

TENDENZE
LE MODE GIOVANILI

Tra orchi e principesse, la fantasia al potere

Anche a Bergamo i giochi di ruolo fanno proseliti. Indispensabile essere un gruppo «Evasione dalla realtà? Come vedere un film, è un modo originale per stare insieme»

Continua il viaggio nelle vecchie e nuove mode giovanili a Bergamo. Alla ricerca di quel sottofondo eterogeneo che lega scelte controcorrente alle mode dominanti, piccole e grandi trasgressioni alla voglia di emergere e di far sentire la propria voce.

Sono seduti intorno a un tavolo, parlano di mostri, di nani, di elfi e di principesse perdute. Buttano un dado e si apre all'improvviso una porta, pescano una carta e spuntano un labirinto sconosciuto. La fantasia - senza limiti - è l'unica condizione per entrare nel gioco. Il resto è incontro, divertimento, passione. Quello dei giochi di ruolo è un mondo sconosciuto, fantastico e misterioso allo stesso tempo. Eppure a Bergamo sono molti i giovani che, almeno una volta alla settimana, si immergono in questo «oceano fantasy». C'è un'associazione storica, la Ludus Bergomensis, c'è un sodalizio universitario, la Confraternita Scarlatta, ma ci sono anche molti gruppi informali, compagnie, amicizie nate sulle immaginarie tavole da gioco.

Spesso siamo criticati perché dicono che siamo fuori dalla realtà, che siamo come delle sette segrete. Noi ci sentiamo come degli attori, pronti a improvvisare e a usare la nostra creatività, a metterci alla prova. Chi pensa che siamo degli alienati, forse ignora che quando giochiamo sappiamo benissimo quello che stiamo facendo

rattivo, anarchico, rispettoso delle leggi, infido o fedele, coraggioso o pavido. Ai raggi X, i giochi di ruolo sono come giganteschi labirinti: bivi, trivi e quadrivi, porte che si aprono o che rimangono chiuse, scenari desolanti, infernali, spaventosi, giardini incantati popolati da creature celesti. Tutto spesso dipende da un semplice lancio di dadi, o dalla scelta del master.

Può sembrare un'evasione esagerata dalla realtà, un ritaglio di mondo confezionato su misura, un universo leggero nel quale costruire una seconda casa più comoda e sicura, dove cadere non fa male e rialzarsi costa poco, magari solo un lancio di dadi andato a segno. «È vero - rispondono i ragazzi della Ludus Bergomensis, che si trovano nel centro sociale di via Carpinoni, quartiere

Carnovali (sono una sessantina, quasi tutti maschi) - giocare per noi è soprattutto un'evasione. Ma che male c'è? Non è un'evasione anche andare al cinema a vedere un bel film o assistere a uno spettacolo teatrale? Non è anche quello un modo per uscire dalla routine, per vedere qualcosa di nuovo, per provare emozioni diverse? Spesso siamo criticati perché dicono che siamo fuori dalla realtà, che

siamo come delle sette segrete. Forse perché pochi sanno davvero cosa significa partecipare a un gioco di ruolo. Già, cosa significa? «Noi ci sentiamo come degli attori, pronti a improvvisare e a usare la nostra creatività, a inventare nuove trame, a metterci alla prova. Chi pensa che siamo degli alienati, forse ignora che quando giochiamo sappiamo benissimo quello che stiamo facendo. Non siamo

schiafi del gioco, perché il gioco siamo noi, siamo noi a costruirlo, a cammiarlo, a immaginarlo. Certo, il rispetto delle regole è fondamentale, ma l'ironia non manca mai». Un gruppo chiuso? «Non a tutti piacciono i giochi di ruolo. Certo, a prima vista sembrano estremamente complessi, e lo sono. In realtà, una volta che ci sei dentro, ti sembra tutto estremamente naturale. E il gioco, in fondo, di-

venta un pretesto per incontrarsi, per fare qualcosa insieme». Qualcuno macina chilometri in motorino, per non perdersi la partita settimanale, qualcuno risparmia soldi per pagarsi la trasferta di tre giorni in Emilia al campionato nazionale. E tra dadi, pedine e carte magiche nascono amicizie, amori e sodalizi tutt'altro che «fantasy».

Paolo Doni
(2. Continua)



Glossario

D.M.: acronimo di Dungeon Master, coniato nel 1974 per il primo Gioco di ruolo: Dungeons & Dragons. Letteralmente significa: "Maestro del sotterraneo". Il Dm è colui che conduce il gioco, arbitro e insieme narratore.

DADI: in un Gioco di ruolo vengono utilizzati molti tipi di dadi, da 4 a 100 facce. Le sigle indicano i tipi di dadi utilizzabili di un gioco e si esprimono nella formula xDy, dove y indica il numero di facce e x la quantità di dadi da tirare. Esempio: 4d12 indica che bisogna tirare 4 dadi a 12 facce.

P.G. E P.N.G.: personaggi giocanti e personaggi non giocanti. I primi sono interpretati dai giocatori, i secondi dal D.M.

PUNTI FERITA: indicano l'energia vitale del personaggio.

PX O PE: punti esperienza, cumulabili, permettono di far passare il personaggio a un livello di potenza superiore.

FARE RPG: acronimo di fare roleplay, cioè interpretare in modo completo ed efficace il proprio personaggio.

POWER PLAYER: dispregiativo, giocatore che mira solo ad essere il più potente del gruppo.

LAWYER: dispregiativo, giocatore che cavilla eccessivamente sulle regole del gioco senza badare alla sostanza.

«In strada ci sono 790 cittadini, bel tempo, 36 gradi», ma è tutto virtuale. È uno dei tanti universi che popolano la grande rete

I mondi di Internet, dai nani di Lot alla tana del drago

Non solo sulla carta. La fantasia dei giochi di ruolo corre anche sulla rete.

Internet è una miniera d'oro per chi vuole cimentarsi in avventure virtuali. La vita sullo schermo, l'emozione formato digitale, hanno offerto nell'ultimo decennio terreno fertile per lo sviluppo di giochi di ruolo on line: sempre più completi, sempre più realisti, sempre più graficamente accattivanti. Chi frequenta le comunità virtuali conosce la sensazione di vertigine che si prova mettendo in gioco la propria identità e dialogando con altre identità fittizie (in gergo «avatar»); dietro ognuna di esse possono esserci persone vere, in carne ed ossa, collegate attraverso il proprio computer magari a migliaia chilometri di distanza oppure un complesso algoritmo matematico, una macchina che simula comportamenti.

tamenti, scelte, caratteri. Il gioco della finzione. Non più attraverso schede, matite, lanci di dadi e litigate con il Master che cambia le carte in tavola, come nei giochi di ruolo tradizionali, ma attraverso la rete, direttamente dalla scrivania di casa, a qualsiasi ora, senza limiti.

Eppure, per i giocatori, la differenza è minima: «Il meccanismo - spiegano - è lo stesso, sul computer come intorno a un tavolo. Certo, non vedi chi hai di fronte, chi c'è dietro il personaggio, ma le

condizioni sono le stesse: giocare». Buttarsi a capofitto in un mondo totalmente estraneo, farlo proprio, interpretarlo, comprendere i meccanismi che lo muovono.

La complessità di questi mondi, a volte, è disarmante, ma per i giocatori rappresenta una sfida, uno stimolo

ad osare ancora di più. Uno dei giochi virtuali più frequentati, nella rete, è Extremelot, una comunità virtuale a tema rigorosamente fantasy. Qual-

che numero, estratto direttamente dal sito (www.extremelot.it) ieri mattina alle 11: «il tempo è sereno, la temperatura è di 36 gradi, per le strade del regno di Lot ci sono 795 sudditi, 515 uomini e 280 donne (alle 11 erano collegati 795 utenti, ndr), 29.536 sono i cittadini di Lot. Chi non accede a Lot da oltre due mesi viene rimosso e non può essere considerato cittadino, 128.272 sono i messaggi giacenti nelle caselle postali che il Granduca to mette loro a disposizione, 115.006 sono le affissioni nelle 65 bacheche (virtuali, naturalmente), 15.444 sono stati gli ingressi nel Granducato nelle ultime 24 ore, 172 sono stati i nuo-

vi personaggi creati nelle ultime 24 ore».

Extremelot non è l'unico Gioco di ruolo on line: tra i più frequentati, riportati nella pagina dei links di Ludus bergomensis (www.ludusbergomensis.it), troviamo anche Blood Bowl on line, comunità ludiche come la Roccaforte dei nani di Lot, Rolepayng.it e organizzazioni ludiche come Blood Bowl Arena, Crux Fortunae, Dragon's Lair, Gilda Anacronisti, Il Nucleo, La Cripa, Open Gaming Foundation, Terzo Conclave, TreEmme.

Nel caos della rete proliferano piccoli universi virtuali di ogni genere. Per i naviganti, rubando una frase di un «cittadino di Lot», sono «il fiore della fantasia nel deserto del mondo attuale».

P. D.



I ragazzi di Ludus Bergomensis con alcuni dei giochi in scatola che si trovano nella sede dell'associazione. Nell'immagine centrale, uno scenario di un gioco: dadi, pedine dalle sembianze «gotiche», una fortezza rupestre