

# Come ho sempre sognato: il gioco di ruolo dal vivo come realtà parallela

di Barbara Occhipinti



Avete sempre desiderato sentirvi invincibili e inarrestabili come guerrieri? Oppure il vostro sogno nel cassetto è quello di calarvi nei panni di potenti stregoni e combattere il male a colpi di magia?

Cosa fareste se vi dicessi che tutto quello che avete sempre desiderato può diventare realtà?

Probabilmente penserete che mi stia prendendo gioco di voi, in realtà è il gioco quello che fa per voi, e **il LARP** è quello che stavate aspettando.

Ma partiamo dall'inizio.

Mi sembra doveroso, per prima cosa, dare una definizione di LARP, che altro non è che l'acronimo di *Live action role playing*, il cui significato può essere tradotto in **gioco di ruolo dal vivo** (GDR live); per chi conosce o ha esperienza nei giochi di ruolo da tavolo o online, possiamo prendere come esempio, a titolo esemplificativo, *Dungeons&Dragons*, basta fare la trasposizione dal gioco cartaceo o digitale alla vita reale. Nel GDR live non vi sarà quindi più richiesto di lanciare dadi, di muovere il mouse o di esporre verbalmente quello che desiderate che il vostro personaggio faccia: nel LARP dovrete scendere fisicamente in campo, perché per la prima volta i protagonisti della storia sarete voi.

Il desiderio ludico di interpretare qualcun altro ha radici profonde e molto lontane nel tempo, per questo non è sempre facile tracciare una **storia precisa della sua nascita e del suo sviluppo** e, soprattutto, risulta altrettanto complesso capire cosa può essere catalogato come LARP e cosa invece no.

Anticamente, **a Roma**, ad esempio, si era soliti organizzare delle feste a tema e delle battaglie navali in cui era possibile calarsi nei panni di semidei o creature mitologiche; nel **periodo medioevale**, invece, possiamo ricordare la *Feast of Fools*, festività celebrata in Inghilterra in cui servi e padroni si invertivano i ruoli. Tornando indietro geograficamente, ma procedendo cronologicamente fino al XVI secolo possiamo pensare anche ad Arlecchino, Pantalone, Pulcinella, le famosissime *maschere* della **Commedia dell'Arte** italiana, in cui gli

attori recitavano seguendo un *canovaccio*, una sorta di antenato di quello che sarebbe diventato lo scenario dei giochi di ruolo dal vivo. Seppur lontane nel tempo e nello spazio tutte queste attività avevano due obiettivi in comune: **l'intrattenimento e il divertimento**. Che questo tipo di eventi potesse avere delle connotazioni diverse e più profonde lo dobbiamo alle rivisitazioni storiche che vennero organizzate nel corso del XX secolo a scopo educativo e didattico. Successivamente, **nel corso degli anni Sessanta, le rivisitazioni storiche si modificarono**, ammettendo al loro interno anche delle caratteristiche fantasy, andando così ad ottenere quelli che possiamo considerare a tutti gli effetti come i primi LARP fantasy.

Un evento fu, però, quello che contribuì maggiormente alla creazione, allo sviluppo e alla diffusione dei giochi di ruolo dal vivo con ambientazione fantasy: l'uscita, agli inizi degli anni Settanta di ***Dungeons&Dragons***. Da questo momento il mondo che ruota intorno ai GDR live si sviluppa ulteriormente, grazie alla nascita, a livello mondiale, di diversi tipi di LARP, originati da attività sempre diverse.

Ai giorni nostri è facile relegare il gioco di ruolo dal vivo alla sfera dei "nerd", artefice di ciò sono con ogni probabilità anche i personaggi-tipo che, nelle serie televisive, vediamo immersi in occupazioni di tal genere (mi vengono in mente, ad esempio, Sheldon e Leonard di *The Big Bang Theory*); in realtà questo tipo di attività si è rivelata di straordinaria importanza ed efficacia sul piano didattico, psicologico e, soprattutto, se utilizzata come strumento terapeutico.

Se ci soffermiamo a ripensare ai giochi che facevamo da piccoli, sia a casa che nella scuola dell'infanzia, ci possiamo rendere facilmente conto che tutti, anche se solo per una volta, abbiamo giocato al "facciamo finta che...", ci siamo tutti divertiti ad immaginare mondi paralleli, alternativi, ambientazioni in cui finalmente, per una volta, potevamo essere quello che volevamo... Il LARP è la versione "adulta" dello stesso gioco, infatti, nonostante le influenze di tutte le altre attività poc'anzi esplicate, la sua caratteristica principale rimane sempre quella del divertimento. Tuttavia, occorre tener presente che anche se a livello materiale il GDR rimane improduttivo, lo stesso discorso non ha valenza per quello che concerne, invece, il piano sociale: il LARP, infatti, non è giocato da un singolo che porta avanti la propria missione in maniera autonoma e svincolata da legami esterni, ma, al contrario, è condotta da **un gruppo più o meno grande di persone che necessitano di intrattenere rapporti amichevoli o conflittuali**, a seconda dell'ambientazione e del personaggio che decidono di interpretare, per riuscire a completare la missione. Facile a questo punto capire che, come accade in tutti i giochi che prevedono un confronto diretto tra individui, il LARP può essere uno strumento di fondamentale importanza nello sviluppo e nell'esplorazione dei rapporti sociali, soprattutto se si considera il fatto che, a differenza delle altre attività, quella dei live prevede l'immedesimazione in un personaggio sia a livello mentale che fisico, ed è proprio questo elemento che eleva la sua importanza anche a livello sociale.

Abbiamo detto che i giochi di ruolo dal vivo possono avere **scenari molto diversi tra di loro**: possono essere ambientati nel mondo fantasy,

ripercorrendo per esempio le avventure di elfi, hobbit e nani, possono essere ambientati nell'universo fantascientifico, oppure essere ambientati ai giorni nostri dove, magari, ci viene richiesto di interpretare un personaggio con determinate caratteristiche fisiche o mentali. A titolo esemplificativo possiamo citare lo scenario creato da Frederik Berg Östergaard dal titolo *Fat man down*, in cui il personaggio principale soffre di obesità e per interpretarlo verrà scelto il giocatore dal peso maggiore; questo tipo di ambientazione sarà quindi molto utile per lo sviluppo dell'empatia e, in particolare modo, **permetterà ai giocatori di ragionare su un tema di enorme importanza sociale.**

Il gioco di ruolo dal vivo si è dimostrato anche di notevole efficacia se utilizzato, come detto in precedenza, a scopo terapeutico; molti psicologi e psicoterapeuti hanno infatti notato che permettere ai pazienti affetti da disagi psicologici di varia natura, siano essi derivati da stress, da ansia, da attacchi di panico o da traumi subiti, quei pazienti quindi che hanno bisogno di un sostegno e un aiuto per ritrovare una solida competenza relazionale, di tornare ad una situazione giocosa può dimostrarsi un ottimo aiuto, perché permette loro di sperimentarsi in maniera libera in nuovi ruoli e in nuove possibilità di vivere e quindi di esistere.

Ad oggi in Italia sono tantissime le associazioni che si occupano di GDR live: tra le tante possiamo citare **GRVItalia e Bollaverde**, per l'ingente numero di giocatori che riescono a coinvolgere; inoltre negli ultimi anni, dato anche l'enorme sviluppo di *game design*, si è vista l'organizzazione con cadenza annuale del **LARP symposium**: evento in cui vengono tenute diverse conferenze sulla teoria del LARP.

Se siete amanti di videogame ma, soprattutto, se non lo siete, permettetevi anche solo per un giorno di evadere dalla vostra vita quotidiana; scegliete la realtà parallela che più vi piace, calatevi nei panni dei personaggi frutto della vostra immaginazione e state pronti a iniziare un'epica avventura, quella che avete sempre sognato.

5 ottobre 2022 | Barbara Occhipinti