

## GRVItalia ed il Gioco di Ruolo dal Vivo

Il gioco di ruolo dal vivo è una forma di intrattenimento ludico derivata dall'esperienza teatrale. Come nella Commedia dell'Arte, i giocatori vestono i panni di personaggi ascrivibili a stereotipi (nel caso specifico di GRVItalia si tratta di modelli spesso fantastici: il guerriero, il mago, l'esploratore, ecc.) discostandosene poi nello sviluppo individuale del proprio personaggio. I giocatori non recitano un copione già scritto, ma "improvvisano" su un canovaccio costituito dall'Ambientazione generale (la descrizione geografica, politica, sociale dell'universo di gioco) e dal Background personale (i trascorsi e la psicologia del personaggio) interagendo con gli altri personaggi giocanti (PG) e con le comparse gestite dai Narratori e dal Regista (PNG, personaggi non giocanti). Le interazioni sono regolate da un codice di comportamento e da un compendio di regole, la cui applicazione è garantita da Arbitri certificati dall'Associazione. Le armi utilizzate per simulare i combattimenti, sono realizzate con cura per risultare inoffensive ed avere al contempo un aspetto realistico. Oltre a favorire l'aggregazione, la socializzazione e la responsabilizzazione giovanile, il gioco di ruolo dal vivo stimola la creatività dei partecipanti nei campi della letteratura, delle arti figurative e dell'artigianato.

Tutti i Soci di GRV Italia non sono solo i protagonisti di infinite avventure ambientate in terre fantastiche, ma anche i principali fautori di ogni aspetto organizzativo del gioco.

Ogni Socio viene reso partecipe dell'organizzazione sulla base delle proprie capacità e della disponibilità di tempo. 2.500 Soci (di cui oltre la metà attivi nel 2006) sono chiamati a dare il proprio contributo alle trame facendo un turno da PNG ad ogni Evento a cui prendono parte, durante il quale sostengono le trame in cui i personaggi giocanti sono inseriti con il loro contributo recitativo. Alcuni Soci, inoltre, arrivano ad affrontare sfide organizzative all'interno di diversi gruppi operativi: Gruppo Ambientazione, Gruppo Arbitraggio, Gruppo Gestione Gilde, Gruppo Logistica, Gruppo Narratori, Gruppo Navette, Gruppo Regolamento, Gruppo Scenografie, Gruppo Segreteria, Gruppo Tesoreria, Gruppo Tutor, Gruppo Setting, Gruppo Ufficio Stampa e Comunicazione, Gruppo WebTeam.

Collaborare non è solo un dovere di ogni Socio, l'Associazione appartiene a chiunque ne voglia fare parte, condividendone gli scopi e i mezzi scelti per perseguirli. Ogni volta che GRVItalia realizza qualcosa, grazie ad un Evento ben riuscito o grazie al raggiungimento di importanti risultati, è giusto che ognuno si senta in parte fautore di tali successi e percepisca in maniera forte e chiara che il proprio contributo è stato fondamentale per la realizzazione di un Evento.

## Eventi e successi di GRVItalia

GRVItalia, con i suoi oltre 2.500 Soci, 200 collaboratori attivi e 280 giornate di gioco realizzate, è l'Associazione nazionale che si occupa di giochi di ruolo dal vivo (GRV) più attiva in Italia.

La Campagna Adunanza, progetto principale dell'Associazione, si sviluppa da più di otto anni grazie al contributo di oltre 3.000 personaggi giocanti e oltre 25.000 PNG.

Gli Eventi live organizzati da GRVItalia coprono già dieci regioni (Campania, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Marche, Piemonte, Toscana, Umbria e Veneto) e altre se ne aggiungeranno presto.

Fuori dal gioco, GRVItalia è un'Associazione mossa da un profondo senso di responsabilità. Solo la partecipazione attiva di ogni Socio, infatti, rende possibili questi risultati. Essere associati vuol dire giocare e divertirsi ma anche contribuire all'organizzazione, alla crescita dell'Associazione ed al divertimento di tutti.

Dal 25 ottobre 2002, con l'ammissione nell'AICS (Associazione Italiana Cultura Sport), GRVItalia ha raggiunto il prestigioso traguardo di far guadagnare al gioco di ruolo dal vivo l'onore e l'onere di potersi definire ufficialmente attività sportiva.

Dal dicembre 2005 GRVItalia ha assunto la Presidenza di FederGiochi, Federazione Nazionale delle Associazioni ludiche italiane ([www.federgiochi.it](http://www.federgiochi.it)).

L'Associazione ha sempre goduto dell'attenzione dei principali media nazionali, tra i quali ricordiamo: Il Tempo, La Stampa, Il Resto del Carlino, Metro, RAI 3, RAISat, Sky, All Music.

Per qualsiasi informazione consultate il sito [www.grvitalia.com](http://www.grvitalia.com) oppure contattate :

Dott. Riccardo Zerbo

Presidente GRVItalia

392.7244321 / 347.3217355

e-mail: [presidente@grvitalia.com](mailto:presidente@grvitalia.com)

NB: Sono disponibili a richiesta fotografie ad alta risoluzione (immagini a 300dpi): per maggiori informazioni contattare il Responsabile Comunicazione: [mirko.moschetti@grvitalia.com](mailto:mirko.moschetti@grvitalia.com)

## PROGETTO ADUNANZA 1107

La più lunga e partecipata campagna di Gioco di ruolo dal Vivo italiana diventa dal 2007 un Evento internazionale ed un appuntamento in cui tutte le principali realtà del settore si incontrano giocando ed organizzando insieme, sotto il Patrocinio di Lucca Comics & Games e di FederGiochi.

All'Adunanza 1107 si prevedono oltre 600 partecipanti, grazie alla collaborazione di tante diverse realtà, ognuna con la propria storia ludica. GRVItalia è lieta di condividere il suo più grande successo con i tanti attori che hanno a cuore lo sviluppo del settore GRV ed insieme ai molti partners del Progetto si prepara ad affrontare questa grande sfida: un Evento di portata internazionale realizzato dalle Associazioni italiane.

### Cosa, dove e quando

L'Adunanza 1107 si svolgerà nella tenuta Santallago (Comune di Capannori, Provincia di Lucca), un'area privata gestita dalla Santallago S.r.L. (Sede Legale: Via 25 Aprile n° 34 Agnano - S.Giuliano Terme - 56010 Pisa).

Il gioco durerà da lunedì 30 luglio a domenica 5 agosto compresi.

La "preparazione" della location prenderà alcune settimane, durante le quali decine di volontari edificheranno le strutture idonee alla nostra rappresentazione ludica (accampamenti fortificati, labirinti, arene, templi, etc.). L'organizzazione di questo Evento, avviata nella primavera del 2006, sarà curata da GRVItalia, nella persona dell'attuale Coordinatore Nazionale e Presidente, Dott. Riccardo Zerbo. I tanti diversi contributi saranno coordinati e valorizzati nella cornice comune del più grande e partecipato Evento di GRV mai realizzato in Italia. Ogni Associazione, infatti, oltre ad invitare i suoi soci a partecipare, contribuirà alla parte progettuale, alle creazione dei contenuti ed alla messa in opera delle parti di cui vorrà farsi carico.

Durante l'Evento si svilupperanno oltre 150 sceneggiature, sapientemente intrecciate dai nostri Registi, narrate da Narratori esperti e vissute dai partecipanti con l'imprevedibilità tipica del gioco di ruolo dal vivo. Sarà presente un nutrito Staff Arbitrale per assicurare la correttezza del gioco; sarà presente uno staff di Segreteria e di Magazzino, dei Tutor e dei Paramedici, dei Navettisti e dei Supervisor.

Il gioco si svilupperà anche intorno a "punti nodali" dell'ambientazione, gestiti da PNG (comparse guidate dalla Regia): le Gilde Elaviane (assimilabili a Corporazioni mercantili) e le Fazioni, quattro Granducati che propongono ciascuno il proprio candidato al trono di Elavistol, la fantastica Terra teatro delle avventure dei partecipanti. La "Sfida per il trono" sarà infatti il tema di quest'edizione: "di fronte ad un Pericolo terribile e troppo grande per affrontarlo divisi, i Popoli di Elavistol cercheranno di darsi un Re, ma trovare un accordo non sarà facile..."

## Giocare e non solo

Per rendere internazionale l'Adunanza 1107 sono stati invitati giocatori di diverse nazionalità. Per rendere loro il meno problematica possibile la trasferta, è prevista una riduzione della quota Evento del 100% per gli stranieri che vengono dall'estero ed un narratore/tutor dedicato a ciascun gruppo, madrelingua.

Riteniamo che il confronto tra diversi stili di gioco ed il contatto con diverse realtà socio-culturali, avvenendo in un contesto protetto e giocoso, possa giovare all'integrazione ed alla conoscenza reciproca, necessaria alla costruzione della Cittadinanza europea. Abbiamo previsto l'aspetto dell'internazionalizzazione per ricordare che anche giocando si può contribuire al processo comunitario e che il Gioco si configura naturalmente come un mezzo bello ed efficace per raggiungere tali obiettivi. Nell'edizione del 2007 tale aspetto sarà solo testato, mentre nelle successive edizioni si svilupperà un'interazione più stretta con gruppi ed Associazioni europee.

## Perché Lucca

Lucca è da anni, nell'immaginario ludico, la "Capitale italiana del Gioco".

Tutti gli operatori del settore e gli appassionati sono affettivamente legati a questa città che una settimana l'anno diventa teatro di sogni, divertimento e magia ludica.

Tra le molte location che si sono offerte di ospitare l'Evento (che, nelle edizioni future, potrà ospitare migliaia di partecipanti come avviene già nei principali appuntamenti in Germania ed in Inghilterra), sceglierne una che fosse vicina all'Aeroporto internazionale di Pisa ed in Provincia di Lucca acquista quindi un valore simbolico: aperti ai mondi ludici ed al confronto con le altre realtà europee, ma nel contempo amanti delle nostre tradizioni.

## Chi sono i Partner

Il 2007 è un anno davvero speciale per GRVItalia, che passa anche attraverso i tanti legami di amicizia, di coinvolgimento e di sostegno che si sono intessuti tra la nostra e tante altre realtà italiane.

Elenchiamo di seguito le Associazioni, le Fiere e le Realtà commerciali, ma quello che si può leggere sotto la fredda lista è qualcosa di ben più importante: è l'abbattimento del tabù di muoversi insieme, di organizzare insieme, di condividere risorse ed idee.

Grazie agli sforzi di FederGiochi ed alla preziosa opportunità offerta da Lucca Comics & Games 2006, una nuova stagione si apre per l'associazionismo ludico italiano, una stagione da assaporare insieme. In questo cammino, l'Evento Adunanza segnerà una tappa fondamentale.

## Associazioni

*FederGiochi* (Nazionale) – Partner primario

*Bollaverde Live* (Lombardia, Piemonte, Veneto) – Partner primario

Accademia Carminia (Biella)

AGB (Bari)

Arcadia (Genova)

Artiglio del Drago (Mantova)

Camarilla Italia (Nazionale)

COMA

Compagnia del Granducato (Nazionale)

Dominea (Sicilia)

FLS (Sicilia)

FLT (Toscana)

Gruppo Ludico “chi non gioca di non tocca” (Prato)

GRVK (Sardegna)

Iperpole (Roma)

La Compagnia di Ventura (Cesena)

Ludolega lucchese (Lucca)

Mystara e Dintorni (Toscana)

Sala d’Arme Zaknafein (Roma)

Squadra dei Falchi di Gradara (Gradara)

Ultimaluna (Roma)

Zankleon (Sicilia)

Stanno considerando l’ipotesi di essere partners dell’Evento altre Associazioni.

### Manifestazione e Rassegne

*Lucca Comics & Games* (Lucca) – Partner primario-

Comicon (Napoli)

Fiera del Gioco (Faenza)

Fumettopoli (Milano)

GameCon (Napoli)

Ludicomix (Empoli)

PlayComics (Mantova)

Romics – Festival del Fumetto e dell'Animazione (Roma)

### Realtà Commerciali

Le seguenti realtà sono partner dell'Adunanza 1107 e garantiranno ai Soci GRVitalia, per tutto il 2007, uno sconto sui propri articoli pari al 10%

*Magic Market* – Partner primario-

Blues Brothers

Boars

Casa della Pelle

Dragon Store

Fucina del Drago

GIOCHIDI

InCostume

L'Emporio del Kloor 'a' Kawn

Leda Decorazioni

Stanno considerando l'ipotesi di essere partners dell'Evento altre realtà commerciali.

**Altri Partners**

**Anonima GdR**

**InToscana**

**LudicaMENTE.net**

**Shard Dreamlot**

**Shard LaContea**

**Stanno considerando l'ipotesi di essere partners dell'Evento altre realtà.**