libertà di crearsi il proprio personaggio ma deve interpretarne uno all'interno di una rosa di identità, create e legate tra loro accuratamente dalla sapiente mano dell'autore dello scenario.

## 2.2 - Aspetti ludici

Nonostante tutte le influenze avute da altri tipi di attività, dal teatro alle rivisitazioni storiche, il LARP rimane un'attività ludica. Possiamo intendere con il termine gioco un'attività volontaria e effettuata a scopo ricreativo, generalmente caratterizzato da obiettivi e regole definiti. La sociologia identifica 6 caratteristiche che un gioco deve avere: Libero, Separato, Incerto, Improduttivo, Regolato e Fittizio. Andando ad analizzarli uno per uno, possiamo trovare che queste caratteristiche siano associabili senza problemi al LARP:

- *Libero*: nessuno può essere obbligato a partecipare.
- *Separato*: il LARP è organizzato all'interno di uno spazio fisico e temporale definito più o meno concretamente.
- *Incerto*: il comportamento degli altri personaggi non può essere previsto, e cambia notevolmente in base al giocatore che li interpreta.
- *Improduttivo*: non crea di fatto alcun bene materiale.
- *Regolato*: i LARP *Boffer* presentano regolamenti molto precisi ma anche i *Freeform* hanno alcune regole sociali definite e accettate.
- *Fittizio*: i partecipanti accettano la sua irrealtà e ne sono consapevoli, seppur immersi al suo interno.

Bisogna ricordare comunque che nonostante il gioco sia improduttivo sul piano materiale, non lo è su quello sociale. Come altre attività che richiedono un'interazione regolamentata tra persone, il gioco può essere molto utile per lo sviluppo e l'esplorazione dei rapporti sociali, come vedremo più avanti nel capitolo dedicato alla psicologia sociale. Ritornando agli aspetti ludici, è interessante soffermarsi invece sull'aspetto degli obiettivi di un LARP. Il classico scenario *Boffer*, per esempio, attinge agli stessi elementi della ludus sportiva fornendo una competizione incentrata sulle abilità fisiche in quanto i personaggi devono spesso affrontarsi in combattimenti, seppur armati di armi non



pericolose. L'eventuale riuscita di queste competizioni può portare i giocatori ad ottenere oggetti per il loro personaggio o ad aumentare le abilità sulla loro scheda. Negli scenari da camera o in quelli più sperimentali gli obiettivi non sono dichiaratamente competitivi e non si basano sulle abilità fisiche del giocatore: spesso i personaggi hanno un "agenda" personale da completare stringendo alleanze, accordi o intrattenendo determinate relazioni con altri personaggi. Negli scenari one-shot, che terminano dopo un'unica sessione di gioco, l'esito del personaggio dipende molto da quanto ha soddisfatto o meno questi obiettivi personali o da quanto è riuscito a dirigere la narrazione secondo i suoi intenti. Come vedremo nel capitolo dedicato all'utilizzo del LARP come strumento, è ovvio che quest'ultimo tipo di scenari è più indicato per eventuali scopi terapeutici o formativi, in quanto non incentrato sulle abilità fisiche del giocatore, quanto più sulle relazioni che riesce ad allacciare con gli altri e alla sua abilità nel gestirle. Solitamente uno scenario si struttura in tre fasi: preparazione, gioco e debriefing. Nella preparazione l'organizzatore dello scenario fornisce ai partecipanti le schede personaggio, se presenti, e fa un'introduzione all'ambientazione. Se è un live con meccaniche sperimentali, spesso nei territori nordici si usa dedicare qualche minuto ad un workshop volto a prendere confidenza con le meccaniche e con il loro utilizzo. Nella fase di gioco i partecipanti interpretano direttamente i personaggi e le loro azioni, insieme alle meccaniche dello scenario, vanno a creare la narrazione. Nella fase di debriefing l'organizzatore scioglie eventuali dubbi sullo scenario, ne descrive l'intreccio narrativo



*Momento di debriefing dopo un LARP*

e, insieme agli altri partecipanti, discute dell'esperienza provata. Quest'ultima fase è utile sia per i giocatori, che possono così avere eventuali delucidazioni su aspetti del gioco che non sono riusciti a notare, sia per l'autore dello scenario o l'organizzatore, che possono avere un feedback dei partecipanti sulle meccaniche utilizzate e sull'effettivo scopo dell'esperienza.

## ANALISI INTERNA

### 3.1 - Meccaniche e Gameplay

L'evoluzione delle meccaniche nei LARP è andata di pari passo con la loro evoluzione stilistica e tematica. Nei primi scenari a tema fantasy, derivanti direttamente dal *D&D* cartaceo, si giocava con una scheda personaggio molto tecnica, che riassumeva abilità e statistiche del proprio personaggio e che veniva aggiornata tra una sessione e l'altra

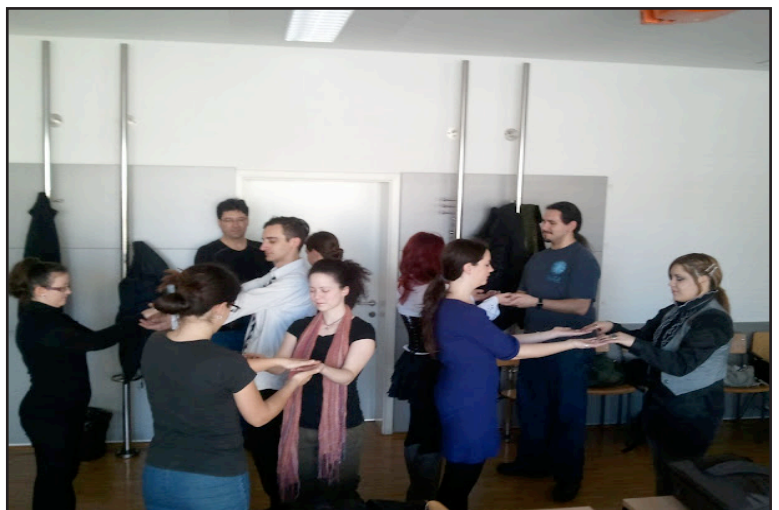


*Un combattimento con armi Boffer regolamentari*

del gioco, ovvero durante tutta la campagna narrativa. Nei LARP *Boffer* si utilizzano una serie di meccaniche legate al combattimento con le armi che comprendono sia una serie di regole di sicurezza, come non colpire alla testa e non andare in affondo, sia una serie di convenzioni per stabilire l'esito di un colpo che può, per esempio, arrivare solamente a far calare

i "punti vita" dell'avversario piuttosto che proibirgli l'utilizzo di un arto per tutto il resto della sessione. Sono meccaniche a dire il vero piuttosto grezze, che richiedono al giocatore di dichiarare a voce il tipo di colpo che sta effettuando e, in caso di riuscita, entrambi i giocatori dovranno tenere conto dell'esito. Questa dichiarazione sfocia di fatto nel meta, in quelle meccaniche che sono dirette all'altro giocatore e non all'altro personaggio. L'avvento del *Mind's Eye Theatre* seppur limitando l'espressione vocale del "meta", ne ha mantenuto alcuni aspetti, per esempio un giocatore che incrocia le braccia sul petto indicherà che in quel momento sta utilizzando un potere che lo rende invisibile e che quindi gli altri giocatori dovranno continuare ad interpretare il proprio personaggio ignorando la sua presenza. Ovviamente meccaniche del genere risultano problematiche quando nel LARP vi sono obiettivi di stampo competitivo, anche se ci si dovrebbe basare sulla buona fede dei giocatori. Negli scenari più moderni comunque si inizia a preparare le schede personaggio in maniera differente, spesso tralasciando del tutto

valori numerici e statistiche, concentrandosi solamente sul carattere del personaggio e sulla sua storia passata, per fornire al giocatore una serie di elementi che lo aiutino nell'interpretazione e nell'immersione. Tenendo conto che già con i LARP *Freeform* si tenta di snellire le meccaniche per focalizzarsi di più sugli aspetti sociali e relazionali, con le rivoluzioni delle teorie derivate dai movimenti nordici gli autori di scenari hanno una serie di strumenti molto più interessanti e utili da fornire ai giocatori e alla loro esperienza. Molti larp del movimento svedese *Jeepform*, per esempio, hanno una divisione in scene, anziché un'unica istanza narrativa, che permette di focalizzarsi molto meglio su determinati argomenti o situazioni interessanti, escludendo di fatto eventuali tempi morti che potrebbero apparire in un LARP tradizionale. Bisogna dire che le meccaniche introdotte dai movimenti nordici vengono tutte introdotte da una sperimentazione che pone il focus sulla relazione tra i personaggi, più che sulla storia in sé o il divertimento, nella sua accezione più comune. Il fatto di aver titoli incentrati sui clochard, sui disabili, sugli equilibri tra partner e su argomenti socialmente spinosi fa già comprendere che le classiche meccaniche della scheda personaggio con le statistiche e i numeri non bastano, non sono efficaci. Questo deriva ovviamente dal diverso tipo di obiettivo ma anche dal diverso target a cui si rivolgono. A tal proposito si è visto necessario in particolare creare e sperimentare meccaniche inerenti a temi come la sessualità e la violenza. Mentre in un LARP *Boffer* la sessualità non serve all'esperienza di gioco e nel caso sia presente l'amore o la passione viene attuata in maniera banalistica, quasi platonica, e la violenza viene contestualizzata tramite i combattimenti, in uno scenario moderno che voglia analizzare temi sociali profondi non può limitarsi ad ignorare questi temi o a banalizzarli come "contorno". Uno dei problemi su questi temi è sicuramente quello



*Workshop pre-scenario per far entrare i giocatori in confidenza con l'Ars Amandi*

di non mettere a disagio i giocatori pur non perdendo l'immersione con i personaggi e soprattutto far capire agli altri partecipanti cosa sta succedendo, senza poterlo mettere in scena veramente. Da queste

sperimentazioni nascono quindi diversi insiemi di meccaniche dedicate al sesso all'interno del LARP, come per esempio lo svedese *Ars Amandi*, che si basa sul contatto di "parti sicure" come mani, braccia, spalle e collo per infondere intimità tra i personaggi, o il norvegese *Feather Play*, basato sull'utilizzo di piume che una volta scambiate con un altro personaggio danno luogo ad una scena ad un livello meta che rappresenta una situazione intima tra i due personaggi. Nel LARP mediatico *Gang Rape*, incentrato sul diffondere la problematica dello stupro, il contatto con la "vittima" avviene unicamente tenendosi per mano e guardandosi negli occhi, arrivando comunque tramite alcune accortezze a far sentire il peso di una situazione del genere sui partecipanti. Ovviamente per potere utilizzare il LARP come strumento è fondamentale tener conto delle sperimentazioni in questo ambito per poter usufruire di meccaniche sempre più adatte allo scopo del game designer e autore dello scenario.

### **3.2 - Aspetti psicologici**

Se possiamo trovare numerosi elementi di studio inerenti la psicologia sociale in un qualsiasi gioco, viene quasi naturale notarne molti di più all'interno di un'esperienza ludica che impone ai partecipanti di impersonare un ruolo specifico e ancor più possiamo trovarne se questa impersonificazione avviene anche sul piano fisico. Possiamo iniziare definendo la differenza tra *Gioco* e *Metagioco*, che ci sarà più utile in seguito. Il *Gioco* in questo caso è caratterizzato dal momento dedicato all'interpretazione diretta dei personaggi e dal susseguirsi degli eventi narrativi all'interno dello scenario: in questa fase sono importanti i personaggi, non i partecipanti. Un momento di *Metagioco* è una rottura del momento di *Gioco*, un'azione o un contributo fornito dal giocatore e non dal suo personaggio. Questo può avvenire per due ragioni: forze di causa maggiore impongono al personaggio di uscire dal *Gioco*, come ad esempio un malore o un semplice bisogno fisiologico, oppure alcune meccaniche pensate apposta per far leva sul *Metagioco*. Come si può immaginare, i movimenti nordici sono in continua sperimentazione sulle meccaniche che sfruttano il *Metagioco*, arrivando per esempio a far esternare monologhi interiori dei personaggi. Molto si basa sulle basi del metodo Stanislavskij: dire a qualcuno genericamente di impersonare un altro ruolo non è una base sufficiente per far scaturire un'azione personale. L'attore deve essere spinto ad impersonare il ruolo sulla base

delle proprie esperienze personali, combinando l'analisi razionale ed emotiva del proprio sé, cercando così di mantenere un equilibrio tra interno ed esterno. Nel caso di un LARP lo scopo è sia di favorire una spontaneità di espressione in un'azione generata dall'interno, sia di favorire il parallelismo tra giocatore e personaggio per portare al *Bleed*.



*Un gruppo di giocatori durante un larp nordico: nonostante non siano necessari costumi l'immersione nel personaggio rimane alta e non avviene metagioco*

Nei movimenti nordici per *Bleed* si intende quel momento in cui le emozioni ed i sentimenti del personaggio si sovrappongono a quelle del giocatore, e viceversa: il raggiungere questa situazione permette ad alcuni scenari sia di ottenere un alto livello di immersione, sia di raggiungere alcune premesse dello scenario stesso. Nello scenario *Fat Man Down*, di Frederik Berg Østergaard, uno dei personaggi

principali è un obeso e verrà scelto il giocatore dal peso maggiore per interpretarlo: una meccanica del genere favorisce il *Bleed* e permette al tempo stesso di far ragionare i giocatori sul tema dell'obesità nei giorni nostri. Altri meccanismi mentali che è possibile ritrovare all'interno di un attività di questo tipo sono la *Mimicry* e la *Maschera*, come evidenziati da Luca Giuliano. La *Mimicry* è una delle pulsioni che secondo Roger Callois presiedono il gioco, insieme all'*Agon*, ossia la competizione, l'*Alea*, ossia il caso, e l'*Ilinx*, ossia il desiderio di sottrarsi alle regole e sostanzialmente rappresenta il senso di piacere provocato dall'essere altrove: il piacere di essere un altro, di essere in un altro luogo o in un altro tempo. La *Maschera* indica sempre la rappresentazione di un altro "io": essa non è necessariamente una copertura del viso, un'acconciatura o un costume. La *Maschera* è "trasformazione": la persona stessa è una *Maschera* e, all'interno di un LARP, la visualizzazione della *Maschera* stessa avviene sia attraverso la scheda del personaggio, sia tramite le azioni compiute dal giocatore nella veste del ruolo interpretato.

### 3.2.1 - Il gruppo di gioco

Nella psicologia sociale viene definito gruppo un insieme di persone che interagiscono le une con le altre, in modo ordinato, sulla base di aspettative condivise riguardanti il rispettivo comportamento. Abbiamo già visto nel capitolo dedicato agli aspetti ludici del LARP che tra le caratteristiche che la sociologia assegna al gioco vi sono le regole, che in questo caso ordinano le interazioni tra i giocatori, e la finzione, che crea una realtà accettata e consapevole per tutti i partecipanti. Stabilito che un insieme di persone che accettano di partecipare collettivamente ad uno stesso gioco forma un gruppo sociale, viene naturale affermare che all'interno di un LARP gli aspetti analizzabili in quest'ambito siano piuttosto interessanti agli occhi della psicologia sociale dato che, sostanzialmente, abbiamo un insieme di individui che impersona ruoli differenti dal proprio sé e che agisce facendo in modo che la propria maschera interagisca con altre maschere che vengono assunte per coerenti e realistiche, poiché gli stessi partecipanti sono immersi in una finzione regolamentata. Molto interessanti a questo proposito sono le caratteristiche che la sociologia attribuisce al termine Gruppo: i membri del gruppo interagiscono e si influenzano a vicenda, ogni membro deve rispettare le cosiddette norme di comportamento, ogni membro in un gruppo gioca dei ruoli e tutti i membri sono interdipendenti, ovvero hanno bisogno l'uno dell'altro per arrivare agli scopi che il gruppo si è prefissato. Queste caratteristiche sono ovviamente la base di qualunque esperienza LARP che si rispetti che, di fatto, viene creata dal contributo dei partecipanti che sottostanno alle regole dello scenario. Un riscontro simile lo abbiamo anche nelle cosiddette "dinamiche di gruppo":

- *Formazione*: quando i partecipanti si orientano e comprendono quale debba essere il comportamento verso gli altri. Questo avviene durante il gioco ma può essere parzialmente inserito nelle schede personaggio, in quanto spesso, vista la durata limitata e ridotta, potrebbe essere necessario creare relazioni tra i personaggi che non sarebbero altrimenti sviluppabili in poche ore.
- *Conflitto*: sebbene sia tipico dei LARP *Boffer*, è possibile incorrere in situazioni conflittuali anche all'interno di altri scenari, per esempio c'è un triangolo amoroso nel quale una persona viene contesa oppure quando gli obiettivi di due personaggi sono mutualmente esclusivi.

- *Strutturazione*: a livello sociale i partecipanti si accettano tra di loro e si sottomettono volutamente alle regole dello scenario.
- *Attività*: i membri del gruppo impersonando il loro ruolo lavorano per raggiungere i propri obiettivi tramite l'interazione con gli altri. Sarà all'autore dello scenario il porre fili narrativi tra le varie schede personaggio per stabilire un inizio.
- *Aggiornamento*: quando il LARP termina, la fase di debriefing è di fatto metacomunicazione su quanto appena avvenuto: i partecipanti sono portati a valutare la propria esperienza in un clima di condivisione ed analisi.

Spesso gli autori di scenari creano i personaggi ispirandosi e basandosi su gruppi già esistenti e di cui si ha un immaginario collettivo: non è insolito infatti trovare personaggi che abbiano una relazione di parentela, lavoro o amicizia. Questo ambiente consensuale permette di compensare il fatto che a tutti gli effetti il gruppo che si forma in uno scenario LARP resta aggregato solamente per un tempo limitato e quindi molti partecipanti potrebbero avere molti più problemi nell'interazione, soprattutto dato che solitamente ci sono obiettivi personali da raggiungere. Di fatto, si può affermare che i partecipanti di un LARP siano collegati da una "relazione significativa" creata ad-hoc dall'autore per permettere ai personaggi di influenzarsi a vicenda nel comportamento e nelle decisioni. Ricordiamo inoltre che per "ruolo" la psicologia sociale intende proprio "un insieme di aspettative condivise circa il modo in cui deve comportarsi un individuo che occupa una determinata posizione nel gruppo" e, secondo Brown, i ruoli sono funzionali al conseguimento degli scopi di un gruppo, poiché implicano una divisione del "lavoro" al suo interno. Il fatto che in uno scenario LARP tutti abbiano bene o male uno scopo e possano contribuire alla narrazione, non implica che non ci possano comunque essere ruoli apparentemente più importanti di altri: così come la *Leadership* è un elemento di un gruppo nel contesto quotidiano, similmente è possibile trovare ruoli simili all'interno di uno scenario: in questo caso ha una funzione narrativa legata al messaggio da comunicare.

# ANALISI PRAGMATICA

## 4.1 - Il LARP come strumento

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

## 4.2 - A scopo didattico

Parlando di LARP a scopo didattico è obbligatorio citare il collegio scolastico *Østerskov Efterskole* situato a Hobro, in Danimarca. Fondato nella fine degli anni '80 da Mads Lunau e Malik Hyltoft, due veterani del GdR danese e designer educativi, gli esami e le materie insegnate in questo istituto sono totalmente conformi allo standard scolastici: l'unica



*Una lezione alla Østerskov Efterskole dove gli alunni devono gestire un mercato*



differenza risiede nel metodo d'insegnamento che si basa unicamente su scenari LARP didattici. Le materie insegnate sono danese, inglese, tedesco, matematica, fisica, chimica, biologia, geografia, storia, scienze sociali, religione e educazione fisica: l'obiettivo è di far partecipare gli studenti a scenari LARP incentrati su queste materie, inducendo l'apprendimento tramite il flusso del gioco. Per esempio nello scenario *Ocean Liner*, gli studenti sono incaricati di gestire un transatlantico, venendo divisi in gruppi di lavoro incaricati di organizzare vari compiti della nave. Nella prima settimana gli studenti organizzano sulla carta la struttura e la gestione decidendo per esempio il design, le risorse necessarie per il viaggio, il clima, installazioni all'interno della struttura, sistema di sicurezza, eventi di intrattenimento e le regole per i passeggeri. La seconda settimana rappresenta l'effettiva partenza, supportata da un insegnante di tedesco che impersonerà il capitano di un'altra nave in pericolo mandando messaggi via radio agli studenti, per esempio. Questo è solo un esempio di parte del programma della *Østerskov Efterskole*, ma questo tipo di scenari sta prendendo piede anche al di fuori della Danimarca, arrivando anche in Italia con *La Lettera di Wallace*, uno scenario didattico di Andrea Castellani incentrato sulle vicissitudini di Darwin nel periodo del ricevimento della lettera di Wallace. Lo scopo di questo scenario è far riflettere i partecipanti su come avviene una scoperta scientifica, comunicare gli aspetti salienti della teoria dell'evoluzione per selezione naturale e ricordare la figura spesso trascurata di Alfred Russel Wallace. Questo genere di scenari educativi punta molto sulla sensibilizzazione per trasmettere nozioni e conoscenza ai partecipanti: l'arido dato letto su un libro può essere meglio appreso e rielaborato se strettamente collegato ad un'esperienza fisica ed emotiva a cui si partecipa.

### **4.3 - A scopo formativo**

Tra i vari strumenti del teambuilding non possiamo non citare l'utilizzo del LARP come strumento in questo campo. Sin dall'inizio degli anni '90 anche in Italia si è sfruttato questo tipo di attività per la costruzione di un gruppo aziendale o lavorativo. Un esempio storico è *Skandinsky Platz*, scenario dove otto manager sono in metropolitana quando all'improvviso il vagone si blocca e le luci si spengono: da questa situazione nasce una discussione, i partecipanti tentano di risolvere la situazione e

inevitabilmente si mostrano le leadership e le abilità di gruppo. Lo scenario di fatto è un test per valutare al meglio pregi e difetti dei partecipanti. *Skandinsky Platz* è stato creato dalla *Doppio Equilibrio*, società italiana composta da esperti di formazione, ricercatori di mercato, consulenti finanziari e di marketing. Matteo Rosa, responsabile di questo progetto ha dichiarato che all'epoca i soliti test e pseudointerviste simili a interrogatori erano strumenti grezzi di teambuilding e servivano a poco: creavano tensione, inibizioni e a volte persone di qualità non riuscivano ad emergere. L'immersione in uno scenario molto più coinvolgente dove i partecipanti passano tre o quattro ore ad affrontare o analizzare problemi è invece una interessante metafora della giornata lavorativa e sotto l'occhio di un esperto di gestione delle risorse umane che analizza i partecipanti, il risultato è molto più produttivo e affidabile. Altri esempi interessanti li abbiamo da LARP nordici come il norvegese *Panopticon* e il finlandese *File Not Found*. *Panopticon*, creato da Irene Tanke e Eirik Fatland, è ambientato all'interno di un'agenzia pubblicitaria dove i partecipanti vivono all'interno dell'agenzia stessa



*Alcuni partecipanti durante Panopticon*

come fosse una micro-società. La creazione dello scenario ha visto l'utilizzo di metodi presi direttamente da luoghi lavorativi della vita reale e da lavori creativi all'interno di moderne agenzie pubblicitarie. *File Not Found*, creato da Mike Pohjola e Juha Allan Ekholm, è ambientato in un un reale

edificio governativo nella città di Turku, all'interno del quale hanno sede molte istituzioni statali differenti, incluso l'ufficio del demanio pubblico, la commissione artistica ed il centro ambientale provinciale. Lo scenario è stato giocato dai partecipanti durante una quotidiana giornata lavorativa all'interno di quell'edificio, all'insaputa di molti impiegati. Un paio di burocrati hanno accettato di fare da personaggi di supporto per fornire stimoli ai personaggi e buona parte dell'esperienza derivava dal ritrovamento e riempimento di moduli in un ambientazione burocratica.

## 4.4 - A scopo mediatico

Il più recente utilizzo dei LARP è sicuramente quello mediatico. Alcune delle sperimentazioni nordiche più interessanti provengono in particolar modo dal movimento *Jeepform*, che impone scenari ambientati in contesti realistici, quotidiani e incentrati sulle relazioni umane. Da questo movimento possiamo citare sicuramente *Fat Man Down* ed il problematico *Gang Rape*. *Fat Man Down*, creato da Frederik Berg Østergaard, è incentrato su un protagonista grasso e depresso dando origine ad un dramma tragicomico su un uomo che sarebbe potuto diventare qualcuno ma perlopiù non ha concluso niente. Una meccanica chiave di questo LARP è quella di far interpretare il protagonista dalla persona più grassa tra i partecipanti, scatenando immediatamente alcune meccaniche sociali inerenti al problema: gli altri personaggi saranno ostacoli nella vita del protagonista e gli renderanno la vita più difficile. Il nucleo del gioco è ovviamente quello di far ponderare i giocatori durante il debriefing, a scenario concluso, sull'esperienza avuta e di come alcune inconsapevoli situazioni quotidiane ci portano a discriminare il diverso, l'obeso, il fallito. Un messaggio molto più forte e che ha fatto discutere è quello espresso da *Gang Rape*, scenario creato da Tobias Wrigstad, all'interno del quale i partecipanti prenderanno parte ad uno stupro di gruppo. L'esperienza è ovviamente regolamentata da meccaniche sicure che non permettono praticamente il contatto tra i giocatori, ma le emozioni che il gioco vuole invocare sono forti e potenti: non per nulla lo scenario è stato creato in seguito all'elevato numero di stupri in Svezia. Il game design, a dispetto del tema, è invece raffinatissimo e mirato nel far capire ai giocatori quanto sia sbagliato uno stupro. Su temi meno pesanti ma comunque affrontati dai media tra le sperimentazioni nordiche possiamo citare *Mellan himmel och hav*, creato da Emma Wieslander, incentrato su una società immaginaria all'interno del quale gli esseri viventi possono essere di quattro sessi diversi, con tutte le sovrastrutture sociali e discriminazioni che questo porta. Lo scenario ha fornito ai giocatori una situazione dopo la quale si sono sviluppati interessanti ragionamenti derivati dal diverso modo di pensare durante l'esperienza e dai parallelismi con problematiche moderne derivate dalla divisione delle persone in generi basata su attributi biologici. Un altro LARP mediatico più recente è *Mikodine XA*, creato dal finlandese Lauri Lukka, ambientato

nel moderno ufficio londinese della casa farmaceutica Reyes & Shaw. Lo scenario è un live di fantascienza sociale sul tema del conflitto tra la coscienza morale e l'interesse personale, ma anche tra l'espressione e la repressione delle emozioni. Ambientato intorno al lancio commerciale di un miracoloso medicinale, vi farà riflettere sulle contraddizioni del mondo dell'industria farmaceutica. Qui



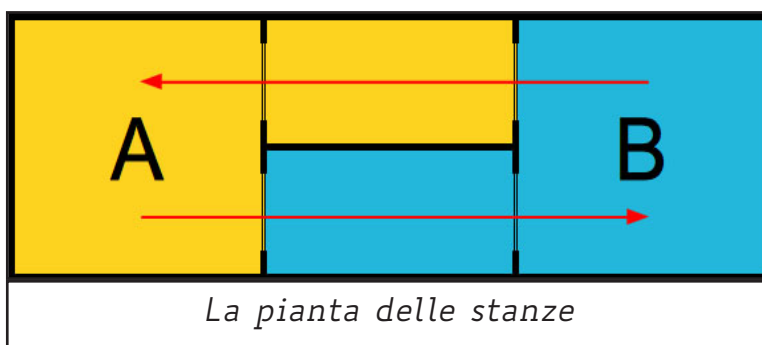
*Alcuni giocatori italiani in una scena della Ferrovia Scarlatta*

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

# IL PROGETTO DI TESI

## 5.1 - La Dogana

L'obiettivo del mio progetto di tesi è la realizzazione di uno scenario LARP ad uso mediatico che faccia ponderare i giocatori su argomenti che ruotano attorno alla giustizia e alla morale come la libertà, la pena di morte, la legalità e l'amore. La continua pressione sui personaggi di spade di damocle morali e di un ambientazione socialmente e politicamente difficile funzionano sia da spinta narrativa per l'interpretazione, sia come elemento di tensione e mood dell'esperienza. Oltre a questo, ho inserito un possibile elemento temporale che contribuisca all'incrementare la tensione e soprattutto ad avvicinare i personaggi alle loro scelte. Dato che l'obiettivo non è quello di realizzare un LARP didattico, ho sacrificato l'affidabilità storica e un ambientazione reale in favore di un setting fittizio costruito ad hoc per raggiungere i sopracitati obiettivi. Lo scenario sarà ambientato sulla linea di confine tra due nazioni "problematiche" all'interno di una condizione politica simile a quella di alcune nazioni dell'europa dell'est durante la guerra fredda e ad alcune dittature esistenti. La preparazione degli aspetti sociali, politici e religiosi delle due nazioni è una parte fondamentale per creare un motore narrativo efficace che fornisca ai personaggi una giusta differenziazione. Nonostante stiamo parlando di un ambientazione fittizia, ispirarsi a nazioni e problemi reali è necessario per fornire ai partecipanti un'ambientazione coerente e credibile in cui immergersi. Il posto in cui organizzare questo scenario deve comunque avere



una disposizione delle stanze molto specifica che permetta due flussi separati di spostamento tra le due nazioni, con le stanze di passaggio chiuse, in modo da permettere conversazioni private tra i doganieri e gli altri personaggi. La durata dello scenario sarà all'incirca di 3 ore e mezza, divise in fasi da mezz'ora che rappresentino i giorni all'interno di una settimana, nello specifico l'ultima settimana nel quale il confine rimane aperto e il passaggio possibile.

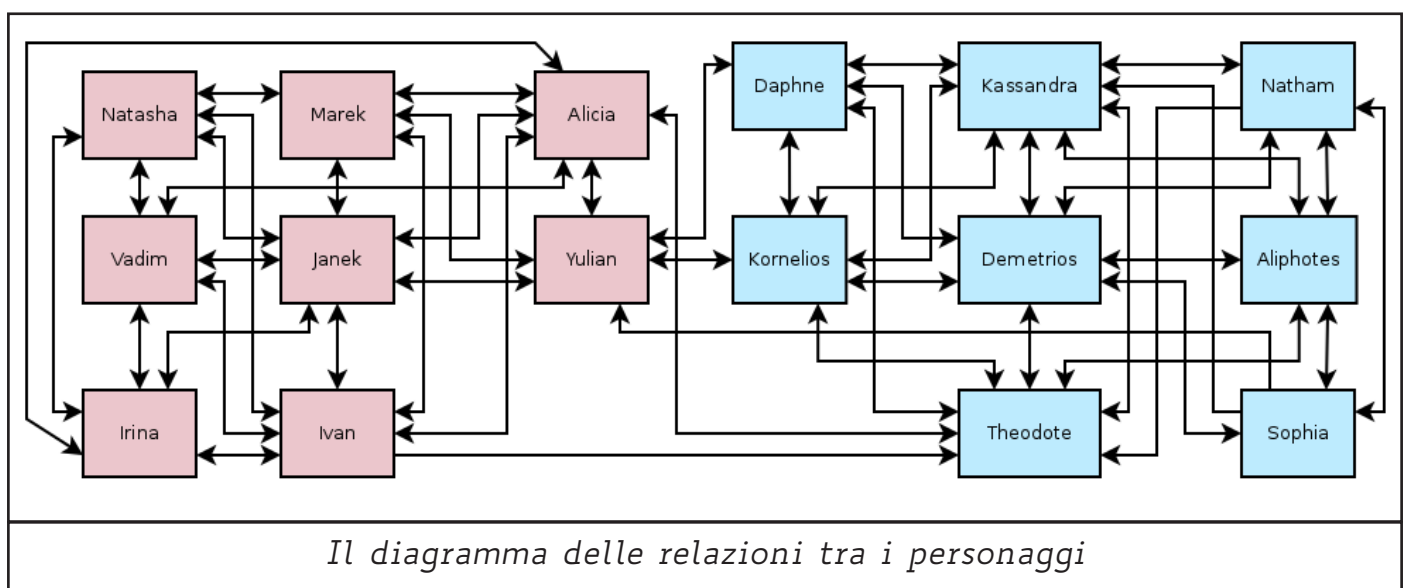
### 5.1.1 - Le due nazioni

La prima delle due nazioni, chiamata Libera Repubblica di Armija, è una dittatura con a capo una personalità fortemente militare. In passato la dittatura è stata instaurata per debellare una monarchia che ha impoverito il popolo per secoli, ma come ogni golpe l'egoismo del Leader ha fatto mettere da parte anno dopo anno i buoni propositi iniziali, rendendo la nazione malata. Il lavoro più importante è quello che riguarda la Milizia, sotto il quale le altre mansioni sono allo stesso livello: non c'è differenza sociale tra agricoltori, operai, commercianti o professori. Viene comunque diffuso il concetto di Popolo come entità generale indicante i cittadini. In questo clima i dissidenti e gli avversari politici vengono chiusi in campi lavoro o giustiziati pubblicamente in caso di azioni gravi nei confronti del Leader, della Milizia o del Popolo. La religione è proibita e l'unico credo insegnato è quello della fede nelle decisioni del Leader. La Libera Repubblica di Armija è inoltre una nazione orgogliosa e attua un forte protezionismo commerciale: i prodotti esteri non possono entrare o essere venduti se non tramite permessi speciali e pesanti tasse. Dall'esterno viene comunque vista come una nazione equa che ti permette di vivere bene se si rispetta il Leader e la Milizia.

L'altra nazione, chiamata *Ypsilos*, è un'oligarchia demagogica con al potere un nucleo decisionale composto da classi alte. In passato il governo era composto da menti illuminate e sagge, ma negli anni la corruzione del potere si è infiltrata e ha trasformato *Ypsilos* in una teocrazia. La società è fortemente piramidale e posiziona il popolo al gradino più basso, fino a salire alle classi religiose, più colte e istruite. Vigete comunque una perenne propaganda mediatica che illude il popolo di avere pari diritti finché supporta il governo: chi si ribella viene esiliato al di fuori della nazione, senza possibilità di tornare. La religione è diffusa dagli oligarchi stessi come forma di controllo sociale ed è una specie di cristianesimo più sommesso che promette pace interiore e serenità futura finché si ricopre il proprio posto nella società. Dall'esterno *Ypsilos* viene vista come una nazione in cui è possibile un percorso di scalata sociale che permette di migliorare la qualità della propria vita con il lavoro.

## 5.1.2 - I personaggi

Per questo necessario si sono creati 16 personaggi, con l'aggiunta di due ruoli per gli organizzatori. Di fatto, l'organizzazione ha il compito di interpretare due guardie, una della *Libera Repubblica di Armija* e l'altra di *Ypsilos*. Le due guardie non avranno una scheda personaggio e sostanzialmente servono per gestire i tempi dello scenario, dichiarare la fine e l'inizio delle varie giornate, oltre che mettere pressione su vari personaggi. L'abbigliamento e il comportamento delle due guardie ovviamente rispecchierà le caratteristiche delle nazioni d'appartenenza e contribuirà al mood sia dei cittadini d'appartenenza, sia dei personaggi che emigreranno. I personaggi giocanti, interpretati dai giocatori, saranno invece costruiti per sottoporre i partecipanti a continue scelte e dilemmi morali e sociali. I vari ruoli sono presi dalle più disparate classi sociali per sfruttare al massimo le due nazioni e le problematiche a loro legate: così come un padre di famiglia o un giovane ribelle hanno i loro dilemmi e problemi, similmente avranno le loro croci anche rappresentanti militari o religiosi. I nomi dei personaggi sono stati ispirati dall'europa dell'Est per la *Libera Repubblica di Armija* e dalla Grecia per *Ypsilos*. Per poter realizzare personaggi credibili e collegati tra loro si è comunque reso necessario creare una mappa delle relazioni: l'idea è quella di popolare lo scenario con un numero sufficiente di personaggi interessanti che contribuiscano a mostrare le varie facce dello scenario. Ovviamente l'esperienza che il partecipante andrà ad esperire varierà sensibilmente in base al ruolo di cui vestirà i panni.



### 5.1.2.1 - La Libera Repubblica di Armija

#### **Capitano Janek Kowalski**

Un cittadino che grazie al suo rigore e dedizione ha scalato con velocità i gradi della Milizia fino a diventare Comandante.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Yulian Sidorov: un tuo amico d'infanzia, hai scoperto che frequenta una donna di Ypsilos, cerca di farlo ragionare.
- Marek Zwolinski: gira voce sia corrotto dal governo di Ypsilos: tienilo d'occhio e nel caso sia vero risolvi la cosa.
- Alizia Zharkov: una bella donna che commercia spesso con Ypsilos, spero per lei sia fedele alla Libera Repubblica di Armija.
- Ivan Sawicka: padre di famiglia che in passato ha avuto qualche problema con la Milizia, ora sembra a posto ma è meglio tenerlo d'occhio.
- Natasha Zuev: una giovane artista, pare a posto ma non puoi mai sapere cosa pensano questi giovani moderni.
- Vadim Sawicka: il figlio di Ivan, sembra un bravo ragazzo e potrebbe intraprendere una carriera nella Milizia, cerca di aiutarlo
- Irina Antonov: la moglie di Ivan, una brava donna di casa come dovrebbero essere tutte le donne della Libera Repubblica di Armija.

#### **Yulian Sidorov**

Un onesto cittadino, terribilmente innamorato di una donna di Ypsilos.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Daphne Chalkias: la donna che ami, è sposata con un brutto sfruttatore e vuoi salvarla, cerca di portarla nella Libera Repubblica di Armija.
- Capitano Janek Kowalski: un tuo amico d'infanzia che ha fatto carriera nella Milizia, ma non conosce il resto del mondo ed è limitato nei suoi punti di vista.
- Alicia Zharkov: commerciante e contrabbandiere, ti ha fornito più volte i documenti necessari per andare ad Ypsilos.
- Kornelios Leva: marito di Daphne, pare sia un brutto e che la sfrutti.
- Marek Zwolinski: il doganiere, si dice che sia corrotto dal governo di Ypsilos ma secondo te sono menzogne.



## **Ivan Sawicka**

In passato ha avuto problemi con la Milizia ma è un padre di famiglia che vuole solo emigrare con i propri cari.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Vadim Sawicka: vuoi portarlo fuori dalla Libera Repubblica di Armija insieme a tua moglie, ma lui continua ad opporsi, perseverando la sua stupida relazione con Natasha

-Natasha Zuev: una giovane poco seria che mira a tuo figlio, tienila lontana da lui

-Irina Antonov: tua moglie, ha molti dubbi sulla tua intenzione di emigrare ad Ypsilos, cerca di farla ragionare.

-Alicia Zharkov: sai che è stata molte volte ad Ypsilos, deve conoscere qualche modo per espatriare una volta per tutte.

-Marek Zwolinski: si dice sia corrotto da Ypsilos, cerca di capire se è la verità e, in caso, chiedigli aiuto per fuggire dalla Libera Repubblica di Armija.

-Capitano Janek Kowalski: un rappresentante della Milizia, stagli lontano.

-Theodote Nasso: l'hai visto molte volte in compagnia di Alicia Zharkov, anche lui viaggia molto e forse conosce un modo per espatriare.

## **Irina Antonov**

Moglie di Ivan e madre di Vadim: le due cose che contano di più per lei.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Ivan Sawicka: tuo marito, vuole fuggire con te e tuo figlio dalla Libera Repubblica di Armija, ma sei piuttosto contraria.

-Vadim Sawicka: tuo figlio, è un ragazzo a posto e sei sicura possa far carriera nella Milizia.

-Capitano Janek Kowalski: un rappresentante della Milizia, cerca di mettere una buona parola per tuo figlio.

-Natasha Zuev: la ragazza di tuo figlio, ti sembra una a posto ma vuoi essere sicura che non lo porti sulla cattiva via.

-Alicia Zharkov: una commerciante che viaggia spesso a Ypsilos, forse è lei che ha messo nella testa di tuo marito l'idea di fuggire.

## **Vadim Sawicka**

Un giovane prestante che non vuole saperne ne della Milizia, ne di emigrare ma solo della donna che ama.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Ivan Sawicka: tuo padre vuole espatriare da Ypsilos, non sarebbe male ma non vuoi abbandonare Natasha.

-Natasha Zuev: la tua splendida ragazza, molto critica della Libera Repubblica di Armija.

-Irina Antonov: tua madre vuole che tu faccia carriera nella Milizia, ma Natasha è contraria.

-Capitano Janek Kowalski: un rappresentante della Milizia, pare ti stia tenendo d'occhio ma non sai perché.

-Alicia Zharkov: una commerciante che viaggia spesso ad Ypsilos, credi sia lei che abbia messo nella testa di tuo padre tutte le storie sull'emigrare.

## **Alicia Zharkov**

Commerciante e contrabbandiere, in perenne viaggio tra Ypsilos e la Libera Repubblica di Armija, sempre sul filo del rasoio.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Theodote Nasso: siete stati assieme anni prima ma la vostra relazione amorosa è finita a causa di divergenze politiche, ora siete comunque ottimi soci d'affari e vi dedicate al commercio e al contrabbando tra le due nazioni.

-Marek Zwolinski: ha una cotta per te, è troppo stupido per prenderlo sul serio ma la cosa può farti comodo visto che è doganiere.

-Capitano Janek Kowalski: un rappresentante della Milizia, cerca di starci lontano, non vuoi metta il naso nei tuoi affari.

-Ivan Sawicka: padre di famiglia, ti chiede sempre di Ypsilos, credi voglia espatriare.

-Yulian Sidorov: gli hai fornito documenti contraffatti diverse volte per andare ad Ypsilos, pare che abbia una relazione con una donna di quella nazione.

## **Natasha Zuev**

Giovane artista, fidanzata di Vadim, non sopporta la Milizia e vorrebbe un futuro migliore.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Vadim Sawicka: il tuo fidanzato, è un po' ingenuo ma gli vuoi bene,
- Ivan Sawicka: il padre di Vadim, una persona intelligente che si dice in passato abbia avuto problemi con la Milizia, non sai perché ma pare ti voglia tenere lontano da suo figlio.
- Irina Antonov: la madre di Vadim, credi voglia fargli fare carriera nella Milizia ma tu sei contraria, non deve mischiarsi con quei porci.
- Capitano Janek Kowalski: un rappresentante della Milizia, stagli lontano il più possibile.
- Marek Zwolinski: l'attuale doganiere, si dice sia corrotto da Ypsilos, ma ti sembra un bravo ragazzo.

## **Marek Zwolinski**

L'attuale doganiere, gira voce che sia corrotto da Ypsilos ma la verità è che vorrebbe solo un futuro migliore per i cittadini della Libera Repubblica di Armija.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Alicia Zharkov: una bellissima donna, non sai che cosa faccia ma sei terribilmente attratto da lei, sai che frequenta un uomo di Ypsilos, cerca di impedirglielo.
- Ivan Sawicka: padre di famiglia, sai che in passato ha avuto problemi con la Milizia, ma ti sembra una persona onesta.
- Capitano Janek Kowalski: rappresentante della milizia, ti tiene d'occhio ma non hai ancora capito perché.
- Natasha Zuev: giovane artista, ti sembra una brava ragazza anche se un po' agitata
- Yulian Sidorov: pare abbia una relazione con una donna di Ypsilos, fa spesso viaggi in quella nazione.

## 5.1.2.2 - Ypsilos

### **Monsignor Demetrios Papadopolous**

Un rappresentante religioso di Ypsilos, è in grado di decidere chi può avanzare di classe ed è suo dovere far rispettare le leggi e la religione.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Theodote Nasso: ti sembra una persona molto scaltra ma al contempo capace, stai valutando se farlo avanzare di classe ma vuoi essere sicuro tronchi tutti i suoi luridi rapporti con la Libera Repubblica di Armija.
- Aliphotes Costas: credi che il vecchio Aliphotes abbia perso la fede, fagliela tornare o sarà peggio per lui.
- Sophia Costas: la bellissima figlia di Aliphotes, spero il padre non l'abbia influenzata con le sue stupide idee.
- Kassandra Nevrakis: l'attuale doganiere, ti sembra una brava ragazza fedele, ma è giusto ricordarle che ognuno deve stare al suo posto.
- Natham Konstantinopolous: giovane stupido e fedele, è così che dovrebbero essere questi giovani moderni.
- Kornelios Leva: un bravo cittadino, fedele e rispettoso, non farà mai il passaggio di classe ma è utile non fargli perdere la speranza.
- Daphne Chalkias: la moglie di Kornelios, ti sembra un po' troppo spensierata, riportala sulla retta via.

### **Kornelios Leva**

Vuoi il meglio per tua moglie e cerca di ottenerlo con un salto di classe.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Daphne Chalkias: tua moglie, la ami e vuoi assicurarle un futuro migliore.
- Monsignor Demetrios Papadopoulos: rappresentante religioso, cerca di imbuonirtelo per ottenere il salto di classe che vorresti.
- Kassandra Nevrakis: l'attuale doganiere, una brava donna, sai che parla con tua moglie ogni tanto, convincila a raccontarle brutte cose sulla Libera Repubblica di Armija.
- Yulian Sidorov: l'hai visto qualche volta insieme a tua moglie, non pare avere cattive intenzioni ma vuoi assicurarti che la smetta di importunarla.
- Theodote Nasso: un commerciante, ogni tanto lo vedi parlare con tua moglie ma sei sicuro sia un tipo a posto.

## **Daphne Chalkias**

Donna che vuole migliorare la propria vita e sa che non potrà farlo ad Ypsilos, è intenzionata ad emigrare sfruttando ogni occasione possibile.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Kornelios Leva: ti sei stufata di lui, è uno stupido sottomesso a leggi ancor più stupide di lui, vuoi andartene da Ypsilos.
- Yulian Sidorov: gli racconti un sacco di stronzate su tuo marito, sai che ha un debole per te e vuoi sfruttarlo per fuggire da Ypsilos.
- Kassandra Nevrakis: una donna sprecata, bloccata in un lavoro orribile.
- Monsignor Demetrios Papadopoulos: un vecchio bavoso, marionetta di questo questo stupido governo, stagli lontano.
- Theodote Nasso: un commerciante, sai che fa spesso viaggi nella Libera Repubblica di Armija, se Yulian non bastasse sai a chi chiedere per fuggire.

## **Theodote Nasso**

Commerciante e contrabbandiere, in perenne viaggio tra la Libera Repubblica di Armija ed Ypsilos, sempre sul filo del rasoio.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

- Alicia Zharkov: siete stati assieme anni prima ma la vostra relazione amorosa è finita a causa di divergenze politiche, ora siete comunque ottimi soci d'affari e vi dedicate al commercio e al contrabbando tra le due nazioni.
- Monsignor Demetrios Papadopoulos: pare che abbia un debole per te e sia intenzionato a farti avanzare di classe, ma sai bene che questo vorrebbe dire chiudere il tuo rapporto con la Libera Repubblica di Armija e con il contrabbando.
- Aliphotes Costas: una volta eravate in affari ma lui si è stufato di Ypsilos e vuole andarsene.
- Kassandra Nevrakis: l'attuale doganiere, ti sembra una tipa sveglia e intelligente.
- Daphne Chalkias: la facile moglie di Kornelios, vuole andarsene da Ypsilos.
- Kornelios Leva: un uomo troppo legato alle leggi religiose e troppo ingenuo per capire cosa sta combinando sua moglie.

## **Aliphotes Costas**

Padre di famiglia vedovo da qualche anno: il tuo unico interesse è offrire un futuro migliore a tua figlia Sophia.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Sophia Costas: tua figlia, le vuoi bene e sai che non avrà futuro ad Ypsilos, vuoi emigrare con lei.

-Theodote Nasso: una volta eravate in affari ma ti sei stufato di Ypsilos e vuoi andartene, lui probabilmente ha i contatti giusti.

-Natham Konstantinopoulos: l'hai visto qualche volta con Sophia ma lo ritieni troppo stupido per lei, non la merita.

-Kassandra Nevrakis: reciproco rispetto, sapete entrambi che il governo di Ypsilos è una trappola.

-Monsignor Demetrios Papadopolous: un uomo pericoloso, rappresentante di un potere corrotto che non è nemmeno l'ombra del governo illuminato di un tempo, stagli lontano.

## **Sophia Costas**

Giovane ragazza che si sente oppressa dal padre, ama in segreto Natham e vorrebbe un futuro con lui.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Aliphotes Costas: tuo padre, gli vuoi bene ma si preoccupa troppo per te, non vuoi andartene da Ypsilos.

-Natham Konstantinopoulos: il tuo fidanzato, vi amate di nascosto da Aliphotes che sai non potrebbe capire.

-Theodote Nasso: ex collega di tuo padre, un commerciante che ha fatto molti viaggi nella Libera Repubblica di Armija.

-Monsignor Demetrios Papadopoulos: un rappresentante religioso, ti incute un po' di timore ma è una persona affabile.

-Kassandra Nevrakis: lei e tuo padre parlando spesso e vano molto d'accordo, ma non la conosci abbastanza.

## **Natham Konstantinopoulos**

Giovane ribelle, detesta l'attuale governo ma sa di non poterlo esprimere liberamente o farebbe una brutta fine.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Sophia Costas: vi amate di nascosto da Aliphotes perché lei ritiene lui non possa capire.

-Aliphotes Costas: il padre di Sophia, ti sembra una persona sveglia e intelligente, che non si fa sottomettere alle stupide leggi di Ypsilos.

-Kassandra Nevraakis: l'attuale doganiere, una ragazza intelligente e sveglia.

-Theodote Nasso: un commerciante, ti piacerebbe apprendere il suo lavoro e poter viaggiare tra le nazioni, chiedigli aiuto.

-Monsignor Demetrios Papadopoulos: un rappresentante religioso, sei obbligato a fingerti un bravo fedele rispettoso, ma ne hai abbastanza di questa farsa.

## **Kassandra Nevraakis**

L'attuale doganiere, ritiene il governo di Ypsilos marcio, non può esprimerlo liberamente ma aiuta il suoi concittadini come può.

Rapporti chiave con gli altri personaggi:

-Monsignor Demetrios Papadopoulos: un rappresentante religioso, sei obbligata a portargli rispetto ma vorresti sputargli in faccia.

-Aliphotes Costas: padre di famiglia che sta crescendo la figlia da solo, non ti sorprende voglia fuggire da Ypsilos, aiutalo.

-Natham Konstantinopoulos: un ragazzo stupido, schiavo del sistema, è colpa sua se Ypsilos è diventata così.

-Daphne Chalkias: una donna che sfrutta poco le sue potenzialità preferendo fare la facile.

-Theodote Nasso: un commerciante, fa spesso viaggi alla Libera Repubblica di Armija.

-Kornelios Leva: troppo religioso per essere intelligente, sai che ambisce al salto di classe.

## BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *"Dissecting larp"*, Knutepunkt, 2005
- AA.VV., *"Playing Reality"*, Knutpunkt, 2010
- AA.VV., *"Do Larp"*, Rollespilsakademiet, 2011
- AA.VV., *"Talk Larp"*, Rollespilsakademiet, 2011
- AA.VV., *"Think Larp"*, Rollespilsakademiet, 2011
- AA.VV., *"Larp Frescos"*, Larp Symposium, 2012
- AA.VV., *"Ragionando di larp"*, Larp Symposium, 2012
- Boni Federico, *"Sociologia della comunicazione interpersonale"*, Laterza, 2007
- Focault Michel, *"Sorvegliare e punire"*, Einaudi, 1976
- Gelli Michele e Cangini Claudia, *"Riflessioni Appassionate: Pensieri e Teorie per il Giocare col Cuore"*, Narrattiva, 2010
- Gelli Michele e Cangini Claudia, *"Giocare con le Emozioni"*, Narrattiva, 2011
- Gelli Michele e Cangini Claudia, *"Gioco e Società"*, Narrattiva, 2012
- Ghilardi Marcello e Salerno Ilenia, *"Giochi di ruolo"*, Tunué, 2007
- Giuliano Luca, *"In principio era il drago. Guida ai giochi di ruolo"*, Proxima, 1991
- Giuliano Luca, *"La simulazione dei ruoli: progetto e invenzione della realtà sociale"*, Kermol, 1994
- Giuliano Luca, *"Simulazione ed interazione sociale"* Melusina, 1995
- Giuliano Luca, *"I padroni della menzogna"*, Meltemi, 1997



Giuliano Luca e Areni Alessandra, *"La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo"*, Proxima, 1992

Holter Matthijs Boss Emily Care, *"Playing with Intent"*, 2012

Maffettone Sebastiano e Veca Salvatore, *"L'idea di giustizia da Platone a Rawls"*, Laterza, 1997

Montola Markus, *"On the Edge of the Magic Circle"*, tampereen Yliopistopaino Oy, 2012

Montola Markus e Stenros Jakko, *"Beyond Role and Play"*, Ropecon Ry, 2004

Montola Markus e Stenros Jakko, *"Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games"*, Ropecon Ry, 2008

Moreno Jacob Levi, *"Psychodrama. Vol I"*, Beacon House, 1946

Moreno Jacob Levi, *"The theatre of Spontaneity"*, Beacon House, 1947

Palmonari Augusto, Cavazza Nicoletta e Rubini Monica, *"Psicologia Sociale"*, Il Mulino, 2002

Stark Lizzie, *"Leaving Mundania"*, Chicago Review Press, 2012

Watzlavick Paul, Beavin Janet Helmick e Jackson Don deAvila, *"Pragmatica della Comunicazione Umana"*, Astrolabio, 1971

Zimbardo Philip, *"L'effetto Lucifero"*, Raffaello Cortina Editore, 2008

## LUDOGRAFIA

Ben-Ezra Seth, *"A Flower for Mara"*

Biffi Oscar, *"Viandanti sul mare di nebbia"*

Boss Emily Care, *"Under my Skin"*

Castellani Andrea, *"La Ferrovia Scarlatta"*

Castellani Andrea, *"La Lettera di Wallace"*

Doppio Equilibrio, *"Skandinsky Platz"*

Giuliano Luca, *"On Stage!"*

Gygax Gary e Arneson Dave, *"Dungeons & Dragons"*

Lukka Lauri, *"Mikodine XA"*

Østergaard Fredrik Berg, *"Fat Man Down"*

Pohjola Mike e Ekholm Juha Allan, *"File Not Found"*

Tanke Irene e Fatland Eirik, *"Panopticorp"*

Tomte Even, *"Retrospect"*

Wieslander Emma, *"Mellan himmel och hav"*

Wrigstad Tobias, *"Drunk"*

Wrigstad Tobias, *"Gang Rape"*

Wrigstad Tobias, *"The Upgrade"*

## SITOGRAFIA

[www.bollaverdelive.it](http://www.bollaverdelive.it)

Sito dell'associazione Bollaverde.

[chambercon.wordpress.com](http://chambercon.wordpress.com)

Sito dell'evento italiano Chambercon, basato su LARP da camera.

[www.drachenfest.info](http://www.drachenfest.info)

Sito dell'evento tedesco Drachenfest.

[www.foolsandheroes.org](http://www.foolsandheroes.org)

Sito dell'associazione inglese Fools and Heroes.

[www.gdrzine.com](http://www.gdrzine.com)

Sito dell'associazione culturale GdRItalia.

[www.gilda.it](http://www.gilda.it)

Sito dell'associazione Gilda Anacronisti

[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

La Tana dei Goblin, portale di giocatori di ruolo italiani.

[www.grv.it](http://www.grv.it)

Sito dell'associazione Terre Spezzate.

[www.grvitalia.net](http://www.grvitalia.net)

Sito dell'associazione GRVItalia.

[www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com)

Il forum di The Forge, da cui è nata buona parte della teoria moderna dei giochi di ruolo.

[www.jeepen.org](http://www.jeepen.org)

Centro della teoria Jeepform

[knutepunkt.blogspot.it](http://knutepunkt.blogspot.it)

Blog dove vengono pubblicate le informazioni sul Knutepunkt.

[www.larpsymposium.org](http://www.larpsymposium.org)

Sito dedicato al Larp Symposium, raduno italiano sui giochi di ruolo dal vivo.

[www.lespiredeldrago.it](http://www.lespiredeldrago.it)

Sito dell'associazione Le Spire del Drago.

[www.lizziestark.com](http://www.lizziestark.com)

Blog della giornalista e larper Lizzie Stark.

[www.live-adventure.de](http://www.live-adventure.de)

Sito dell'evento tedesco Conquest of Mythodea.

[www.lorientrust.com](http://www.lorientrust.com)

Sito dell'associazione inglese Lorien Trust.

[www.mindseyesociety.org](http://www.mindseyesociety.org)

Sito dell'associazione che promuove il Mind's Eye Theatre.

[www.nordiclarp.org](http://www.nordiclarp.org)

Centro della teoria Nordic Larp.

[www.nordiclarptalks.org](http://www.nordiclarptalks.org)

Sito dove vengono archiviate le conferenze sul Nordic Larp.

[www.osterskov.dk](http://www.osterskov.dk)

Sito della Østerskov Efterskole.

[www.pathos.it](http://www.pathos.it)

Archivio del progetto Pathos.

[www.psicodramma.it](http://www.psicodramma.it)

Sito che promuove in Italia i metodi d'azione basati sulla teoria e sulla metodologia ideate da Jacob Levy Moreno.

*www.rpgresearch.com*

Sito che pubblica studi e ricerche sugli aspetti educativi, formativi e terapeutici del gioco di ruolo.

*www.sca.org*

Sito dell'associazione Society for Creative Anachronism.