

# Quella volta che...

*il gioco di ruolo*

*Di Beatrice da Vela e Filippo Zolesi  
versione 0.3*

## Introduzione

Quella volta che... è un gioco che si ispira dichiaratamente al libro *Quella volta che...*, che raccoglie testimonianze di molestie. La raccolta è il risultato della campagna *Quella volta che*, ideata da Giulia Blasi e promossa dai portali *Pasionaria.it* e *Gaypost.it*. In pochi giorni dal lancio dell'hashtag **#quellavoltache**, che invitava a raccontare in anonimo o col proprio nome le molestie subite negli ambiti più disparati, sono state raccolte centinaia di testimonianze, portando alla luce un fenomeno diffusissimo del quale fino a quel momento si era sempre parlato poco. Molte delle persone, in larga maggioranza donne, che si sono raccontate, hanno avuto per la prima volta l'occasione, la voglia e il coraggio di parlare di quanto subito.

Le storie che il libro raccoglie sono storie ritrovate, ma tante di più sono le storie di molestie che sono perdute, perché rimangono con la vittima, che le porta con sé come un peso tutto la vita.

Questo gioco di ruolo vi mette nei panni di persone comuni, tra le quali alcune subiranno molestie e alla fine potranno decidere se condividere la propria storia o no.

In appendice si trovano alcuni esempi, reali, di *Quella volta che...*

## Il gioco

Si divide in 5 fasi di durata differente: la preparazione, l'introduzione dei personaggi, *Quella volta che...*, l'Epilogo ed il Fine Gioco.

Per giocare servono: da 3 a 7 giocatori, qualche matita e gomma, dadi a sei facce (possibilmente 3), le schede dei personaggi e delle parole di sicurezza stampate e ritagliate, un oggetto che sia pesante ma facile da passare di mano in mano (un manubrio da palestra da 3 Kg è perfetto) ed un panno abbastanza grande da coprirlo.

Il regolamento è concepito per essere usato direttamente durante il gioco e guida i partecipanti passo passo in quel che devono fare.

Chi prepara le cose per altri dovrebbe leggersi il testo che segue da qui in poi e stamparlo in un paio di copie. Consigliamo di spillare assieme i fogli delle singole fasi.

## Fase uno: la preparazione

Scegliete il Facilitante: è la persona responsabile di facilitare il gioco a tutti. Usualmente è la persona che conosce meglio il gioco, nel dubbio il facilitante è la persona che è stata più recentemente ad una manifestazione o iniziativa femminista. I social network non contano.

Il facilitante fa le seguenti cose e spiega le seguenti regole, eventualmente leggendo direttamente dal testo se è opportuno o se è richiesto dalla singola regola.

### Le fasi del gioco

La Preparazione serve ad imparare le regole base.

Nell'Introduzione dei personaggi li vedremo in una situazione di quotidiana tranquillità.

Quella volta che... le vittime affronteranno una molestia o violenza.

Nell'epilogo scopriremo se le vittime condivideranno la loro esperienza o no.

Nel Fine Gioco torneremo nei nostri panni e discuteremo di ciò che abbiamo vissuto.

Io sono.

Quando una persona ha il compito di narrare cose su un personaggio deve sempre incominciare con "Io sono Nome del personaggio". Ad esempio "Io sono Veronica" e poi proseguire.

### Prima Persona

Nell'interpretare i personaggi, nel dire cosa dicono e fanno si deve descrivere tutto in prima persona anche se non è necessario "interpretare" i dialoghi. Un suggerimento generale è di utilizzare descrizioni che facciano ampio uso dei sensi del personaggio.

Alcuni esempi:

"Io sto camminando verso casa" ok, "Veronica sta camminando verso casa" non ok.

"dico: - non voglio salire sulla macchina -" ok, "dico che non voglio salire sulla macchina" ok, "Veronica dice che non vuole salire sulla macchina" non ok.

"Vedo una persona che mi insegue" ok, "C'è una persona che insegue Veronica" non ok.

"Sento la pioggia bagnarmi la schiena mentre sono sul stesa per terra" ok "Veronica si inzuppa la schiena quando è stesa per terra" non è ok.

### Time Out:

Ogni volta che si ha bisogno di interrompere il normale flusso di gioco per chiedere chiarimenti sulle regole o per necessità spicce che non hanno a che fare con il gioco in senso stretto si può chiedere un time out e fermarsi per risolvere la cosa in questione.

Vedremo fra poco regole specifiche per fermare o mettere in pausa il gioco per motivi di gioco.

### Il nostro contratto sociale e come rispettarlo.

Il facilitante legge ciò che segue, fino alla fine della regola. Se ci sono domande o dubbi discutetene.

"Questo gioco di ruolo affronta temi molto delicati e può essere un'esperienza emotivamente

molto intensa per i partecipanti. Questa combinazione può essere potentemente positiva o catastroficamente esplosiva a livello sia personale che di gruppo.

Per questo deve essere chiaro ed esplicito a tutte le persone qual è l'impegno che ci stiamo prendendo nel partecipare nei confronti di noi stessi e degli altri.

Questo gioco ha l'approccio **Io non ti abbandonerò**: siamo tutti esplicitamente d'accordo sul fatto che andremo a toccare argomenti delicatissimi che potrebbero suscitare emozioni intense o la cui rappresentazione potrebbe metterci a disagio.

L'argomento delle molestie e delle violenze può toccare corde profonde in ciascuna persona in modo completamente inaspettato.

Siamo quindi tutti d'accordo sul fatto che possano essere toccate queste corde e che

- se qualcuno dovesse introdurre elementi delicati in una scena questi non vengano semplicemente ignorati ma vengano raccolti dagli altri che, **con rispetto**, vi costruiranno sopra.
- se una persona dovesse trovarsi in difficoltà avrà il supporto delle regole del gioco e soprattutto **un sostegno umano privo di giudizi** da parte degli altri partecipanti.

Questi sono gli strumenti che il gioco mette a disposizione e sono riassunti in una scheda che viene messa al centro del tavolo.

**RALLENTA:** Se la rappresentazione di un evento è spiacevole, o per l'evento in sé o perché si va troppo nel dettaglio nel descriverlo, **qualsiasi partecipante può in ogni momento del gioco** dire chiaramente RALLENTA.

Chi ha fatto le ultime affermazioni deve allora riformularle in modo da porre un **Velo**, senza cambiare la sostanza di ciò che sta accadendo. Mettere un Velo vuol dire sfumare la descrizione o descrivere in modo indiretto gli eventi in modo che si capisca cosa succede ma senza dargli una rappresentazione diretta. Questo è l'unico caso in cui si può ignorare la regola della **prima persona** e del **io sono** in quanto potrebbe risultare difficile o impossibile velare opportunamente le cose altrimenti. Una volta che la persona che ha chiesto di rallentare accetta il velo come appropriato il normale flusso di gioco riprende.

Ad esempio invece di "Io sono Veronica e sento il rumore del mio zigomo che si rompe quando il suo pugno mi colpisce" si può **rallentare** dicendo "Io sono Veronica, le ombre sul muro ed i rumori ci fanno capire che la sta picchiando duramente in faccia" o **rallentando ancora di più** "Veronica viene picchiata sul viso".

**PAUSA:** si può invocare una pausa per interrompere il gioco per qualche minuto.

Invocate la pausa quando un'emozione forte vi richiede di fermarvi per poterla gestire con calma con il supporto che vi sentite di volere dagli altri partecipanti: **siete voi ad essere in controllo**.

Se una persona invoca una pausa cercate di capire come potete supportarla al meglio: potrebbe aver bisogno di potersi prendere il tempo di sfogare le proprie emozioni fisicamente, vorrebbe poter parlare di ciò che sta provando, potrebbe aver bisogno di calma e solitudine e riflettere, potrebbe aver bisogno di contatto fisico come un abbraccio mentre potrebbe rifiutarlo categoricamente.

Non c'è un modo giusto o sbagliato di reagire a certe emozioni e chi invoca PAUSA non ha nessun obbligo di dare spiegazioni sul perché è stata utilizzata.

Statele accanto senza sopraffarla e chiedetele esplicitamente se ha bisogno del vostro aiuto e cosa potete fare per lei: è la persona **a essere in controllo** della situazione, non voi.

Nessuno può dirvi di aver "chiamato una pausa" troppo presto o troppo tardi: fatelo quando ne sentite il bisogno, la regola è lì a posta per voi.

**STOP:** se per qualche motivo sentite che il contratto sociale, e fra le altre cose **l'approccio Io non ti abbandonerò**, non viene rispettato, potete invocare uno STOP, fermando immediatamente il gioco per discutere di cosa non va in modo rispettoso e civile. Ricordate che le persone hanno esperienze di vita molto diverse ed è possibile che si reagisca alla stessa cosa in modo molto differente l'uno dall'altra. Se si è in disaccordo su come procedere allora il gioco finisce immediatamente.

In questo regolamento i giocatori non possono mettere delle **Linee** durante il gioco. Non possono cioè dire che un argomento non si può affrontare, al massimo si può usare un velo "pesante".

L'unica **Linea dura, intoccabile ed invalicabile**, è la molestia nei confronti dei bambini. Il tema è particolarmente sensibile e complesso e, senza far finta che non esista, gli autori hanno coscientemente deciso che non lo si può affrontare in questa esperienza per molti motivi.

Fra i personaggi che si possono scegliere ci sono quindi solo adulti, giovani adulti e adolescenti e nel gioco non si può introdurre il tema della violenza su bambini.

Nell'eventualità ci siano dubbi al tavolo regolatevi secondo il principio che se per una persona il tema è anche solo sfiorato, allora vale la Linea e ciò che portava in gioco quella cosa viene completamente cancellato dalla narrazione.

Concludiamo questa sezione delle regole esplicitando che questo è un gioco di ruolo che si pone l'obiettivo di poter esplorare temi delicati anche al fine di contribuire al dibattito pubblico sul tema, **mai e poi mai ed in nessun modo può essere considerato una terapia** che utilizza lo strumento del gioco di ruolo per aiutare una persona. Se pensate di aver bisogno di aiuto sul tema nella scheda che viene consegnata a fine gioco vengono forniti alcuni punti di partenza per trovare persone che possono offrirvelo; se pensate di aver bisogno di aiuto allora lasciate perdere questo gioco e chiedetelo: c'è chi può sostenervi nel modo appropriato.

## Bastone della Parola.

L'oggetto pesante della preparazione è il tipico Bastone della Parola, talking stick, che si usa in alcuni contesti per determinare chi ha la parola, d'ora in poi sarà indicato con **Bastone** per brevità. Chi non ha il Bastone non può parlare se non nei casi previsti dal regolamento, nel dubbio usate un **time-out**. Quando si passa il Bastone durante il gioco esso non può mai "saltare" ma solo marciare lentamente passando di mano fra persone fra loro adiacenti.

Quando questa regola è stata spiegata il facilitante si alza, pone il bastone al centro del tavolo e lo copre con il panno.

## Aprire scene.

Quando dovete aprire una scena dovete dire chi è presente, dove e quando si svolge, dare una brevissima impressione di cosa sta succedendo. Una o due frasi dovrebbero essere più che sufficienti, tre con l'aggiunta di una breve descrizione di colore.

## Manovrare la narrazione.

Nella seconda e terza fase, tranne quando c'è una regola che dice diversamente, il gioco si svolge come di seguito: quando vi viene passato il Bastone fate procedere gli eventi di una scena aperta, una o due frasi al massimo. Siate brevi e ragionevolmente rapidi: se non siete

sicuri o non avete idee aggiungete una descrizione di colore. Dire “Sono Angela e sento in lontananza il rumore di una televisione sintonizzata su una sit com: sento le risate registrate” è perfetto anche se “non succede niente di nuovo”.

La vostra parola è legge: ciò che dite accade ed accadrà a meno che qualcuno con vi interrompa con un conflitto (vedi poi) e potete, anzi *dovete*, fare affermazioni decisive sul mondo e su ciò che accade. Dire “Sono Francesca e tento di correre più veloce” e guardarsi a giro per chiedere il permesso a qualcuno per capire se succede o no è sbagliato. Dire “Sono Francesca e corro più veloce” è corretto, così come “Sono Francesca e tento di correre più veloce, ma non ce la faccio” lo è.

A seconda della fase del gioco i partecipanti Manovrano la narrazione con scopi diversi ma in generale vale questa regola: non “correte” verso i conflitti, non fate immediatamente affermazioni forti su ciò che accade ma manovrate verso lo scopo della fase.

La marcia del Bastone non deve mai rallentare né accelerare troppo.

Le regole dei conflitti sono spiegate quando servono e sono quindi più avanti.

### L'aspetto ed i vestiti.

Non si può mai parlare in dettaglio dell'aspetto fisico e di come sono vestiti i personaggi. Dire che ha capelli lunghi o una giacca va bene, descrivere la sua figura in generale no. In generale quindi l'aspetto ed i vestiti del personaggio sono coperti da un Velo.

### I personaggi.

Il facilitante mette sul tavolo le loro schede e spiega come sono strutturate.

Ogni scheda del personaggio ha il Nome, Cognome, età ed occupazione, una lista di possibili persone che conosce o potrebbe conoscere come ispirazione per la narrazione. Contiene una lista di luoghi che hanno accanto due riquadri da poter spuntare, il primo è per la fase di introduzione dei personaggi, il secondo è per la fase Quella volta che.

La lista dei luoghi è uguale per tutti.

È presente la parola BASTA con tre riquadri da poter spuntare.

I personaggi non si conoscono né si possono incrociare in qualsiasi momento di gioco.

Dopo che tutti hanno letto per conto proprio i personaggi ne scelgono uno. A parte dire quando hanno fatto la loro scelta rimangono in silenzio.

### Iniziare

Quando le cose spiegate sono chiare il facilitante si alza, scopre il Bastone, lo prende e si risiede al suo posto.

**Questo gesto chiude la prima fase.**

## Fase Due: introduzione dei personaggi.

Il facilitante legge.

“Ciascuno di noi ha scelto un personaggio, io ora presenterò il mio personaggio e passerò il Bastone alla mia sinistra, chi lo riceve farà uguale”. Il Facilitante quindi incomincia dicendo e leggendo dalla propria scheda la frase di presentazione che sarà una cosa del tipo “Io sono Marina, ho 22 anni, studio all'università e la sera lavoro in un pub come cameriera.”

Quando il Bastone torna al facilitante questi legge.

“in questa fase vediamo i personaggi nella loro vita quotidiana, nelle loro relazioni, nella loro vita tranquilla. Quando il Bastone vi arriva voi dovete

- o aprire una scena sul vostro personaggio se non è già stata aperta. Dite quindi: dove è scegliendo un luogo dalla lista che non sia stato già spuntato e spuntatelo; eventualmente con chi e quando, anche anni prima della vostra attuale età va benissimo.

- o manovrare la scena di un personaggio qualsiasi, vostro o altrui. Manovrate tenendo in mente il tono della fase: **quotidianità e tranquillità**.

Quando il Bastone cambia mano il giocatore del personaggio che era nella scena che è stata appena manovrata può parlare anche senza avere il Bastone e dire che la **scena del proprio personaggio è chiusa**, può aggiungere una due frasi per chiuderla.

In questo caso il Bastone si ferma un attimo e non cambia mano per dare la parola, appena la scena è stata chiusa riprende la sua marcia.

All'inizio le cose potrebbero sembrare un po' confuse, magari qualche personaggio inizierà e chiuderà rapidamente la propria scena, altri no: va bene così.

Quando tutte le scene sono state chiuse il facilitante riprende il Bastone.”

Se non ci sono dubbi il facilitante incomincia e il gioco procede come descritto.

## Fase tre: Quella volta che...

### Il facilitante legge, fermandosi quando chiede se ci sono dubbi:

“In questa fase vedremo alcuni personaggi subire una molestia più o meno grave (può essere anche una violenza). Ciascuno tiri un dado da 6, i risultati più alti sono le vittime:

- con 3/4 giocatori ci sono 2 vittime;
- con 5-6 giocatori 3;
- con 7 giocatori 4.

In caso ci siano pareggi ritirano solo fra loro e il più alto è la vittima. In questo momento di tiro di dadi si può parlare anche senza Bastone, ma siate sobri e laconici.

I personaggi che non sono vittime non tornano in gioco.”

Determinate le vittime come appena esposto.

**Il facilitante legge:** “In questa fase manovriamo le scene verso una molestia. Nella prima fase è facile 'voler bene' al personaggio, adesso può essere più difficile manovrare, ma questo è il compito che tutti hanno, anche il giocatore che ha scelto il personaggio. Ricordate che manovriamo verso, non corriamo verso...”

Vi ricordo che abbiamo le regole e le parole di sicurezza: usatele.

In questa fase il Bastone marcia verso destra.

Quando ricevete il Bastone dovete, in ordine prioritario

1. se il proprio personaggio non ha subito una violenza e c'è almeno un personaggio che ha subito violenza che non è in una scena allora dovete scegliere un luogo che non sia già stato barrato nella seconda colonna e aprire una scena con quel personaggio all'interno dicendo dov'è, quando e chi è presente nella scena, il personaggio NON può essere già oggetto di molestia, ma una qualche minaccia palese o adombrata deve essere presente in scena.
2. altrimenti si manovra la scena di un personaggio verso una molestia o violenza, o la si peggiora.

Dopodiché passerete il Bastone alla vostra destra e così via.

*Dubbi?*

Quando una manovra riguarda un personaggio e **non** è manovrata dal suo giocatore, quest'ultimo può decidere in qualsiasi momento che ciò che è stato detto non va bene e che non vuole farlo accadere. Deve **iniziare un conflitto** alzandosi in piedi dicendo **BASTA!** L'unica limitazione all'iniziare un conflitto è: se aveva già fatto un conflitto precedentemente prima di farne un altro il Bastone deve arrivare al giocatore ed essere passato almeno una volta. In questo modo di solito la scena procede almeno un poco.

Se può iniziare il conflitto e lo fa deve esplicitare cosa non vuole che accada.

*Dubbi?*

A questo punto si **risolve il conflitto**: tira tanti dadi da 6 quanti sono i riquadri **BASTA!** spuntati. Se c'è almeno un dado che ha un 5 o un 6 allora il personaggio ha vinto il conflitto: l'ultima cosa affermata non succede e da quell'istante in poi il resto della scena ha una svolta e il personaggio si 'allontana' dal pericolo e la sua scena può essere chiusa.

Se invece non ci sono 5 o 6 il personaggio perde il conflitto, quello che era stato affermato succede e riprende la fase di manovra a meno che non si possa dire più **“BASTA!”**, che si siano già spuntati tutti i riquadri a disposizione. In questo caso il giocatore del personaggio chiude la scena.

*Dubbi?*

Come **chiudere la scena** in questa fase: quale sia stato il motivo, successo o non potete più dire **BASTA!**, quando dovete chiudere una scena il giocatore del personaggio racconta brevemente qual è l'epilogo della scena. Potete usare più di un paio di frasi ma rimanete concisamente sull'immediato.

**Non portate in scena personaggi terzi che *intervengono e stabiliscono una relazione con la vittima*.** Le scene si incentrano sulla vittima e l'assalitore, altre persone sono eventualmente di passaggio e o non capiscono o sottovalutano la situazione o non intervengono o, per qualsiasi motivo, non stabiliscono una vera interazione con la vittima, sono spettatori.

Questo non pu succedere in questa in scena ma, eventualmente, nell'epilogo.

*Dubbi?*

Quando tutte le scene dei personaggi sono state chiuse questa fase è conclusa e si passa all'epilogo.

*Dubbi?*

Adesso incominciamo. Ricordiamoci che quando aprite una scena dovete dire Sono Nome del personaggio. Ricordo quella volta che... e dite dove siete, chi c'è, cosa sta succedendo, adombrate una minaccia e passate il bastone alla vostra destra.”



## Fase Quattro: l'epilogo

### Il facilitante legge:

“Siamo all'epilogo, il Bastone marcia verso sinistra: se non siete il giocatore di una vittima passate il Bastone alla vostra sinistra, se siete giocatore di una vittima scegliete:

- se la vittima parla con qualcuno dell'accaduto il giocatore si deve alzare in piedi e raccontare a tutti quello che è successo con parole sue, dimenticarsi qualcosa non è un problema, sta a voi raccontare incominciando con **Quella volta che...** e passando il bastone alla fine.
- se la vittima non parla con nessuno di quello che è successo allora rimanete a sedere e passate il Bastone. Nessuno potrà mai parlare di ciò che le è successo, neanche quando questa sessione di gioco finirà.

L'unica eccezione a questa regola è nel caso in cui qualcuno avesse bisogno di parlarne perché ha bisogno di aiuto: in quel caso se ne può parlare.

Quando il Bastone torna al facilitante questa fase finisce..

*Dubbi?”*

Il Bastone comincia la sua marcia.

Quando il Bastone ha completato il giro il Facilitante dice

“**Questa fase è finita, prendiamoci un attimo di silenzio per riflettere**”, posa il Bastone al centro del tavolo.

## Fase Cinque: il fine gioco

Dopo un minuto circa il facilitante si alza e in silenzio copre il Bastone con il panno.

Il facilitante dice

“La regola del Bastone non vale più, ora possiamo parlare fra noi normalmente.

Le regole del **Io Sono** e del **Parlare in prima persona** non valgono più, anzi, d’ora in poi **vi riferirete ai personaggi solo in terza persona e per nome.**

Questo ci aiuterà a distanziare ciascuno di noi dai personaggi di cui abbiamo appena vissuto le vicende e discuteremo fra noi di ciò che è successo.”

Incominciate dandovi un attimo di libertà completa: c’è chi avrà bisogno di rinfrescarsi, magari di scambiare due parole in libertà, controllare il telefono o di stare per conto suo.

### **Appena siete di nuovo tutti insieme il facilitante dice:**

“Vale sempre il principio di non abbandonare gli altri.

Non per tutti è un bene parlare delle proprie emozioni su un argomento, persone diverse hanno modi diversi di elaborare le proprie emozioni e riflettere su di esse.

Gli inviti alla riflessione che vi farò da qui in poi tengono conto di questo aspetto quindi nessuno è obbligato a parlare se non vuole.

Ora più che mai ricordate che avete manovrato il gioco seguendo le vostre emozioni, quando rifletteremo sull’accaduto non mettetevi in animo di giudicare gli altri. ”

Il facilitante chiede quindi di affrontare i seguenti temi. È una discussione libera e non strutturata ma assicuratevi che chi voglia parlare possa farlo e che i vari punti elencati sotto vengano toccati.

Chiedete ai giocatori delle vittime se vogliono raccontare il loro punto di vista sul perché alla fine la vittima ha fatto una scelta piuttosto che l’altra.

Chiedete a tutti gli di esprimere il loro punto di vista sulla motivazione della scelta delle vittime di parlare o meno, sulle emozioni che hanno provato durante le manovre, dato che ciascuno dei partecipanti è stato contemporaneamente vittima e carnefice.

Chiedete a tutti se adesso hanno un’idea diversa di cosa sia una molestia, di cosa sia una violenza, di chi sono le vittime?

Cosa vuol dire Consenso?

Il facilitante fornisce una copia delle schede informative che vengono fornite insieme al gioco. Quando la discussione si è esaurita il gioco si chiude ricordando che se ci sono state vittime che hanno deciso di non raccontare l’accaduto allora nessuno, da ora in poi, potrà farlo.

## Personaggi e materiali di gioco

Sono inclusi: 5 personaggi, i luoghi comuni a tutti, la scheda informativa consegnata alla fine. Sono impaginati in appendice in formato di scheda stampabile.

Io sono **Valeria Tacchi**, ho 27 anni e lavoro come commessa.

Potrei conoscere queste persone: collega, fidanzato, migliore amica, un barista di fiducia, la dog-sitter.

Io sono **Andrea Catarsi**, ho 45 anni, faccio il geologo e sono un\* attivista genderqueer.

Potrei conoscere queste persone: capo, altro attivista genderqueer che si identifica come uomo, compagna, sorella.

Io sono **Antonella Ristori**, ho 49 anni e faccio l'avvocata.

Potrei conoscere queste persone: giudice di pace (uomo), compagna di fit-boxing, compagno, suocera, amica d'infanzia.

Io sono **Iacopo Trentin**, ho 21 anni e lavoro come commesso in una libreria.

Potrei conoscere queste persone: una collega con cui ho un flirt, amico di giochi da tavolo, amico di palestra, ex compagna di classe, sorella minore.

Io sono **Xuaxiu Cheng**, ho 15 anni e sono una studentessa.

Potrei conoscere queste persone: due fratelli maggiori, compagna di classe, amica del basket, zio, nonna.

### **Luoghi:**

Mezzo pubblico, Appartamento privato, Luogo di lavoro (giorno), Scuola/università, Luogo pubblico all'aperto, Luogo di svago e divertimento (giorno), Luogo di svago e divertimento (sera)