

L'utilità del gioco inutile. Il Larp come strumento di indagine

Alessandro Giovannucci

Larp designer

alessandro.giovannucci@gmail.com

ABSTRACT

Tra le diverse forme ludiche, i giochi di ruolo analogici hanno sempre ricoperto una posizione liminale e di difficile collocazione, principalmente poiché nel gioco di ruolo non è previsto un vincitore. Tale vocazione all'infunzionale, al fine a se' stesso, ha orientato questo tipo di giochi verso orizzonti più esplicitamente narrativi e immedesimativi. Il gioco di ruolo dal vivo (Larp) utilizza il corpo del giocatore come interfaccia principale, dando vita a forme di embodiment del tutto rivoluzionarie e inaspettate, che ultimamente stanno conoscendo uno sviluppo crescente. Il Larp si pone come attività intrinsecamente transmediale e multilivellare, all'interno della quale il giocatore si trova a manovrare due interfacce ben distinte. La prima è quella del personaggio – preposta all'interazione sociale – mentre la seconda è quella del giocatore che esperisce in prima persona gli accadimenti delle diverse linee narrative. L'intervento si propone da un lato di analizzare le correnti più recenti del larp design abbiano affrontano temi politicamente e socialmente rilevanti e di come abbiamo provato ad offrirne letture e analisi, dall'altro lato di mettere in risalto come il Larp sia stato a sua volta influenzato dal contesto storico nel quale si sta evolvendo.

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial ---
NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).