

Consenso e sicurezza narrativa

Le storie possono affrontare paura, conflitto e temi difficili. Per condividerle, il gruppo ha bisogno di sapere che cosa desidera esplorare e come fermarsi quando qualcosa non funziona.

Una conversazione prima della prima scena

Una sessione zero è l'occasione per parlare del tono desiderato, della durata, delle aspettative e dei contenuti che potrebbero creare disagio. Meglio offrire anche un modo riservato per indicare limiti, senza obbligare a spiegazioni personali. Un confine non è un dibattito da vincere. Può riguardare un tema che non si vuole vedere in gioco oppure una scena che si accetta solo fuori campo. Gli accordi vanno ripresi se la campagna cambia direzione.

Strumenti che aiutano a intervenire

Consent in Gaming di Reynolds e Germain [1] offre domande e modelli per ragionare sui contenuti prima di iniziare. Script Change di Beau Jágr Sheldon [2] usa un linguaggio ispirato al montaggio per fermare, rivedere o saltare una scena. Le procedure differiscono, ma condividono un principio: una persona deve poter segnalare una difficoltà senza essere messa alla prova davanti agli altri. Lo strumento scelto funziona solo se è spiegato, semplice da usare e accettato da chi partecipa.

Quando viene chiesta una pausa

Se qualcuno chiede di fermarsi, il gioco si interrompe. Chi conduce può domandare in privato o senza richiedere dettagli se sia preferibile saltare la scena, cambiarla o fare un intervallo. Non serve investigare il motivo né cercare il consenso della maggioranza per rispettare il limite di una singola persona. Dopo, si riprende soltanto quando le condizioni sono chiare. Nel caso di bambini o adolescenti, gli strumenti narrativi non sostituiscono le procedure di tutela previste dal contesto.

Il consenso non è un modulo da archiviare

Una lista compilata prima della campagna non garantisce che ogni scena futura vada bene. Le persone possono cambiare idea. Il Game Master non è l'unico responsabile della cura del tavolo: tutti devono evitare pressioni e commenti svalutanti. Il gruppo può inoltre accordarsi sulla riservatezza di quanto emerso. Temi personali comunicati per rendere il gioco più sicuro non sono materiale da usare nei post social né nelle cronache pubbliche.

Una procedura semplice da concordare

All'avvio chiedi quali temi il gruppo preferisce evitare e quali trattare senza dettagli. Prevedi una parola oppure un gesto per fermarsi e un canale privato per le richieste che non si vogliono esprimere in pubblico.

Durante il gioco, se emerge un limite, ferma la scena e cambia direzione senza discutere se il disagio sia "giustificato". Se serve una pausa lunga, riprogramma: nessuna storia vale la pressione su una persona.

Dopo la sessione si può aprire una breve verifica facoltativa. Se viene raccolto un feedback riservato, concorda prima chi potrà leggerlo e per quanto tempo sarà conservato.

Da tenere a mente

Una storia condivisa resta tale soltanto quando è possibile scegliere come parteciparvi e quando fermarsi.

Fonti e letture

[1] Reynolds, S. K. e Germain, S. Consent in Gaming. Monte Cook Games.

Risorsa pratica per discutere contenuti e limiti del gioco; non sostituisce procedure di tutela.

[Apri la fonte originale](https://montecookgames.itch.io) (montecookgames.itch.io)

[2] Sheldon, Beau Jágr. Script Change RPG Toolbox, edizione 2023.

Strumenti di interruzione e modifica delle scene, con materiali accessibili anche in versione testuale.

[Apri la fonte originale](https://thoughty.itch.io) (thoughty.itch.io)

[3] CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines, versione 3.0.

Linee guida di progettazione educativa per accesso, partecipazione e forme differenti di espressione; non sono uno studio clinico sui GDR.

[Apri la fonte originale](https://udlguidelines.cast.org) (udlguidelines.cast.org)