

Prima della prima scena

Una sessione zero per trovare accordi che funzionino davvero

Per chi: Gruppi nuovi, campagne in corso e tavoli che accolgono altre persone

Tempo indicativo: Da mezz'ora a un incontro dedicato, secondo le esigenze

Che cosa si decide alla sessione zero

La sessione zero è il momento in cui il gruppo parla del gioco prima di iniziare a interpretare i personaggi. Aiuta a capire che esperienza si vuole condividere, quali regole organizzative serviranno e come gestire situazioni che potrebbero creare disagio. Può svolgersi in presenza, per iscritto o attraverso più scambi; il formato si sceglie insieme.

Un buon accordo è abbastanza preciso da poter essere ricordato e aggiornato. «Rispettiamoci» è un'intenzione importante; «se qualcuno chiede una pausa, la scena si ferma senza domande» dice anche come comportarsi.

Presentare il gioco che si vuole proporre

Chi conduce può partire da poche informazioni: regolamento, ambientazione, durata prevista e tono. Sarà una campagna investigativa con momenti di tensione? Un'avventura leggera incentrata sull'esplorazione? Ci saranno molti combattimenti o soprattutto conversazioni?

Chiedi alle persone quali situazioni desiderano incontrare e quali preferiscono evitare. È legittimo non saperlo ancora, così come scegliere di rispondere più tardi. Non occorre trasformare questa conversazione in un questionario personale.

Organizzazione e accessibilità

Affrontate gli aspetti concreti che rendono possibile partecipare: durata e frequenza degli incontri, assenze, pause, piattaforme digitali, comunicazioni fuori sessione, eventuali registrazioni. Chiedete quali adattamenti aiuterebbero a seguire il gioco. Materiali consultabili in anticipo, schede accessibili, testo scritto accanto al parlato e più tempo per decidere sono esempi possibili.

Le necessità pratiche si possono concordare senza chiedere diagnosi o spiegazioni mediche. Una persona può anche preferire non rendere pubbliche alcune informazioni. Le soluzioni vanno verificate con chi le utilizza, evitando di presumere che un accorgimento funzioni per tutti.

Confini narrativi e strumenti per intervenire

Alcuni gruppi distinguono fra temi esclusi dalla storia e temi che possono essere presenti senza descrizioni esplicite. Può essere utile concordare un segnale per interrompere una scena, chiedere una modifica o spostare la conversazione fuori dal gioco. Lo strumento concreto conta meno della sua comprensibilità per tutte le persone al tavolo.

Se qualcuno chiede di fermarsi, si cambia passo. Nessuno deve spiegare pubblicamente il proprio limite. Un consenso espresso all'inizio non vale come autorizzazione per qualsiasi sviluppo futuro: durante una campagna i confini possono essere rivisti.

Una modifica semplice che conta

Un gruppo prepara una campagna di mistero con sparizioni e case abbandonate. Una partecipante chiede di escludere descrizioni di violenza su minori. La premessa viene modificata e l'accordo annotato in forma essenziale, senza chiedere motivazioni. Un'altra persona preferisce comunicare osservazioni complesse attraverso messaggi scritti; il gruppo sceglie un canale. Queste scelte definiscono come si giocherà, esattamente come la scelta del regolamento.

I personaggi appartengono al gruppo, oltre che a chi li interpreta

È utile capire perché i protagonisti si troveranno insieme. Potrebbero conoscersi già, condividere un incarico o aver bisogno dello stesso mezzo di trasporto. Ogni legame si propone e si concorda. Se un sistema prevede domande comuni durante la creazione dei personaggi, seguite la sua procedura; se non le prevede, potete decidere se aggiungerne alcune.

Tornarci è normale

Fissate un momento per verificare gli accordi dopo due o tre sessioni, oppure quando cambia qualcosa nel gruppo. Un tono inizialmente gradito può risultare pesante, un orario può diventare difficile, un materiale può rivelarsi inaccessibile. Aggiornare un accordo significa mantenere il gioco praticabile.

Promemoria da compilare insieme

- Gioco scelto, tono e durata prevista.
- Temi desiderati e temi da escludere, con modalità riservate per comunicarli.
- Pause, orari, assenze e canali di comunicazione.
- Materiali e accorgimenti per l'accessibilità.
- Come segnalare una scena da interrompere o modificare.
- Eventuali legami concordati fra personaggi.
- Data orientativa in cui verificare di nuovo questi accordi.

Conservate solo le informazioni necessarie e decidete chi può leggerle.

PER APPROFONDIRE

Questi riferimenti consentono di consultare regolamenti e strumenti editoriali citati o pertinenti. Le indicazioni della guida sono consigli di conduzione e scrittura, da adattare al proprio sistema di gioco.

1. [Sean K. Reynolds e Shanna Germain, Consent in Gaming, Monte Cook Games \(2019\)](#)
2. [Evil Hat Productions, Fate Core: Character Creation \(SRD\)](#)
3. [Darrington Press, Daggerheart: System Reference Document](#)