

## Seconda Generazione di Mattia Davolio

Seconda generazione è un gioco di ruolo per due giocatori che parla della vita degli immigrati di seconda generazione, che vivono divisi fra la propria cultura d'origine, rappresentata dai propri legami familiari e a cui non sentono di appartenere, e quella del Paese in cui sono nati, che ha rifiutato i loro genitori e che, per quanto loro se ne sentano parte, non li ha ancora accettati. Questo gioco parla delle loro speranze, delle loro paure e del loro percorso alla ricerca della propria identità.

### 1. Panoramica di gioco

I giocatori prendono i ruoli del Protagonista, un immigrato di seconda generazione, e della Difficoltà, che dà voce ai contrasti e agli ostacoli che il Protagonista trova all'interno della società e della propria famiglia, interpretando all'occorrenza i personaggi secondari necessari all'emergere della storia.

Il Protagonista è definito attraverso la sua Speranza e la Paura per il futuro e dalla propria Identità, la cui integrità è minacciata dalle difficoltà nel trovare un posto nella propria cultura d'origine o in quella d'appartenenza.

Il gioco prevede 3 tipi di scene: sociali, familiari e personali, durante le quali si esplora il rapporto del Protagonista con la Società, la Famiglia e il Legame, una persona facente parte della cultura d'appartenenza con la quale si è creato un forte rapporto e che rappresenta la sua ancora di salvezza nei momenti difficili.

Alla fine della partita scoprirete quale sarà il futuro del Protagonista: sarà riuscito a trovare il suo posto all'interno della cultura d'appartenenza? O sarà rimasto in bilico tra due mondi? Cosa ne sarà del rapporto con la sua famiglia?

### 2. Materiali di gioco

Per giocare occorrono:

- Matite e gomme
- Cartoncini o Post-it
- Segnalini di due colori o forme differenti
- 1 dado a 6 facce

### 3. Glossario

Cultura d'origine = cultura della Famiglia del Protagonista

Cultura d'appartenenza = cultura del luogo in cui vive il Protagonista

Protagonista = il protagonista della storia, un immigrato di seconda generazione che sta cercando il proprio posto nel mondo. Questo ruolo viene interpretato da uno dei due giocatori.

Difficoltà = il contesto sociale e familiare nel quale vive il Protagonista, diviso tra la cultura d'appartenenza e quella d'origine. Questo ruolo viene interpretato da uno dei due giocatori.

Famiglia = la famiglia del Protagonista, immigrati di prima generazione che non sono mai riusciti ad integrarsi realmente.

Legame = una persona facente parte alla cultura di appartenenza con la quale il Protagonista ha stretto un forte legame.

Speranza = ciò che spinge il Protagonista ad andare avanti per il trovare il proprio posto nel mondo. Meccanicamente è rappresentata da segnalini di un colore/forma a vostra scelta.

Paura = ciò che trattiene il Protagonista dal prendere decisioni riguardo al proprio posto nel mondo. Meccanicamente è rappresentata da segnalini di un colore/forma a vostra scelta, diversi da quelli della Speranza.

Identità = la consapevolezza del Protagonista di essere in bilico tra la cultura d'origine e quella di appartenenza. Meccanicamente è rappresentata da 5 caselle da spuntare in determinate situazioni di gioco.

Segreto = l'incapacità del Protagonista di rivelare ai genitori le proprie idee ed inclinazioni.

Fallimento = l'incapacità della Famiglia di capire le idee e le inclinazioni del Protagonista.

## 5. Sicurezza al tavolo

L'argomento trattato dal gioco potrebbe far emergere temi difficili da affrontare per i partecipanti alla partita, per questo consigliamo alcuni strumenti atti a garantire la sicurezza di entrambi:

- Linee e Veli
- Script Change (<https://briebeau.com/thoughty/script-change/>)
- Open Door

## 4. Creazione del mondo

Per prima cosa i giocatori devono decidere chi interpreterà il Protagonista, un immigrato di seconda generazione, e chi prenderà il ruolo delle Difficoltà, che avrà il compito di dare vita al contesto sociale e familiare in cui il Protagonista si trova a vivere, portandone in luce i conflitti.

Fatto questo, stabilite il contesto socio-culturale in cui si ambienterà la partita. I temi trattati e le storie raccontate grazie a questo gioco appartengono al nostro mondo, alla nostra quotidianità, ma qualora preferiate ambientarle in un contesto fittizio nessuno vi impedisce di trasportarli in un mondo fantastico o fantascientifico. Questa prima fase serve proprio a questo. Decidete insieme dove ambientare la vostra partita, rispondendo a queste domande:

- Quali sono gli aspetti geografici e socio-culturali più importanti del luogo da cui proviene la famiglia del protagonista?
- Perché la famiglia del protagonista ha dovuto lasciare la propria terra?
- Quali sono gli aspetti geografici e socio-culturali più importanti del luogo in cui sono migrati?
- Perché la società del luogo è ostile verso gli immigrati?

## 5. Creazione del Protagonista

Il Protagonista della vostra partita è un immigrato di seconda generazione: figlio di immigrati, è nato nel Paese nel quale i genitori hanno trovato rifugio, ma nel quale non sono mai riusciti realmente ad integrarsi. È una persona alla ricerca del proprio posto nel mondo, divisa tra la cultura della propria famiglia e quella della società in cui vive ancora come straniero, pur non sentendosi tale.

Il giocatore che interpreterà il Protagonista crea il personaggio dandogli un nome e rispondendo a queste domande:

- Quanti anni ha?
- Di cosa si occupa?
- Qual è la sua più grande Speranza riguardo il futuro?
- Quale è la sua più grande Paura riguardo il futuro?

Segnate le risposte su di un cartoncino. Sotto le risposte disegnate cinque caselle che rappresenteranno il vostro punteggio di Identità.

## 6. Creazione della Famiglia

La Famiglia del Protagonista è una famiglia di immigrati di prima generazione: sono giunti in questo luogo che ora chiamano casa con grandi speranze, ma hanno trovato una società ostile, nella quale non sono mai riusciti ad integrarsi.

Il giocatore che prenderà il ruolo delle Difficoltà crea la Famiglia, rispondendo alle seguenti domande:

- Da quanti membri è composta?
- Di cosa si occupano?

- Cosa temono per il futuro del Protagonista?

Segnate le risposte su di un cartoncino, in modo da averle sempre sottomano durante la partita.

## 7. Creazione del Legame

Il giocatore che interpreterà il Protagonista crea il proprio Legame, una persona appartenente alla società in cui vive con la quale ha un rapporto stretto e che rappresenta la sua ancora di salvezza nei momenti difficili. Dategli un nome e create il Legame rispondendo alle seguenti domande:

- Quanti anni ha?
- Di cosa si occupa?
- Cosa rappresenta per il Protagonista?
- Perché non è benvenuto dalla tua Famiglia?

Segnate le risposte su di un cartoncino, in modo da averle sempre sottomano durante la partita.

## 8. Creazione delle carte Tema e Luogo

I giocatori creano insieme, utilizzando alcuni cartoncini, luoghi e temi che serviranno come spunto per le scene durante la partita. Consigliamo di creare almeno 5 temi e 5 luoghi. Con questi cartoncini formate due mazzi distinti, che potranno essere rimescolati qualora dovessero terminare durante la partita.

Esempi di temi: istruzione, lavoro, politica, religione, famiglia,...

Esempi di luoghi: scuola, luogo di lavoro, ufficio pubblico, luogo di culto (specificare quale), locale notturno,....

## 9. Svolgimento della partita

La partita è suddivisa in tre tipi di scene: Sociali, Familiari e Personali. Le scene si susseguiranno in quest'ordine fino al termine della partita, che terminerà:

- alla fine di una scena in cui l'Identità del Protagonista è scesa a 0;
- dopo 5 scene personali.

### 9.1 Scene Sociali

Durante una scena sociale il protagonista deve affrontare conflitti che riguardano il suo rapporto con la società, una società della quale si sente parte, anche se formalmente non può ancora darsene cittadino.

Il giocatore che prende il ruolo delle Difficoltà pesca una carta dal mazzo Temi e una dal mazzo Luoghi, che utilizza come spunto per impostare una scena in cui il Protagonista dovrà affrontare un Conflitto legato al suo difficile rapporto con la società di appartenenza.

Per stabilire l'esito del Conflitto il giocatore del Protagonista tira un dado a 6 facce:

- 1-2 INSUCCESSO, la Difficoltà stabilisce l'esito del Conflitto e il Protagonista guadagna un segnalino Paura
- 3-4 SUCCESSO CON UN COSTO, il Protagonista stabilisce l'esito del Conflitto, ma pagando un punto Identità (segnando una casella sul cartoncino)
- 5-6 SUCCESSO, il Protagonista stabilisce l'esito del Conflitto e guadagna un segnalino Speranza

## 9.2 Scene Familiari

Durante una scena Familiare il Protagonista deve affrontare conflitti che riguardano il suo rapporto con la famiglia, che non ha mai potuto integrarsi e non capisce i desideri e i bisogni del figlio.

Il giocatore che prende il ruolo delle Difficoltà imposta una scena in cui il Protagonista affronterà un Conflitto legato al suo difficile rapporto con la cultura d'origine e ha due possibilità:

- pescare una carta dal mazzo Temi e una dal mazzo Luoghi, che utilizza come spunto per impostare la scena e il Conflitto;
- utilizzare un triangolo Famiglia - Protagonista - Legame come spunto per impostare la scena.

Nessuna delle due opzioni può essere scelta più di due volte consecutive.

Una volta emerso il Conflitto, il giocatore del Protagonista ha due scelte:

- SEGRETO: mantenere per sé le proprie idee e inclinazioni e guadagnare un segnalino Paura. Il giocatore del Protagonista narra l'esito del Conflitto.
- FALLIMENTO: esprimere le proprie idee ed inclinazioni, guadagnare un punto Speranza, ma perdere un punto di Identità, segnando una casella. Il giocatore della Difficoltà narra l'esito del Conflitto.

## 9.3 Scene Personali

Le scene personali sono scene che si concentrano sul rapporto tra il Protagonista e il proprio Legame. Il giocatore del Protagonista narra una breve scena che mette sotto i riflettori questo rapporto.

Alla fine della scena il Protagonista può scegliere di cancellare una casella di Identità segnata o di guadagnare un segnalino Speranza.

## 10. Epilogo

La partita finisce al termine della scena in cui il giocatore del Protagonista marca l'ultima casella di Identità oppure dopo aver giocato la quinta scena personale.

Ora il giocatore del Protagonista racconta l'epilogo della storia del proprio personaggio, narrando un fatto positivo per ogni segnalino Speranza accumulato. Il giocatore della Difficoltà può invece narrare un fatto negativo per il Protagonista per ogni segnalino Paura presente sulla scheda del personaggio. Alternate i racconti, partendo dal giocatore del Protagonista, in modo che ad ogni fatto positivo ne segua uno negativo, fino a quando ci sono segnalini da spendere in una delle due riserve.

Se la partita finisce per aver marcato l'ultimo segnalino di Identità, il Protagonista non è riuscito a trovare il proprio posto nel mondo, rimanendo in bilico tra la cultura d'origine e quella d'appartenenza. I giocatori dovranno tenerne conto durante la narrazione dell'epilogo.