

GIOCHI, FINZIONI E SOSPETTI. IL ROLE PLAYING GAME COME METODO DI RICERCA NEL COMPLOTTO DI «QRAMAI»

Marco Gaudiosi

Medico e storyteller

Nicola Pannofino

Università di Torino

Introduzione

Il termine *gamification* si riferisce alla pratica, sempre più diffusa a livello sociale, di applicare i sistemi di gioco – per esempio, la competizione, le ricompense, l'apprendimento – a domini non-ludici (Woodcock e Johnson 2018). L'obiettivo di questa trasposizione del gioco consiste nella semplificazione e schematizzazione di processi sociali e culturali complessi, trasformandoli in attività suscettibili di generare forme di engagement nei partecipanti (Pizzirusso e Uberti 2020). La *gamification* è una tendenza recente che attesta il successo riscosso dalla pratica ludica, soprattutto grazie a Internet che ha reso popolare giochi tecnologici come videogame, *computer game* e *social game* (Asplund 2020). A fronte di tale successo, ciò che resta ancora oggi da valorizzare è l'impiego del gioco come metodo creativo nella ricerca sociale.

Nelle pagine che seguono ci concentreremo su quest'ultima funzione metodologica del gioco, illustrandone l'applicazione nel progetto "Qramai", un metagioco di ruolo basato su tecniche di scrittura creativa e di *storytelling* collettivo orientate alla costruzione di un racconto complottista riguardante la crisi pandemica del Covid-19. Qramai, avviato nell'inverno 2020 e attualmente in corso, nasce dall'incontro fra le due diverse prospettive degli autori di questo saggio, la prospettiva accademica della ricerca sociologica e quella della pratica medica. In quanto metodo creativo, Qramai integra e mette in dialogo queste due prospettive, costituendosi come occasione di studio su uno specifico fenomeno di interesse sociologico e, allo stesso tempo, come strumento di intervento in una cornice terapeutica. Con il ricorso al gioco come metodo di ricerca, l'intento di Qramai è duplice. Innanzitutto, l'osservazione all'interno dell'ambiente di gioco dei processi sociali

che presiedono all'elaborazione di una teoria complottista con il coinvolgimento di attori eterogenei: il progetto comporta infatti la formazione di una *community* di giocatori online e di gruppi in presenza in occasione di workshop esperienziali organizzati a Torino, oltre alla collaborazione con artisti per la realizzazione di contenuti multimediali e performance urbane con cui la teoria del complotto sarà pubblicizzata. Il secondo intento è l'analisi dei livelli comunicativi e interpretativi del gioco: la narrazione, incentrata sul sospetto che la pandemia sia esito di una cospirazione, spinge i partecipanti a negoziare il rapporto tra il *frame* finzionale che connota il mondo immaginario interno al gioco – retto su meccanismi di sospensione dell'incredulità – e il contesto reale esterno nel quale i giocatori, fuori dal ruolo di personaggi, si collocano.

Questo secondo aspetto qualifica Qramai come un metagioco. La caratteristica distintiva di un metagioco è quella di non essere riducibile alle proprie regole interne, ma di configurarsi come attività che travalica i confini finzionali, stabilendo connessioni con l'ambiente circostante, con la conoscenza contestuale e con la biografia dei giocatori. In un metagioco, in altre parole, a contare non è solo ciò che accade nelle singole partite, ma anche al di fuori di esse, ovvero: (a) le risorse simboliche e materiali esterne che i giocatori introducono nel gioco; (b) il riconoscimento pubblico che i giocatori ricavano dalla partecipazione o dalla vittoria; (c) l'intervallo di tempo tra una partita e l'altra durante il quale i giocatori elaborano le proprie strategie o raccolgono informazioni sugli altri partecipanti; (d) le attività non-ludiche e secondarie che accompagnano o che sono effetto del gioco, quali le conversazioni tra i giocatori o la fatica per l'attività in corso (Garfield 2000). Nel prossimo paragrafo illustreremo nel dettaglio l'ambientazione, le regole di svolgimento e le finalità del metagioco di Qramai.

1. Giocare al complotto: il *role playing game* come metodo di ricerca in Qramai

Qramai è ambientato all'interno di un *reality show* finalizzato a smascherare il "Qomplotto", ovvero, come profetizzato dal personaggio di Casaubon in un passaggio emblematico del Pendolo di Foucault, "una società segreta con ramificazioni in tutto il mondo, che complotta per diffondere la voce che esiste un complotto universale" (Eco 1988, p. 252). Affinché tale scenario risulti coerente e renda superflua la figura del *game master*, tutte le partite vengono filmate e trasmesse in diretta *streaming* su Internet.

Questo tipo di formalizzazione fa seguito ai contenuti raccolti tra maggio 2020 e maggio 2021 nell'ambito del laboratorio internazionalista "ABC-autofiction before crisis", un collettivo composto da artisti e terapeuti del triangolo industriale italiano impegnati a promuovere una *fanzine* inesistente, "l'ornitorinco europeo", tramite la realizzazione di workshop di scrittura autobiografica finalizzati alla descrizione del

processo di *crescita post-traumatica* (Pat-Horenczyk e Brom 2007), attraverso la ricerca di soluzioni narrative con cui elaborare il disagio psicologico provocato dalle misure di distanziamento sociale imposte nel corso della pandemia da Covid-19. Tale iniziativa ha fatto approdo in differenti località europee, conducendo alla produzione, mediante l'utilizzo della tecnica del *mockumentary* (Roscoe e Hight 2001), di performance urbane e digitali, alcune delle quali volte a smascherare “quelli dell’ornitorinco”, i presunti responsabili della “singolarità cospirazionista” (Wu Ming 1 2021).

Alla luce di queste esperienze, il 31 gennaio 2022 viene inaugurata la pagina Instagram di Qramai e nelle settimane a seguire aprono il canale Twitch, il canale Telegram e la pagina Facebook, piattaforme che hanno rapidamente permesso di condividere progettualità, sia all'interno del territorio piemontese che con *community* di gioco online, e organizzare, con il patrocinio dell'associazione “La Repubblica Estetica”, impegnata nella promozione culturale attraverso la produzione di spettacoli teatrali e contenuti multimediali, le prime due sessioni di gioco ufficiali: una giornata dal vivo aperta alla popolazione torinese il 16 aprile 2022 presso il Cecchi Point - Casa Del Quartiere di Aurora, e una serata interamente online, il 25 aprile 2022, indirizzata a un gruppo di giocatori esperti: la community “No Dice Unrolled”, attiva nella produzione di contenuti web divulgativi sul gioco di ruolo.

Tali eventi sono stati essenziali nel testare le dinamiche di gioco: nella fase iniziale, ogni *gamer* interpreta a turno il ruolo del “qomplottista”, presentandosi con un nome, una “mutazione narrativa” – un elemento fantastico nel quale la biografia del giocatore e quella del personaggio che interpreta si discostano marcatamente – e un “demone narrativo”, un nemico da smascherare. Segue il processo di “*editing*”, finalizzato a rintracciare i poteri forti che infestano la narrazione, ricollegarli al contesto pandemico e dunque ampliare lo scenario per le partite future. I giocatori abbandonano il ruolo del qomplottista e, alla ricerca di connessioni tra virus, demoni e mutazioni narrative, interpretano collettivamente quello di “autore del Qomplotto”. Il capitolo finale è quello del “sacrificio”, durante il quale viene giudicata la teoria più convincente e il *gamer* che l'ha formulata viene eletto “*testimonial* del Qomplotto”. Al *testimonial* è fatto divieto di riproporre il medesimo personaggio negli incontri successivi. Nello svolgimento di queste sessioni sono emerse delle evidenti criticità, in particolare la mancanza di un sistema di punteggi che monitori l'evoluzione dei giocatori, ma anche delle proposte in vista dei match futuri: l'aggiunta di nuovi ruoli, come quello del *debunker*, o l'introduzione della possibilità di riunirsi in *lobby*, logge e cerchi magici.

È in tale fase evolutiva che Qramai viene presentato a Bergamo, nel corso del Creative Methods Open Lab nel mese di maggio 2022. Questa iniziativa - così come tutte le altre attività svoltesi al di fuori di una sessione ufficiale - ha aperto la strada a nuove collaborazioni, in un ciclo di continua espansione dell'universo Qramai. La sfida

impellente consiste nella formulazione di strategie narrative con cui affrontare l'uscita del Coronavirus dalle tendenze di cronaca: a questo proposito, nel 2023, verrà presentato un "Qomitato scientifico" che promuova non solo gli aggiornamenti – utili a perfezionare i meccanismi interni al gioco – ma anche le applicazioni del gioco stesso, a partire dall'ambito terapeutico. Nel corso delle narrazioni raccolte, infatti, lo spettro della iatrogenesi (Illich 1997) si è rivelato uno dei demoni più evocati, spesso raffigurato con le sembianze del medico della peste. Ciò permetterebbe di isolare la "variante Q", responsabile della "sindrome del Qomplotto", e adottare il contesto finzionale di Qoramai nel campo della medicina generale: il virus narrativo – metafora della malattia immaginaria – è somministrato al paziente perché impari a curarsi interpretando il ruolo del malato.

In questa chiave, emergerebbe la finalità principale di Qoramai, ovvero quella di approcciare il fenomeno del cospirazionismo mediante una strategia "a bilanciere" (Taleb 2013), rappresentandolo da un lato come una malattia contagiosa, per la cui eliminazione "occorre una lotta perpetua" (Pipes 1997) e, dall'altro, come una tecnologia collaborativa utile a sviluppare un salutare atteggiamento di "prudente paranoia" (Kramer 1998). Lo spirito del gioco viene finalmente evocato da un processo di continua oscillazione, quello del *Pendolo*: "logica mistica, il mondo delle lettere e del loro vorticare in permutazioni infinite è il mondo della beatitudine, la scienza della combinazione è una musica del pensiero, ma attento a muoverti con lentezza, e con cautela, perché la tua macchina potrebbe darti il delirio e non l'estasi" (Eco 1988, p. 34). Che sia davvero tutta colpa di *quelli dell'ornitorinco*?

2. Sconfinamenti ludici

Le regole che guidano Qoramai mutuano alcuni fondamentali meccanismi del *role playing game*, primo fra tutti l'interazione di un gruppo di giocatori che, assumendo il ruolo di personaggi, inventano congiuntamente un'ambientazione immaginaria mediante la narrazione (Fine 1983; Hitchens e Drachen 2009). Il gioco di ruolo – e allo stesso modo il metagioco – è una pratica che si impernia sul *worldbuilding*, la costruzione di un mondo fittizio diverso dal mondo primario nel quale risiedono i giocatori. Questo stesso elemento creativo connota le teorie del complotto. La scelta di utilizzare il metagioco di ruolo di Qoramai come metodo per lo studio del cospirazionismo sulla pandemia da Coronavirus discende infatti dal comune meccanismo creativo che lega fra loro gioco di ruolo, narrazione e complottismo. Qoramai intende esemplificare e riprodurre la logica che presiede alle teorie della cospirazione, ossia il loro essere epistemologie del sospetto (Brotherton 2022), concezioni che ruotano attorno al dubbio su cosa sia la realtà e al tentativo di svelarne il segreto, aprendo a un altrimenti possibile rispetto all'ordine culturalmente accettato. Il complottismo suddivide drammaturgicamente la realtà sociale in due ambiti, il mondo ordinario e quotidiano nel quale viviamo, e il mondo secondario che

si cela dietro al primo e nel quale opera un supposto nemico invisibile (Taguieff 2006), un'élite di potere che guida nell'ombra gli eventi storici per raggiungere finalità malevole (Fenster 1999). Le teorie del complotto sono dunque teorie che vertono sulla dimensione della segretezza. Il segreto, come rileva Simmel (1906), è la forma comunicativa che più di tutte insinua la possibilità di un mondo *a latere* rispetto a quello che ci è familiare e sul quale il primo esercita un'influenza nascosta. Per il complottismo, in definitiva, vale quanto scriveva Shakespeare in *Come vi piace* – atto II, scena VII: “tutto il mondo è un palcoscenico”. Come in un grande teatro, “ogni volto è una maschera” (Moscovici 1987, p. 154), un'apparenza potenzialmente ingannevole che occulta la verità in uno spazio riservato “dietro le quinte”.

Un metagioco come Qramai si svolge simultaneamente all'incrocio fra due assi narrativi. Su un primo asse si articolano la narrazione *nel* gioco, ossia lo *storytelling* collaborativo concernente la teoria del complotto elaborata dai giocatori partita dopo partita, e la narrazione *sul* gioco, i discorsi dei giocatori relativi al gioco o all'atto di giocare. Su un secondo asse, la narrazione nel gioco si intreccia con la narrazione *fuori* dal gioco, che comprende, per esempio, la comunicazione tramite i *social media* o il passaparola con cui si pubblicizza Qramai nel contesto sociale circostante. La circolazione pubblica della storia complottista ha la finalità di rendere virale il gioco di Qramai, simulando lo stesso processo di diffusione della pandemia da Covid-19 che ne è l'ambientazione. In tal modo, Qramai acquisisce lo statuto di metagioco “sociale” (Debus 2017), in quanto gioco che si alimenta della capacità di creare reti esterne, transcendendo i confini ludici nei quali è stato originariamente inventato.

Il duplice spostamento tra i livelli diegetici (la narrazione *nel* e *sul* gioco), da un lato, e attraverso i confini del gioco (interno-esterno), dall'altro, costituisce un *footing* (Goffman 1979), cioè un riposizionamento dei partecipanti rispetto alla narrazione. Il continuo *footing* sollecitato da Qramai determina uno stato di incertezza interpretativa riguardante le *azioni* di gioco, che possono essere dentro o fuori il *frame* finzionale, e il *ruolo* ricoperto dai giocatori, i quali possono confondere e alternare l'identità reale (la persona del giocatore) e quella fittizia (il personaggio, e in questo caso rivelare o nascondere il ruolo di “complottista”, di *debunker*, o di “potere forte”). L'incertezza interpretativa è la condizione grazie alla quale Qramai mantiene tra i giocatori un'atmosfera di sospetto – lo stesso sospetto che qualifica le teorie del complotto – su ciò che accade durante il gioco, portando così i partecipanti a problematizzare e a negoziare i confini tra mondo reale e mondo finzionale, sulla falsariga di quanto avviene solitamente nei giochi di ruolo (Waskul e Lust 2004).

Qramai, nella sua fase attuale, si sta rivelando un utile metodo creativo che apre un dialogo tra la ricerca accademica e l'attività dei *practitioners* e che sollecita la co-costruzione dei dati grazie al coinvolgimento attivo dei partecipanti impegnati nello studio in un'ottica marcatamente

processuale e performativa (Giorgi, Pizzolati e Vacchelli 2021), facendo leva proprio sulla dimensione creativa dell'attività ludica (Langley *et al.* 2022). Queste prerogative del gioco come metodo creativo sono ulteriormente accresciute dalla possibilità che esso offre di ridurre la distanza tra i ricercatori (e ideatori del progetto) e i partecipanti: il carattere di immersività tipico del *role playing game* (Balzer 2011; Lammes 2007) consente infatti ai ricercatori non solo di osservare dall'esterno l'attività in corso in qualità di *master* del gioco, ma di assumere a pieno titolo il ruolo di giocatori e di interagire quindi con gli altri partecipanti in un processo *bottom-up* di invenzione collaborativa della narrazione.

Conclusioni

Il progetto Qramai, presentato nelle pagine precedenti, si propone come laboratorio sui processi che guidano la creazione di un racconto complottista e sui meccanismi che ne favoriscono la circolazione sociale, sfruttando le potenzialità offerte dal gioco come metodo di ricerca creativo. Il gioco in quanto opzione metodologica si colloca sulla scia del più ampio processo di *gamification* con cui la dimensione ludica è entrata in modo ubiquitario in contesti da cui era tradizionalmente esclusa. Ancora prima di questo processo recente, tuttavia, le scienze sociali hanno guardato con interesse al gioco, ravvisando in esso una categoria interpretativa per lo studio della società. Numerosi sono gli esempi classici al riguardo: dalla distinzione *game-play* per spiegare il legame tra sé, pensiero e società tracciata da Mead (1934) ai “giochi linguistici” nella filosofia del secondo Wittgenstein (1953), dall'*homo ludens* alla classificazione di *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, elaborati rispettivamente da Huizinga (1946) e Caillois (1958) per i quali il gioco è fondamento stesso della cultura umana, fino alla metacomunicazione nel gioco delle scimmie osservata da Bateson (1955) allo zoo di San Francisco. In questi esempi, il gioco si rivela un concetto efficace per cogliere aspetti peculiari del sociale quali il carattere regolato dell'azione, le dinamiche di conflitto o cooperazione, lo sviluppo di competenze, l'appartenenza a gruppi (DiCicco-Bloom e Gibson 2010). Nel corso degli ultimi decenni il gioco ha guadagnato, anche nell'ambito delle scienze sociali, un rinnovato spazio non solo come categoria per interpretare la società, ma come oggetto di studio in sé stesso, inaugurando il filone interdisciplinare dei *game studies*, un filone che ha registrato una progressiva istituzionalizzazione come campo d'indagine autonomo in cui sono confluite le ricerche dedicate alla *leisure culture*, ai nuovi media e allo sport digitale (Deterding 2017). L'interesse verso la pratica ludica in senso stretto, con specifica attenzione verso i giochi online, è attestata, inoltre, dalla fondazione della Digital Games Research Association (DIGRA) nel 2002, e dalla nascita di riviste accademiche specialistiche in *peer review* fra le quali *Game Studies – The International Journal of Computer Game Research* nel 2001, e *GAME – The Italian Journal of Game Studies* nel 2012.

All'emergere del campo dei *game studies* hanno contribuito sia ricercatori accademici sia praticanti, giocatori, *game designer*, grafici e artisti. In questo dialogo si ravvisa il potenziale creativo del gioco come ambito di contaminazione tra sguardi disciplinari e figure professionali differenti. Il potenziale creativo del gioco è stato peraltro ampiamente riconosciuto e trova ormai le sue molteplici applicazioni nei contesti aziendali, educativi, sanitari con l'impiego dei *serious games*, i giochi che coniugano alla funzione primaria di intrattenimento obiettivi di tipo formativo, terapeutico, commerciale (Mayer *et al.* 2016). Si pensi, tra i molti esempi, all'utilizzo dei giochi per il *team building* o la risoluzione dei conflitti nel settore manageriale, per favorire l'apprendimento scolastico o per la simulazione di operazioni chirurgiche nella formazione clinica. Il progetto Qramai intende esplorare alcune di queste opportunità offerte dalla dimensione ludica nel contesto della ricerca sociologica e in quello della pratica terapeutica, valorizzando la collaborazione interdisciplinare che il gioco, più di altri metodi di ricerca di tipo tradizionale, favorisce.

Bibliografia

- Asplund T. (2020) "Credibility Aspects of Research-Based Gaming in Science Communication. The Case of The Maladaptation Game", *Journal of Science Communication*, 19, 1, pp. 1-20.
- Balzer M. (2011) "Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing", *International Journal of Role-Playing*, 2, pp. 32-43.
- Bateson G. (1955) "A Theory of Play and Fantasy", *Psychiatric Research Reports*, 2, pp. 39-51.
- Brotherton R (2022) *Suspicious Minds. Why We Believe Conspiracy Theories*, London: Bloomsbury.
- Debus M.S. (2017) "Metagames: On the Ontology of Games Outside of Games", *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games* (Hyannis, Massachusetts), Association for Computing Machinery, New York, articolo 18.
- Caillois R. (1958) *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard.
- Deterding C.S. (2017) "The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present, and Future of Interdisciplinary Game Research", *Games and Culture*, 12, 6, pp. 521-543.
- DiCicco-Bloom B., D.R. Gibson (2010) "More Than a Game: Sociological Theory from the Theories of Games", *Sociological Theory*, 28, 3, pp. 247-271.
- Eco U. (1988) *Il pendolo di Foucault*, Milano: Bompiani.
- Fenster M. (1999) *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fine G.A. (1983) *Shared Fantasy. Role Playing Game as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press.
- Garfield R. (2000) "Metagames", in J. Dietz (a cura di), *Horsemen of the Apocalypse: Essays on Roleplaying*, London: Jolly Roger Games, pp. 14-21.
- Giorgi A., M. Pizzolati, E. Vacchelli (2021) *Metodi creativi per la ricerca sociale. Contesto, pratiche, strumenti*, Bologna: Il Mulino.
- Goffman E. (1979) "Footing", *Semiotica*, 25, 1-2, pp. 1-30.

- Hitchens M., A. Drachen (2009) "The Many Facets of Role-Playing Games", *International Journal of Role-Playing*, 1, pp. 3-21.
- Huizinga J. (1946) *Homo ludens*, Torino: Einaudi.
- Kramer R.M. (1998) "Paranoid Cognition in Social Systems. Thinking and Acting in the Shadow of Doubt", *Personality and Social Psychology Review*, 2, 4, pp. 251-275.
- Illich I. (1997) *Nemesi medica. L'espropriazione della salute*, Milano: Mondadori.
- Lammes S. (2007) "Approaching Game-Studies: Towards a Reflexive Methodology of Games as Situated Culture", *Proceedings of DiGRA Conference*, September pp. 24-28, Tokyo.
- Langley J., N. Kayes, I. Gwilt, E. Snelgrove-Clarke, S. Smith, C. Craig (2022) "Exploring the Value and Role of Creative Practices in Research Co-Production", *Evidence & Policy*, 18, 2, pp. 193-205.
- Mayer I., H. Warmelink, Q. Zhou (2016) "The Utility of Games for Society, Business, and Politics. A Frame-reflective Discourse Analysis", in N. Rushby e D.W. Surry (a cura di), *The Wiley Handbook of Learning Technology*, Hoboken: Wiley, pp. 406-435.
- Mead G.H. (1934) *Mind, Self, and Society*, Chicago: University of Chicago Press.
- Moscovici S. (1987) "The Conspiracy Mentality", in C. F. Graumann e S. Moscovici (a cura di), *Changing Conceptions of Conspiracy*, Berlin, Springer, pp. 151-169.
- Pat-Horenczyk R., D. Brom (2007) "The Multiple Faces of Post-Traumatic Growth", *Applied Psychology*, 56, 3, pp. 379-385.
- Pipes D. (1997) *Il lato oscuro della Storia. L'ossessione del grande complotto*, Torino: Lindau.
- Pizzirusso I., G. Uberti (2020) "Giocare la storia in città: storytelling, gamification e urban games storici", *Officina della storia*, 24 (aprile).
- Roscoe J., C. Hight (2001) *Faking it. Mock-documentary and the Subversion of Factuality*, Manchester and New York: Manchester University Press.
- Simmel G. (1906) "The Sociology of Secrecy and of Secret Societies", *American Journal of Sociology*, 11, 4, pp. 441-498.
- Taguieff P.A. (2006) *L'imaginaire du complot mondial. Aspects d'un mythe moderne*, Paris: Fayard.
- Taleb N.N. (2013) *Antifragile. Prosperare nel disordine*, Milano: il Saggiatore.
- Waskul D., M. Lust (2004) "Role-Playing and Playing Roles: The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing", *Symbolic Interaction*, 27, 3, pp. 333-356.
- Wittgenstein L. (1953) *Philosophical Investigations*, Oxford: Blackwell.
- Woodcock J., M.R. Johnson (2018) "Gamification: What It Is and How to Fight It", *Sociological Review*, 66, 3, pp. 542-558.
- Wu Ming 1 (2021) *La Q di Qomplotto: QAnon e dintorni: come le fantasie di complotto difendono il sistema*, Roma: Alegre.