

WRONG STORIES

DOUBT IS OUR PRODUCT

WRONG STORIES è un gioco di ruolo per due giocatori creato per il Game Chef Pummarola Edition 2017 (gamechefpummarola.eu). Wrong Stories è un gioco adatto per raccontare storie di giornalismo investigativo, cospirazioni e intrigo, verità celate e confini superati o ridefiniti.

“Deep Web, privacy, censura. Quel brusio ai limiti del nostro campo visivo. Quel confine tra noi e gli altri, tra realtà e finzione. Molti di noi ignorano ciò che gli sta intorno, ma non vale per te. Tu sei uno di quelli/e che malauguratamente ha sbirciato sotto il tappeto e nella cesta dei panni sporchi. Sei tra quelli/e che hanno trovato una storia sbagliata.”

Giocate Wrong Stories per mettere alla prova le vostre opinioni, per raccontare storie dove i confini non sono sempre così netti, per vedere dove certe scelte ci possono portare. Non giocatelo per interpretare eroi, per vincere, per confermare le vostre idee.

TEMA

CONFINI: tra verità e bugia (o verità soggettiva/parziale), tra pubblico e privato, tra classi sociali, stato e individuo, online e offline. Confini superati e conseguenze nel farlo.

INGREDIENTI

TAGLIO: tagliare la carta, censurare le parole, distruggere le informazioni e i documenti, tagliare i legami.

FILATO: una serie di input che intrecciandosi daranno forma alla narrazione, una matassa che si srotola.

ECO: mediatica, riverberi delle proprie azioni, della propria presenza on e off-line.

FUMO: fumo negli occhi, mezze verità, bugie e disinformazione.

PREPARAZIONE

Procurati un amico/a con cui giocare, e insieme concordate e stampate **DUE COPIE** di un articolo di giornale che tratti un tema attuale a voi caro. Lo chiameremo **FONTE**. Scegliete argomenti come privacy, terrorismo, diritti umani, cronaca nera, corruzione. Scegliete un articolo forte, qualcosa su cui credete valga la pena discutere. Se potete scegliete anche un articolo sintetico e puntuale, vi aiuterà ad avere meno distrazioni.

Procuratevi quindi anche un paio di evidenziatori, di pennarelli neri, matite, gomme, e una copia cartacea di questo testo e della **TIMELINE** in fondo al manuale.

La **TIMELINE** insieme alla fonte sarà il vostro principale strumento di gioco. Proprio come un investigatore o un giornalista annotano la sequenza di fatti ed eventi che si susseguono in una vicenda, anche voi arriverete alla fine della partita con un documento che ripercorrerà la vostra storia, presentandone punti di svolta, cause e conseguenze.

LEAD

Discutete brevemente l'articolo scelto, le sue implicazioni, i suoi possibili retroscena, punti oscuri e risvolti. In base a questo create una frase concisa che sarà il LEAD della vostra storia, una sorta di dichiarazione di ciò che volete raccontare. D'ora in avanti vi staccherete dagli eventi dell'articolo e creerete da voi la vostra personale storia, esso diventerà solo fonte di spunti e strumento di gioco come spiegato più avanti.

FILATO

Prendete ciascuno la propria copia della fonte e scegliete, evidenziandole, 20-25 parole (ma anche brevi frasi di 2-3 parole) che rispecchino le vostre aspettative sugli eventi che verranno, che destano il vostro interesse o che, a intuito, vi aspettate di portare in gioco. Entrambi dovrete evidenziare lo stesso numero di elementi, ma non necessariamente gli stessi.

PROLOGO E CINQUE "W"

Una volta stabilito il lead e il filato dividetevi i ruoli di **PROTAGONISTA**, cioè la persona che si troverà al centro degli eventi narrati (un giornalista, un testimone, un attivista, un whistleblower, un terrorista, ecc.) e **ALTRO**, cioè l'insieme di forze che si oppongono a lui o lo vedono come minaccia, e in generale il mondo che lo circonda. Ciascuno di voi avrà l'ultima parola sul ruolo scelto, ma dovrà assicurarsi di relazionarsi sempre con

l'altro giocatore. I ruoli sono antagonisti, non i giocatori, il cui interesse è invece proprio quello di sviscerare questo antagonismo e il suo impatto sulla società.

Quindi passate a definire le **5W**, cioè l'evento scatenante che metterà in moto tutto coinvolgendo il protagonista e che vi darà anche un'idea di chi egli sia. Sarà un evento tragico, importante (ma non necessariamente di rilievo mediatico), e in cui il protagonista sarà direttamente coinvolto.

What? Cosa è successo?

Who? Chi era coinvolto oltre al protagonista?

Where? Dove è accaduto?

When? Quando è accaduto?

Why? Perché il protagonista è coinvolto?

Nel rispondere alle domande non preoccupatevi di chiarire ogni singolo dettaglio, perché sarà solo la punta dell'iceberg e le vere domande ve le farete giocando. Piuttosto concentratevi sull'individuare il quadro generale e il potenziale protagonista della vostra storia. In base agli elementi emersi dalle 5W dettagliatelo, definite quale sia la sua professione, il suo ruolo, le sue convinzioni, i suoi obiettivi e legami. Stabilite inoltre a grandi linee eventuali altre parti in causa, agenti esterni o personaggi di spicco da annotare sulla timeline e che potrete portare in gioco successivamente.

Delineate per il protagonista una **PERDITA**, qualcosa o qualcuno che ha perso a causa dell'evento scatenante (lucidità, credibilità, sicurezza, affetti, beni, ecc.). Dovrebbe essere qualcosa di importante del suo passato recente, che è scomparso o radicalmente cambiato con l'evento scatenante, e che influirà in maniera significativa sugli eventi futuri.

Definite anche l'**AGENDA** del protagonista, cioè tre obiettivi chiave a cui mira in base alla perdita e alle 5W. Ciascun punto è legato a un atto, dal più prossimo al più distante in termini di fattibilità e importanza. Annotateli sulla TIMELINE. Non scervellatevi troppo per definirli, di solito le idee più immediate (e in questo caso le più attinenti alle 5W) sono quelle giuste. Alla fine di ogni atto valutate in accordo se è il caso di modificare il punto successivo in agenda perché non più valido o cambiata la situazione.

Se in gioco vi trovate in difficoltà nel decidere cosa il protagonista o l'altro debbano fare, l'uno cercherà di raggiungere l'agenda per l'atto in corso, l'altro di ostacolarla.

Infine dettagliate e narrate di comune accordo la situazione iniziale del prologo, immaginate come un cronista racconterebbe il fatto espresso dalle 5W. Il primo atto avverrà DOPO che questo evento si è verificato e non potrà modificarlo direttamente, ma solo agire sulle conseguenze che esso ha provocato.

NOTA: non è necessario stabilire in questo momento se il protagonista sia nel giusto. Rimandate questa decisione all'epilogo o non prendetela affatto e limitatevi a viverne le scelte drammatiche.

CONVERSAZIONE

Durante il gioco stabilite semplicemente attraverso il dialogo cosa accada in un dato momento. Solitamente uno di voi dirà "fac-cio questo, che succede?", ottenendo quindi in risposta "succede questo, cosa fai ora?" oppure "così è troppo facile, penso che prima si debba...". Stabilite sempre di comune accordo azioni e reazioni del protagonista e del mondo esterno, tenendo presente il volere di chi ricopre quel ruolo.

Vi preoccuperete di gestire in modo specifico e con una meccanica apposita solo situazioni di forte disaccordo tra voi, o il culmine di un atto (vedi SVOLTE).

Quando introducete un elemento o evento importante che vi sembra doveroso ricordare, annotatelo sulla timeline.

DIRITTI e DOVERI: viste queste premesse è importante che vi preoccupiate di lasciare all'altra persona il giusto spazio. Collaborate sempre e intervenite educatamente. Se dissentite provate a costruire insieme la soluzione, se qualcosa non torna dovete spiegare le vostre ragioni, non potete dire "non mi

piace“ e basta. Se qualcuno introduce un elemento usatelo, ma non cercate di demolirlo senza motivo per prevalere, perché il vostro scopo non è vincere ma creare insieme una storia che valga la pena raccontare.

VETO: potrà succedere che un dato argomento o situazione esposto dal giocatore che vi sta di fronte oltrepassi un limite oltre il quale non volete spingervi (in termini etici o emotivi). In quel caso vi basterà dire "VETO." e lui dovrà, senza opporsi, trovare qualcosa di diverso che vada bene anche per voi. Rispondete ad eventuali chiarimenti e trovate di comune accordo la giusta soluzione. Questa regola è un salvagente in caso qualcosa vi metta a disagio, non abusatene ma non sottovalutatela in caso di bisogno.

FAST FORWARD: il protagonista potrà sempre trovare un indizio o la soluzione ad un problema che muova la storia in avanti, e in generale potrà prima o poi sempre riuscire in qualcosa che sia affine alle proprie competenze o umanamente realizzabile. Quello che potrà cambiare sarà il prezzo da pagare per farlo, le conseguenze, i danni collaterali e le tempistiche. Sarà su questi elementi che dovrete lavorare e fare leva. Ricordate di non bloccare mai il gioco dicendo “non puoi”, provate a dire “puoi, ma così e a questo prezzo, cosa fai?” oppure “ok, ma prima penso debba accadere questo”.

ATTI

Lo svolgimento della partita avverrà all'interno di una struttura in cinque fasi: un prologo, tre atti consecutivi via via più tesi, e un epilogo finale. Ogni atto dovrà portare il protagonista più vicino ai propri obiettivi ma anche ai propri nemici. In ciascun atto prenderete spunto dagli elementi presenti sulla timeline per raggiungere o ostacolare il relativo punto in agenda, e passerete a risolvere la svolta non appena le condizioni la rendono la scelta più ovvia. Vediamo le fasi una per una qui di seguito.

PROLOGO: è la parte del gioco dove imposterete le premesse e narrerete l'evento scatenante che darà il via alla vicenda.

PRIMO ATTO: è dove inizierete a tirare i fili e perseguire i rispettivi obiettivi. Prenderà vita direttamente dal prologo e ne sarà un naturale proseguimento.

PRIMA SVOLTA: si arriverà al punto in cui uno dei due farà la prima mossa, o disporrà i pezzi per portarsi in vantaggio. Vi occuperete del primo punto in agenda e oltrepasserete il primo confine.

SECONDO ATTO: le forze che hanno iniziato a schierarsi agiranno per eliminare il problema. Fattori esterni possono manifestarsi e incrinare gli equilibri.

SECONDA SVOLTA: uno dei due colpirà in modo devastante, e forse senza badare alle conseguenze. Si tenterà di portare il conflitto al livello successivo oltrepassando un secondo confine. Vi occuperete del secondo punto in agenda.

TERZO ATTO: le parti fiaccate vorranno porre fine al problema. Le informazioni inizieranno a trapelare e ci si avvierà verso il conflitto conclusivo.

TERZA SVOLTA: vincere o perdere, vivere o morire. Qualcuno otterrà ciò che vuole e qualcun altro subirà un duro colpo. Vi occuperete del terzo punto in agenda e oltrepasserete l'ultimo confine.

EPILOGO: tirate le somme di tutto, narrate l'epilogo della vicenda e analizzate le conseguenze a breve e lungo termine.

Come si inizia un atto?

Ogni atto dovrebbe iniziare con una conversazione tra i giocatori per definire quali elementi vorrebbero vedersi sviluppare durante l'atto stesso. Analizzate la fase precedente e decidete dove siete ora, cosa il protagonista intenda fare e come l'altro voglia reagire. Tenete d'occhio le indicazioni per l'atto presenti sulla timeline e ragionate come se foste registi intenti a dirigere un film. Cosa accadrebbe ora? Una volta fatto questo partite a giocare: l'altro descriverà brevemente la situazione e il

protagonista agirà per farvi fronte e muoversi verso la sua agenda.

Dobbiamo giocare tutti gli atti?

Sì, la struttura è impostata per ricalcare un certo tipo di storie, e per arrivare a quel preciso risultato useremo la struttura presentata, in modo da avere queste caratteristiche:

- un'escalation di eventi che vadano a premere determinati tasti.
- un'agenda da contrastare, in evoluzione
- la possibilità di fare piani per poi vederli crollare e cambiare in base agli eventi
- la costante necessità di alzare il tiro e passare il limite per riuscire

E se il protagonista dovesse morire o arrivare prima ai suoi obiettivi?

Il consiglio è anzitutto di non spingere subito solo su questo, e di valutare di aver impostato agenda e svolte seguendo le indicazioni. Tuttavia se dovesse accadere va bene comunque, dovrete semplicemente rimescolare le carte in tavola. Scoprirete nel primo caso che c'è qualcuno pronto a indagare sul decesso o a farsi carico dell'agenda, create il nuovo protagonista e continuate a giocare. Nel secondo caso sarà semplicemente la storia stessa a smentirvi, spunterà un ulteriore problema non previsto o un nuovo burattinaio dietro le quinte.

Quando si attiva una svolta?

Guardate bene le indicazioni sulla timeline e l'agenda. Quando i fatti che state narrando porteranno a dover decidere se il punto in agenda è raggiunto o meno sarà il momento di passare alla svolta. Entrambi i giocatori hanno facoltà di far notare quando questo avviene, e di conseguenza chiamare la svolta.

Chi decide come stanno le cose e quali elementi entrano in gioco?

Decidetelo sempre di comune accordo, tenendo presente che ciascuno dovrebbe avere l'ultima parola sugli elementi che ha inventato nel corso della partita (non attaccatevi troppo ad essi però, sarà molto più interessante vedere come l'altro li sconvolge, lasciandovi sorprendere). Se vi trovate in disaccordo troverete più avanti un metodo per risolvere le dispute in maniera semplice.

CONFINI

Per tutte e tre le svolte ciascuno di voi stabilirà un **CONFINE** che gli attori sotto il suo controllo supereranno in caso di vittoria. I confini possono essere morali, etici, politici, fisici. Devono rappresentare una linea che si oltrepassa e che in qualche modo altera lo *status quo* in modo più o meno irreparabile in caso di vittoria. I confini non sono necessariamente positivi o negativi, ma sono qualcosa il cui attraversamento porterà un impatto non solo sugli attori, ma anche sul mondo che li circonda (*per es. il confine tra proprietario e open source, tra individuale e collettivo, tra segreto e di pubblico dominio*).

Formulateli di volta in volta stando attenti che siano attinenti al vostro lead e al fulcro della vicenda che state giocando.

Ricordatevi inoltre che, come per l'agenda, i confini dovrebbero essere via via più importanti e di maggior impatto. Quello che volete è un'escalation, e soprattutto volete vedere cosa questa "corsa" comporta anche per il mondo circostante.

Una volta deciso l'esito della svolta solo il confine del vincitore sarà stato superato. Scrivetelo sulla timeline.

SVOLTE

Come accennato, buona parte del gioco sarà gestita di comune accordo come conversazione. Tuttavia arrivati al culmine di un atto, dovrete sicuramente stabilire se il punto in agenda venga raggiunto o meno.

In questo caso deciderete l'esito attraverso una **SVOLTA** procedendo come segue:

1. Il protagonista stabilisce ciò che vuole ottenere, e di contro l'altro stabilisce le potenziali reazioni, opposizioni e complicazioni/conseguenze ad opera del mondo circostante. Entrambi decidono il proprio confine.
2. Entrambi scegliete **IN SEGRETO** una o più delle vostre parole evidenziate (3-4 per iniziare sono un buon numero), facendo un segno a matita accanto ad esse. Le parole scelte saranno attinenti alla situazione o spunto per eventuali esiti. Scegliete il numero di parole in base a quanto siete disposti

ad investire per guadagnare il controllo sulla narrazione, valutando le risorse che nella storia metterete in campo per prevalere sull'avversario. Fatevi anche tutte le domande necessarie a delineare la situazione, capire l'impegno dell'altro e la gravità della situazione (senza ovviamente chiedere il numero esatto). Siate sinceri nel rispondere.

3. Confrontate il numero di parole segnate, e ciascuno deciderà se **MANTENERE** il risultato attuale o **ALZARE LA POSTA** aggiungendo, sempre di nascosto, altre parole e generando una singola **ECO** a scapito di chi ha alzato la posta per primo (vedi **ECO** più avanti). Quindi procederete a confrontare nuovamente il numero (non si può alzare la posta una seconda volta).

4. Il vincitore cancellerà col pennarello nero ("tagliare i fili") le parole investite e non potrà più usarle per il resto della partita. Dovrà inoltre cercare di portarle in gioco nella narrazione dell'esito in caso di vittoria. Aver marcato **meno** dell'altro significa in qualche modo aver sottovalutato la minaccia. Aver marcato **tre o più parole in più** dell'avversario significa aver esagerato e alzato il tono dello scontro, producendo danni collaterali che non si possono ignorare. Questo genererà una eco negativa per il vincitore, o, se già presente (a causa dell'aver alzato la posta), la sposterà a scapito del vincitore. In caso di **pareggio** procedete ad alzare la posta come da regole al punto 3, ma l'eco andrà in questo caso a scapito del perdente.

5. Il vincitore narrerà l'esito della svolta. Il perdente potrà suggerire ed integrare delineando una tensione nascente derivante dal confine superato, e che potrete sfruttare più avanti. Se è stata generata una eco verrà definita da colui che non la subisce. Annotate il tutto sulla timeline.

Si generano più echi diversi in base ai diversi esiti nel risolvere la svolta?

No, indipendentemente da quanti ne attivereste mentre risolvete la svolta, alla fine si genera sempre una singola eco per svolta in base ai casi descritti.

TAGLIARE I FILI

Vale la pena sottolineare che le parole evidenziate sulla vostra fonte sono una risorsa spendibile ma **limitata** per avere il controllo narrativo e favorire i vostri intenti, perciò abusarne vi porterà inevitabilmente ad essere "scoperti" più avanti nella storia. Esaurirle prima dell'epilogo significa di fatto che durante le svolte o le dispute successive non avrete modo di contrastare la controparte.

Investite le vostre parole in modo intelligente, valutate la posta in gioco ma anche le sfide che potreste dover sostenere in futuro. Le possibilità di fare domande esiste proprio per darvi gli strumenti per compiere queste valutazioni.

Quante e quali domande dovremmo fare?

Non c'è una risposta unica, fate tutte le domande che ritenete opportune (due o tre dovrebbero essere sufficienti), e fate il tipo di domande che vi sembra vi chiariscano meglio la situazione. Il vostro scopo è arrivare a capire le intenzioni dell'altro giocatore (che deve essere sincero nel rispondere), dove voglia portare il conflitto e in che modo. In termini di gioco le domande rappresentano tutte le voci, informazioni, ed elementi, di cui si può esser venuti a conoscenza prima di arrivare allo scontro.

Alcuni esempi: ci sarà massiccio dispiego di forze o sarà un'azione limitata? Vogliono colpire anche persone a me care o si concentreranno su di me? Darai fondo alle tue risorse economiche? Sarà un'azione segreta o pubblica e coordinata tra diverse agenzie?

DISPUTE

Se nel mezzo di un atto vi trovate in forte disaccordo su qualcosa e non riuscite a risolvere dialogando, impostate una svolta con le normali regole, ma fate attenzione che:

1. Comunque vada **ENTRAMBI** dovrete tagliare i fili. Annerite entrambi le pa-

role investite nella svolta, qualsiasi sia l'esito.

2. Si genera una eco come di consueto se è il caso di farlo.

In generale il consiglio è quello di limitare le dispute al minimo. Se vi trovate in disaccordo discutete e cercate di propendere per la soluzione più interessante per la storia, quella che può portare conseguenze più tragiche o che può rendere le future svolte più drammatiche.

ECO

Una **ECO** è il riverbero mediatico e sociale delle vostre azioni sul mondo che circonda il protagonista. Un agente esterno che si interessa alla vicenda, un danno collaterale che porta i riflettori sulla questione, una fuga di informazioni, un nuovo tempestivo alleato. Una eco sarà sempre in qualche modo negativa per chi lo subisce, e positiva per la controparte. Porterà inoltre sempre a doversi occupare di un nuovo problema nell'immediato, o comunque ad attirare l'attenzione sulla vicenda. Non abbiate paura di spingere sull'acceleratore e picchiare duro quando si genera una eco, perché significa che qualcosa è davvero andato fuori controllo e potrebbe cambiare le carte in tavola. Una volta discussa e definita annotatela sulla timeline per tenerla sempre sott'occhio, sarà un ottimo strumento per avvantaggiarsi sulla controparte.

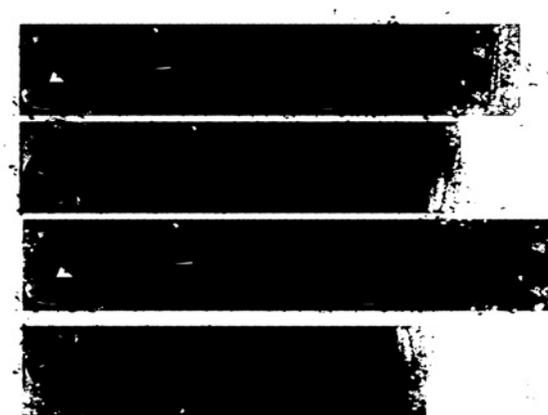
FUMO

Una sola volta per Atto in qualsiasi momento al di fuori di una svolta ciascuno di voi può, tagliando una delle proprie parole, introdurre un piccolo elemento che ostacoli l'avversario o lo mandi fuori strada. Prendendo spunto dalla parola introdurrà una mezza verità, inganno, disinformazione, che vada a ostacolare l'altro nei suoi intenti appena espressi. In pratica gli state chiedendo di modificare in modo abbastanza consistente quello che ha appena introdotto, facendo leva sul fatto che ciò che credeva non è come sembra. Il bersaglio può accettare e modificare la sua descrizione di conseguenza mostrando come il fumo lo ostacoli, o arginare la situazione tagliando a sua volta una delle proprie parole, e quindi lasciando tutto com'è. Se lo fa avrete entrambi pagato ed eroso le vostre risorse per nulla, altrimenti Dovrete tenere conto di queste false piste nelle vostre narrazioni future finché la verità non verrà a galla.

Spesso questa regola vi richiederà di aggiungere elementi in maniera retroattiva per cambiare qualcosa che sta accadendo nel presente (*"la ripresa che stai mostrando in tribunale in realtà è falsa, lo si scopre durante il processo"*). Va benissimo, a patto che vada bene anche all'altro giocatore e che ciò che introducete sia coerente e ben integrato nella storia.

USARE LA TIMELINE

Abbiamo visto come alcuni elementi vadano inseriti sulla timeline man mano che giocate (echi, fumo, svolte). Usatela anche per tenere traccia del progresso e dei punti chiave della storia. Sentitevi liberi di annotarvi i personaggi, luoghi, indizi e altri elementi che potrebbero tornare utili successivamente. All'atto pratico la timeline sarà il vostro blocco degli appunti, tracciate una linea da un punto su di essa e scrivere a fianco la nota relativa procedendo in ordine cronologico (come per le note già presenti per svolte ed evento scatenante, che dovrete semplicemente ampliare). Sarà interessante alla fine della partita ripercorrerla e vedere lo svolgersi degli eventi da capo a piedi.



**TIMELINE**

PROTAGONISTA:

PERDITA:

FONTE:

LEAD:**AGENDA DEL PROTAGONISTA:**

- 1.
- 2.
- 3.

PROLOGO (5W)

Presentazione degli attori e della situazione scatenante.

PRIMO ATTO

I fatti emergono, interessi e obiettivi si palesano.

SECONDO ATTO

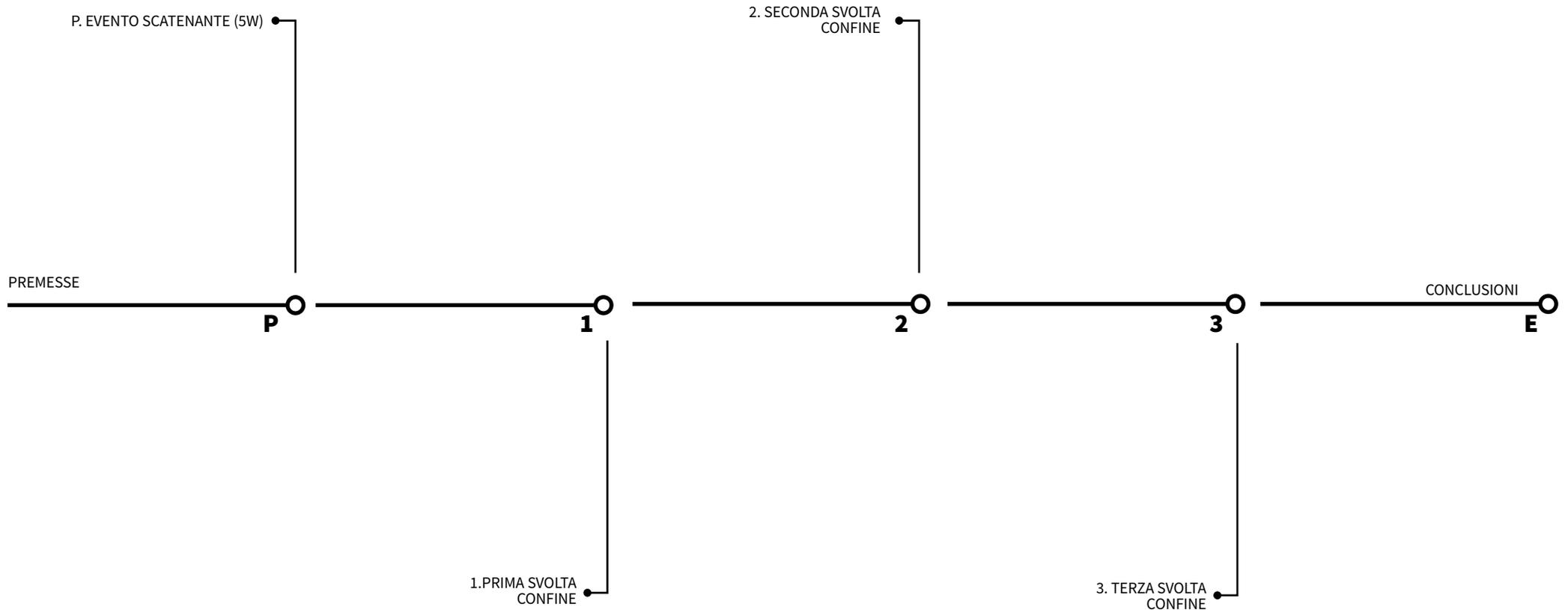
La situazione si complica e la vera minaccia si rivela pienamente.

TERZO ATTO

Tutte le carte sono allo scoperto, l'azione volgerà al culmine.

EPILOGO

Conclusioni e conseguenze.

**P. EVENTO SCATENANTE**

Si dubita, si indaga, si testa, si fugge. Si provoca un problema da non ignorare.

1. PRIMA SVOLTA

Si mettono in gioco nuove forze. Nuove rivelazioni, si studia un percorso.

2. SECONDA SVOLTA

Sfoggio di forza per piegare l'avversario. Si pianifica, si agisce d'istinto.

3. TERZA SVOLTA

Si colpisce duro. Si sacrifica e si passano i limiti. Si scoprono verità sgradite.

E. CONCLUSIONI

Verità o menzogna, vittoria o sconfitta? Si contano le perdite.