

# SCALARE IL FUTURO

il gioco di ruolo sull'alba dell'informatica

il gioco, il progetto,  
la sperimentazione



G.A. Cignoni & M. Gazzarri  
Progetto HMR

- HMR, un progetto di ricerca dal 2006
- il corso a InfoUma@UniPi, dal 2015
- un piacere scoprirla e studiarla
- un dovere raccontarla
- per bene





# storia e fantasia

- due realtà, molti incroci
- collaborazione per il libro
- l'archivio di Giorgio
  - un protagonista di fantasia
  - per mostrare le fonti
  - per dar voce agli storici



- un gioco di ruolo alla D&D
  - da pubblico di un racconto a protagonisti della storia
  - vivendone le difficoltà e la complessità
- un esperimento
  - anche didattico
  - a cui vi invitiamo a partecipare



# le regole dei GDR

- interpretazione dei personaggi
- raggiungimento di un obiettivo
- organizzazione a scelte
- amministrato da un master

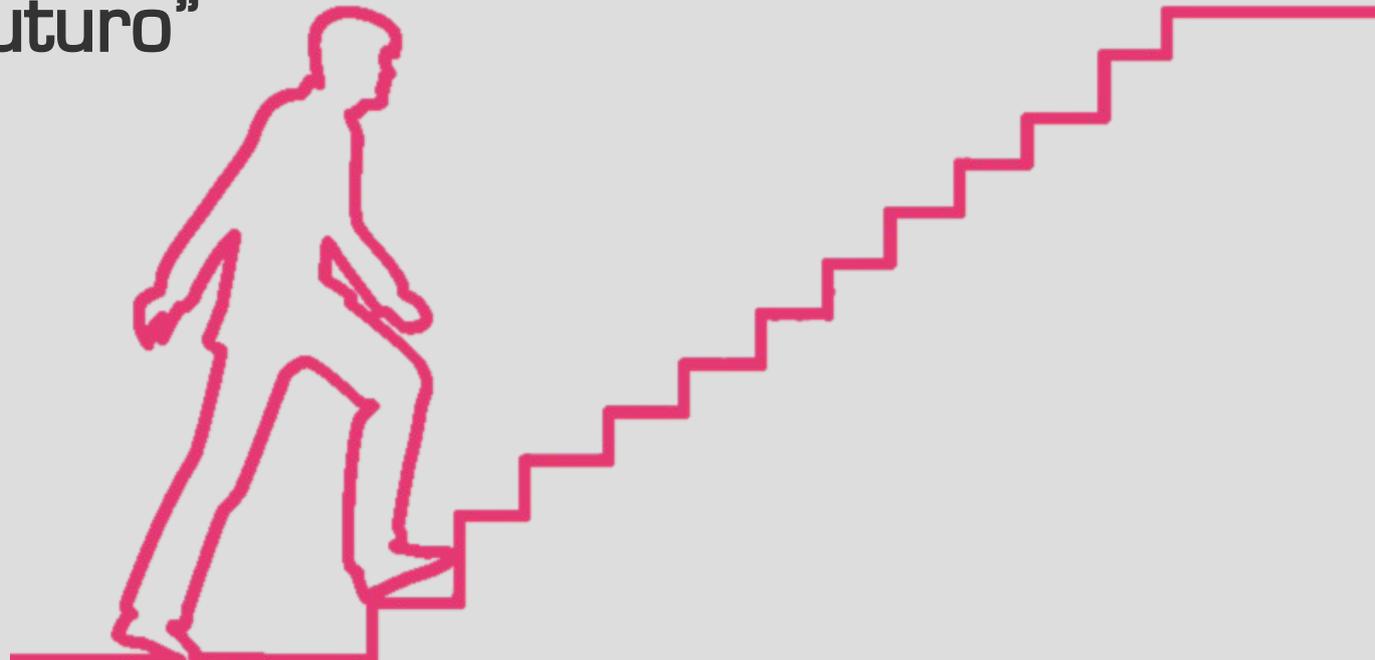


- **gruppo** insieme dei giocatori
- **campagna** insieme di tutte le sessioni, con il fine di conseguire un obiettivo
- **sessione** una singola seduta di gioco
- **sfide e prove** da superare in base alle **caratteristiche** e alle **abilità** dei personaggi, mediate dalla sorte affidata a dadi

- del master
  - raccontare le vicende
  - applicare le regole
  - far divertire
- dei giocatori
  - interpretare il personaggio
  - effettuare decisioni
  - divertirsi



- un gioco di ruolo per raccontare la storia
- vivi la **storia**...
- ma le **scelte** possono variarla
- fate crescere i personaggi del vostro gruppo
- raggiungete il “futuro”





# la sperimentazione

- dopo questa introduzione
  - un'incontro per raccontare il contesto storico
  - uno per spiegare meglio le regole di Scalare il Futuro
  - da 3 a 5 sessioni per giocare in gruppi di 4-6 persone
- tutto online, usando Discord
- i dati delle partite raccolti e studiati in forma anonima e aggregata





# documentazione e fonti

- i documenti raccontano le storie delle CEP
- CEP, storie delle
- la documentazione storica del progetto CEP
- i ragazzi che scalarono il futuro
- l'archivio di Giorgio
- narrativa storica: un esempio molto particolare di realtà virtuale e aumentata

