



PLAYin(g) PIEMONTE, IL GIOCO DI RUOLO PER IL SOCIALE

Al via dal 29 gennaio 2021 la *Call for Adventures* che si chiuderà il 15 maggio 2021.

Il 6 settembre, in occasione della **manifestazione ludica TOPlay**, si è svolta la prima tappa del progetto **PLAYin(g) Piemonte**: una giornata **“Play Ethic”** di studio e gioco dedicata al **tema del carcere e dei diritti dei detenuti** (<http://www.alteracultura.org/progetti/playingpiemonte/>).

PLAYin(g) Piemonte rappresenta una crescita e la naturale evoluzione dell'esperienza di **Play Ethic – Giochi di ruolo per il sociale** (<http://www.alteracultura.org/formazione/formazione-if-imparare-facendo/play-ethic/>), workshop realizzati da **Àltera APS** per **esplorare le potenzialità dei giochi di ruolo (GdR) a fini educativi**, sondarne la capacità di passare dalla dimensione puramente ludica alla sensibilizzazione dei giocatori su tematiche sociali.

Adesso è il momento del **contest “Play Ethic”**, dedicato ad **avventure di gioco di ruolo** scritte per promuovere, nei giocatori, attitudini cooperative e solidali, portandoli contemporaneamente a sperimentare situazioni e identità diverse da loro.

PLAYin(g) Piemonte è un progetto di **Associazione Àltera APS** in collaborazione con **Il FortunaDado**, realizzato con il contributo di **Fondazione CRT**. Il suo scopo è sprigionare, a partire dal suo potenziale ludico, il potenziale del gioco di ruolo come pratica culturale di riflessione sociale immersiva e collettiva, stimolando immaginazione, empatia, e curiosità. La *Call for Adventures* è realizzata con il patrocinio di **Lucca Comics&Games, Play – Festival del Gioco e Game Science Research Center**.

LA CALL FOR ADVENTURES

L'associazione Altera APS lancia una *call for adventures* per la realizzazione di sessioni di gioco di ruolo chiamata **“Play Ethic. Immaginare e giocare le sfide del nostro tempo”**.

Obiettivo della call è stimolare la produzione di *avventure* (con finalità educative) per giochi di ruolo tabletop capaci di innescare in chi le gioca riflessioni morali profonde e fuori dagli schemi. **Le avventure saranno successivamente raccolte in una pubblicazione.**

L'avventura dovrà enfatizzare almeno una delle seguenti linee tematiche:

- **Corpo e tecnologia:** quanto siamo in ansia quando non possiamo usare il cellulare? Quanto è dipendente dagli occhiali una persona miope? Più in generale, quanto siamo condizionati dalla tecnologia, dagli strumenti? Quanto e come costituiscono (oppure eterodirigono) la nostra identità?
- **Relazioni violente e non violente:** la presenza di rapporti gerarchici sembra ubiqua nelle società umane, in molti aspetti della vita: tra lavoratori e capi, governanti e governati, ma anche genitori e figli, maestri e allievi. Deve sfociare necessariamente in relazioni violente e verticistiche, oppure sono possibili gestioni del potere orizzontali e cooperative? A quali condizioni, e con quali esiti?
- **Intersezionalità delle discriminazioni:** le linee di oppressione non sono mai fra loro parallele, e così le direttrici di discriminazione. Cosa succede quando in un soggetto se ne incrociano più di una? Cosa comporta avere nella propria identità più di una caratteristica aderente a soggetti svantaggiati?

ASSOCIAZIONE ÀLTERA APS

www.alteracultura.org - info@alteracultura.org – marco.viola@alteracultura.org

c/o CasArcobaleno

Via Bernardino Lanino 3A - 10152 Torino

Come cambia la qualità della discriminazione se un individuo possiede più di una caratteristica che lo espone a discriminazione? Una donna nera è più discriminata di una donna bianca o di un uomo di colore, o lo è in modo diverso?

- **Sostenibilità ambientale, sociale ed economica:** la sostenibilità è paragonabile ad una condizione di equilibrio dinamico, in cui le scelte che facciamo sono determinanti nel definire l'impatto sul futuro sia in termini personali che collettivi. Spesso certe scelte vedono una contrapposizione tra interessi a breve termine, di cui sono portatori individui concreti, ed interessi a lungo termine, incarnati da individui astratti. Come temperare questa tensione? è possibile immaginare, sia per gli esseri viventi che per i beni materiali e l'energia, cicli di vita più armoniosi e sostenibili, improntati al raggiungimento della felicità pubblica piuttosto che alla ricchezza individuale? e a quali condizioni?
- **Le istituzioni totali:** carceri, manicomi, ospedali; ma forse anche i collegi di inizio Novecento, i lager, case di riposo, e persino la Casa del Grande Fratello. Sono luoghi regolati da norme molto specifiche, in cui un gruppo di persone convive un periodo prolungato di tempo: le cosiddette "istituzioni totali". Che influenza hanno su chi vi risiede? E' pensabile una società che ne sia sprovvista - o, al contrario, una distopia (... o utopia?) in cui la società intera diventi una gigantesca istituzione totale?
- **Globale/locale:** il battito d'ali di una farfalla in Cina può scatenare un uragano in Europa? Un cittadino consumatore in Occidente può influenzare la vita di un bambino lavoratore in Estremo Oriente? Le scelte politiche di livello regionale possono influenzare quelle di respiro continentale?

COMITATO DI SELEZIONE e GIURIA

Il comitato di selezione:

- Roberta Marcon (Il FortunaDado)
- Ivan Mosca (Alterra APS, docente di game design)
- Marco Viola (Alterra APS)

La giuria:

- Maresa Bertolo (Dipartimento di Design, Politecnico di Milano)
- Matteo Bisanti (GAME Science Research Center)
- Nicola Degobbis (NeedGames)
- Giulia "Jay" Grandi (master di precedenti edizioni di Play Ethic, ex campionessa delle Ruolimpiadi)
- Alex Grisafi (master di precedenti edizioni di Play Ethic)
- Andrea Ligabue (PLAY – Festival del Gioco, GAME Science Research Center)
- Mauro Longo (Acheron Games)
- Claudia Pandolfi (fondatrice di Donne, dadi e dati)
- Andrea Sfiligoi (game designer)
- Chiara "Ailin" Tirabasso (master di precedenti edizioni di Play Ethic, Terre Spezzate)

PREMI

Gli/le autori/autrici delle tre avventure ritenute meritevoli riceveranno:

- un ingresso omaggio per Lucca Comics & Games 2021;
- un ingresso omaggio a Play – Il Festival del Gioco prossima edizione;
- la possibilità di far giocare la propria avventura all'interno di ToPlay 2021, con la copertura delle spese di viaggio e ospitalità sino a un massimo di € 70,00.



In occasione della premiazione si inviteranno i/le tre master vincitori/vincitrici a far giocare la loro avventura ai partecipanti di ToPlay.

La partecipazione è gratuita e ogni partecipante può concorrere con più avventure fino a un massimo di tre.

INFO

Quando: dal 29 gennaio al 15 maggio 2021. La valutazione delle avventure ricevute si concluderà entro il 15 agosto, con la pubblicazione dei vincitori entro il 31 agosto 2021 e la premiazione all'interno dell'edizione 2021 di ToPlay, fiera del gioco di ruolo, a Torino (settembre 2021).

Regolamento e modalità di partecipazione a questo link:

<http://www.alteracultura.org/progetti/playingpiemonte-call-for-adventures/>

CON IL PATROCINIO DI



Ufficio Stampa

Federica Masera

M: +39 320 2670555

@: redazione@alteracultura.org

Chi siamo: Altera APS e Il FortunaDado

Altera APS (www.alteracultura.org) è un'associazione culturale costituita nel 2001 dalla collaborazione di lavoratori, studenti e docenti universitari dell'area torinese per comprendere e discutere criticamente i mutamenti culturali, artistici e sociali della società in cui viviamo. In particolare, obiettivo di Altera è portare una crescita culturale, sociale e civile della popolazione di Torino e del Piemonte, utilizzando linguaggi culturali per la promozione dei valori di solidarietà sociale e per il contrasto a ogni forma di discriminazione.

L'interesse di Altera per il gioco di ruolo (GdR) nasce nel 2018, con la progettazione di **Play Ethic**, programma di attività nato con l'obiettivo di esplorare le potenzialità dei giochi di ruolo nella promozione di comportamenti collaborativi e nella capacità di unire a una dimensione ludica la sensibilizzazione su tematiche civiche e sociali. È stato ideato un workshop (alteracultura.org/formazione/formazione-if-imparare-facendo/play-ethic), riprodotto in più occasioni, della durata di una giornata suddivisa in tre momenti (confronto teorico, gioco, restituzione finale) con gli interventi di relatori con formazione post-universitaria e master apprezzati nel mondo dei GdR.

Il FortunaDado (facebook.com/IlFortunaDado) è un'associazione ludico-culturale nata nel 2018 per promuovere e innovare i giochi di narrativa (o di ruolo), stimolare l'aggregazione giovanile e diventare un punto di riferimento per la cultura del gioco in Torino e provincia. Dai suoi primi giorni l'Associazione partecipa alle fiere ludiche del Piemonte (Torino Comics&Games, Casale Comics&Games) e partecipa a progetti di stampo formativo come "Play Etic" e "LudoStoria" (in collaborazione con l'Istituto della Storia Contemporanea e della Resistenza). Il FortunaDado attualmente è punto di riferimento per molte associazioni ludiche e culturali del Nord-Ovest d'Italia, che coordina in occasione di TO Play, con oltre 200 volontari provenienti da ogni Regione d'Italia. Nel 2018 infatti nasce anche **TO Play** (toplaytorino.it), manifestazione focalizzata - come indica sin dal nome - sul gioco, principalmente su giochi di ruolo e da tavolo, che si svolge in due giorni ogni settembre, e che da subito ottiene il patrocinio della Circonscrizione IV e della Città di Torino. Rivolta a tutta la cittadinanza, dai più piccoli fino agli adulti, l'evento ludico dedicato ai giochi di narrativa e al mondo del gioco intelligente è un successo di pubblico: oltre 2.000 presenze alla prima edizione, più del doppio durante la seconda edizione del 2019 (che riceve il patrocinio e il sostegno della Regione Piemonte).

ASSOCIAZIONE ÀLTERA APS

www.alteracultura.org - info@alteracultura.org - marco.viola@alteracultura.org

c/o CasArcobaleno

Via Bernardino Lanino 3A - 10152 Torino