



FABIO MONTELATICI

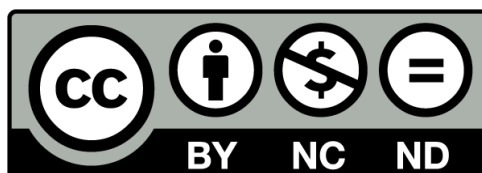
LA SPADA DELL'INTERIORITÀ

Dungeons and Dragons e il gioco di ruolo
allo sguardo della scienza dello spirito

Ⓜ

In copertina: *Il doppio volto di Iside*, di Mirko Lucchini

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons: è possibile utilizzarne delle parti citando la fonte e l'autore, a patto che il testo non venga commercializzato e non venga utilizzato per ottenerne opere derivate.



PREMESSA

In questi anni, complice la forzata permanenza in casa, nella ricerca di alternative alla fuga nel digitale ho ripescato i miei talenti giovanili ed ho utilizzato il gioco di ruolo ed il gioco di miniature con i miei figli preadolescenti ed adolescenti (aiutato dall'aver una famiglia numerosa, che componeva quindi un gruppo interessante); una volta ripresi i rapporti sociali ho anche avuto occasione di sperimentarlo nuovamente per recuperare i rapporti e le frequentazioni con gli amici adulti.

E' un passatempo impegnativo, che richiede preparazione e cura: non basta premere un tasto del telecomando. Bisogna prendersi il tempo di leggere, imparare, immaginare, confrontarsi, scrivere con matita, carta e penna (immaginate il volto dei ragazzi – ma vi garantisco anche dei "grandi" – quando si consegna loro un foglio scritto su pergamena tinta in casa, vergato a mano con piuma d'oca e sigillato con ceralacca...) e non solo: aiutare i compagni, montare i diorami ed i tavoli di gioco, dipingere le miniature, avere la costanza di finire una storia sessione dopo sessione... e molto altro.

Si ride, ci si arrabbia e si discute; si stringono legami. Lo si fa usando il proprio corpo, la propria intelligenza, la propria creatività, il proprio cuore, mettendo in gioco i propri punti di forza e debolezze, svelando tramite il comportamento del proprio personaggio i propri ideali ed i propri sogni, costruendo una relazione ed un rapporto di sostegno reciproco, in cui si trasferiscono e si affrontano le simpatie e le antipatie, le amicizie e le arrabbiate, i progetti e le speranze del mondo reale.

Tutto questo ha fatto nascere naturalmente nel mio animo di antroposofa mille domande. Dove si pongono le radici di questo passatempo? Quali forze sto chiamando in causa e mettendo in campo? Al di là dell'emergenza, esiste un modo sano di rapportarsi a questo mondo ed una sua collocazione interessante e positiva?

La risposta a queste domande sostanzia le righe, indicative ed aurali in un orizzonte di grande vastità, che vi accingete a leggere. Spero possano essere per voi stimolo e segnavia, qualsiasi sia la direzione in cui condurrà la vostra ricerca.

Buon cammino!

San Michele 2022
Fabio Montelatici

LA SPADA DELL'INTERIORITA'

*Dungeons and Dragons e il gioco di ruolo
allo sguardo della scienza dello spirito*

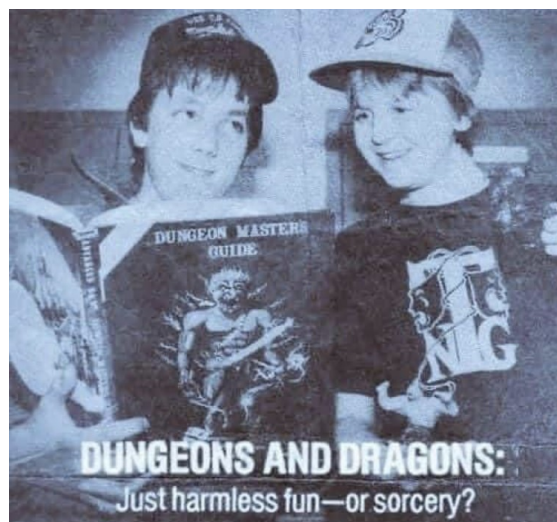
Dal 1999, quando *Il Signore degli Anelli* è assurto ad archetipo mondiale mainstream, mi interrogo su quelle che chiamo "saghe del nostro tempo". Questo lavoro ha trovato una prima culminazione nel 2014 nel testo *Immagini e saghe del nostro tempo* (scaricabile gratuitamente dal sito [Antropos](#)) e poi nel 2016 nella forma matura del testo *Tolkien e l'Antroposofia*. In questi libri ho esposto alcuni retroscena esoterici presenti in molte delle storie oggi considerate "di fantasia", alcune delle quali erano all'epoca ancora poco conosciute ma sono in breve tempo balzate all'attenzione del mondo intero – una per tutti *The Witcher*.

Le storie sono da sempre simboli importanti, che improntano i nostri riferimenti interiori e la vita di tutti i giorni. Venti o trent'anni fa una persona combattuta o disturbata interiormente poteva essere paragonata al dr. Jekyll, oggi invece sarà certamente un Gollum. Quante volte avete usato o sentito usare la frase topica: "*Il mio tessssoro!?*"

La mia ricerca è stata avviata quando il lavoro di Tolkien è assurto all'attenzione globale del grande pubblico, conquistandola: ricordate l'incetta totale di premi Oscar (17 tra il 2002 ed il 2004) e pensate al fatto che ancora oggi, dopo quasi 25 anni, la serie televisiva più costosa ed ambiziosa mai realizzata sarà *Gli Anelli del Potere*, dedicata (a suo modo) alla parte del corpus letterario tolkieniano ancora non trattata dall'industria cinematografica. La mia domanda di allora è stata: "*Perché dal mondo spirituale si è mossa una corrente che porta all'attenzione della gran parte dell'umanità civilizzata, proprio ora, questi contenuti? Qual è il sostrato esoterico che vi si nasconde? A quale messaggio profondo l'umanità, in maniera incosciente o subcosciente, viene esposta?*" La risposta è stata la scoperta di profondità esoteriche per me prima inimmaginabili nell'opera di Tolkien, profondità che dopo il mio lavoro sono state approfondite e divulgate ben oltre le mie intenzioni iniziali (ne ho reperito traduzioni amatoriali in Francia, Slovenia, Inghilterra...) da persone evidentemente mosse da domande simili alle mie, e che si sono riconosciute nelle risposte che si sono costruite durante il mio lavoro.

Oggi mi trovo di fronte ad un altro dato di realtà che mi parla dell'interiorità dei miei contemporanei: l'assurgere ad assoluto fenomeno di massa del grande iniziatore dell'epopea del gioco di ruolo da tavolo, *Dungeons and Dragons* (ormai per tutti "D&D"). Oggi le star di Hollywood giocano a D&D. Cantanti, sportivi, personaggi dello spettacolo giocano a D&D. Quelle stesse persone che lo vedevano come un passatempo da sfigati oggi *si vantano* di giocare a D&D. Come improvvisamente 25 anni fa tutti, compresi coloro che dileggiavano questa strana passione fino al giorno prima, hanno amato *Il Signore degli Anelli*, così ora tutti amano D&D: ricordo ancora i tempi alla fine degli anni '80-inizio '90 quando chi ci giocava era additato dalla stampa come satanista, ed i suoi genitori avrebbero fatto meglio, a detta di TV e giornali, a prepararsi ad un figlio in procinto di passare al crimine o alla perversione.

Sono lontani i tempi cui si riferisce l'immagine qui a fianco, tratta da un articolo dei primi anni '80 del giornalista canadese Gus Thompson, dal titolo *Dungeons and Dragons: innocente passatempo o stregoneria?* L'industria che oggi sostiene D&D è milionaria, il cinema si è accorto di lui e l'anno prossimo uscirà il film a tema *L'onore dei ladri*, la cui campagna pubblicitaria è iniziata 9 mesi prima dell'uscita; fioccano inoltre gli spettacoli di intrattenimento online in cui gruppi di personaggi famosi (o resi famosi proprio dal gioco) svolgono le proprie sessioni seguiti da *milioni* di spettatori – che poi da essi trovano ispirazione ed entrano nel gioco a loro volta.



La serie in questo momento più popolare e seguita su Netflix, *Stranger Things*, è fortemente costruita su D&D.

Sicuramente qui c'è qualcosa da comprendere. Come ho già argomentato in *Immagini e saghe del nostro tempo* – opera in cui mi sono concentrato maggiormente nel sottolineare i rischi e le forme deviate legate al mondo del gioco di ruolo, rischi riguardo ai quali è necessario essere estremamente lucidi per poter costruire un approccio diverso, e che dò qui per scontati avendoli già trattati altrove – è estremamente riduttivo e semplificato liquidare questi fenomeni come marketing o come grandi illusioni di massa, che quindi non hanno nessuna importanza e nessuno spessore. E' più saggio non giudicare, ma chiedersi perché l'umanità riceva queste esperienze in maniera così trasversale ed universale. E' come se adesso un'estesa parte dell'umanità civilizzata dovesse attraversare questa esperienza – come una guerra, o la pandemia.

Potremmo paragonare il fenomeno anche al mondo digitale: è assurdo oggi pensare di non utilizzare o sperimentare la tecnologia, ma possiamo chiederci *come* usarla ed *a quale età* sia corretto accostarsi ai vari apparati tecnologici. Pensiamo anche a quante forze R. Steiner ha dedicato a comprendere la scienza materialistica di matrice karmica arabo-arianica (si vedano a proposito le *Considerazioni esoteriche su nessi karmici*), o lo spiritismo... come ben descritto da S.O. Prokofieff, sulla base di indicazioni presenti già negli stretti collaboratori di R. Steiner, è fondamentale "entrare nella pelle del serpente" per poterne trasformare gli impulsi, trarne il frutto positivo e riportarlo al mondo spirituale. Anche se in D&D c'è sicuramente un business, pur se in esso vivono i rischi che ho altrove evidenziato e vi è di certo anche un "serpente" in azione, la giusta linea di condotta non è guardare dall'altra parte – come ci ha insegnato l'esperienza degli Esseni, la setta religiosa di "puri" che ai tempi del Golgotha si purificava delle presenze spirituali negative... che così ricadevano sul resto della civiltà.

La nostra domanda quindi è: cosa c'è nella pelle di questo essere, e come trarne impulsi di un sano percorso per i nostri contemporanei (giovani – target primario di questi fenomeni – e meno giovani)? La *Fiaba* di Goethe ci insegna che il serpente trasformato diventa il ponte verso lo spirito: è possibile rendere questo serpente – con il quale non intendo l'intero fenomeno, ma i rischi ad esso collegati – un ponte? O è solo un animale velenoso? Come insegnanti Waldorf, ad esempio, possiamo permetterci di liquidare con superiorità gli idoli e le immagini cui anelano le anime dei nostri alunni? Saremo delle guide adeguate per i nostri adolescenti se non sappiamo trarre un frutto positivo da indicare loro nel variegato mondo immaginativo del presente? Avremo saputo applicare gli esercizi dell'*equilibrio dell'anima/equanimità* e della *positività* se ci allontaniamo in maniera essenica dai frutti della creatività di oggi?

Si intende bene come a queste domande sia stato impresso un tono retorico. Vediamo dunque non di *giudicare* ma di *comprendere* questo movimento di destino del nostro tempo, che coinvolge un vastissimo numero di anime.

Come già espresso in maniera più estesa in *Immagini e saghe del nostro tempo*, dobbiamo sempre tenere al centro l'indicazione di R. Steiner secondo la quale l'intera umanità ha varcato la Soglia del mondo spirituale in maniera incosciente, senza cioè incontrarne il Guardiano – senza quindi operare un lavoro di autocoscienza, di presa di responsabilità, ed una trasformazione di se stessi selezionando cosa è opportuno o non opportuno portare delle proprie forze interiori nel mondo dello spirito. Non tratterò qui questo complesso tema, ma ne esporrò soltanto la conclusione: gli uomini traggono oggi sprazzi delle immaginazioni ed ispirazioni del mondo spirituale, ma senza saperle interiorizzare correttamente. Da questo nascono miriadi di esperienze vicine al reale contenuto del mondo spirituale, ma in qualche modo deviate, limitate, scorrette. Inoltre c'è la possibilità di accedere ai mondi spirituali in maniera non consona, ritornandone quindi indeboliti o danneggiati anziché rafforzati. Il Guardiano è infatti, sotto uno dei suoi molteplici aspetti, il custode del *corretto processo di approccio alla soglia dello spirito*.

Naturalmente queste considerazioni sono condotte dal punto di vista di un adulto. Per un'anima in via di formazione come quella di un ragazzo, l'esperienza di un gioco di fantasia può rappresentare un importante passaggio biografico che sarà trasformato e superato in una fase successiva della vita, in modo simile a come molti adulti, prima di approdare ad un reale sapere spirituale adatto ai tempi di oggi, passano per religioni o forme di spiritualità antiche. Insomma, il ragazzo è più "protetto" nel suo rapportarsi con questi contenuti, e non dobbiamo concludere affrettatamente che un adolescente che legge un libro fantasy stia compromettendo il suo sano rapporto con i mondi superiori... può anzi essere, se gestito adeguatamente, una tappa del cammino verso di esso, come vedremo.

Nel panorama di un'umanità alla ricerca inconsapevole dei mondi spirituali, se esaminando D&D arriviamo a percepire che è un gioco (o meglio un mondo immaginativo) che ha un fondamento esoterico, sarà allora ovvio che le anime che portano in sé da passate vite terrene un contenuto esoterico trovino in esso una forte risonanza e ne siano attratte – con tutta la responsabilità di gestire nel modo giusto questa attrazione.

CORRISPONDENZE NEL PROCESSO IMMAGINATIVO

Anzitutto, che cos'è un gioco di ruolo? Se condotto con equilibrio è in un certo senso una sorta di simulazione non cosciente del percorso di discepolato esoterico, con il quale manifesta un singolare parallelismo.

Nel gioco di ruolo si lavora infatti anzitutto con la propria immaginazione, guidata però da regole chiare e matematiche, e grazie a questo processo si crea un proprio alter ego totalmente affidato alle forze creative della nostra interiorità. E' chiaro che questo processo, in mano ad un ragazzino¹, può diventare folle e selvaggio e dare sfogo ai più grandi eccessi dell'adolescenza, ma proviamo ad immaginare invece una situazione in cui un adulto o un ragazzo equilibrato possa svolgere il ruolo del "Dungeon Master" (DM)² ed indirizzare il processo e la creatività dei giovani verso la costruzione di una storia sensata ed edificante: il contesto che stiamo immaginando si avvicina allora al *Bildungsroman*, alla storia iniziatica delle antiche tradizioni.

Non è molto diverso, nei suoi passi principali – ma naturalmente ad un livello del tutto differente – il percorso necessario per costruire l'ingresso nel mondo della coscienza immaginativa: si lavora infatti in esso anzitutto alla costruzione di un'immagine reale del proprio essere spirituale³, immagine che si forma nel puro lavoro interiore a partire però da pensieri chiari e coscienti (al pari di quelli matematici). Il processo è inoltre accompagnato in modo visibile o invisibile da un maestro (che può essere il Guardiano stesso – si veda a proposito il testo di R. Steiner *Come si conseguono conoscenze dei mondi superiori?*).

GIOCO DI RUOLO	DISCEPOLATO ESOTERICO
Formazione di un alter ego superiore, eroico grazie all'immaginazione	Sviluppo del proprio Sé superiore grazie alla facoltà immaginativa
fondata sulla base di leggi matematiche e regole	fondata su pensieri chiari e lucidi
Accompagnato dal DM	Accompagnato dal Maestro/Guardiano

Naturalmente passiamo dal campo della fantasia a quello della realtà, ma si nota come *il processo che sottende alle due dinamiche sia assolutamente paragonabile*. In qualche modo, la voglia che troviamo in un'ampia fetta della popolazione mondiale di sperimentare il gioco di ruolo non è altro che *il riflesso in forma semplificata del processo spirituale, in atto da più di un secolo, di avvicinamento al Guardiano della Soglia, processo che ora inizia ad affiorare dal subconscio al*

- 1 Per le sue caratteristiche di complessità, astrazione e per la richiesta di azione in una dimensione di immaginazione che non coinvolge più la sfera corporea, il gioco di ruolo è un'esperienza adatta *non prima dell'età adolescenziale*. In un'età precedente nel bambino devono ancora svilupparsi le forze interiori capaci di affrontare una sfida del genere con equilibrio. Il bambino più piccolo ha ancora bisogno di giochi ed attività che coinvolgano la volontà attiva del corpo, ed un mondo immaginativo archetipico non manipolato per costruire i propri solidi riferimenti.
- 2 Il gioco di ruolo si svolge intorno ad un tavolo. Ogni giocatore ha di fronte un foglio di carta (la "scheda") che riassume caratteristiche, capacità ed equipaggiamento del personaggio di cui interpreta, recita il ruolo (da cui il nome gioco "di ruolo"). Ad un capo del tavolo sta il "Master", colui che descrive la situazione, fa andare avanti la storia e gestisce, oltre alle regole che strutturano la partita, gli ostacoli e gli avversari che si pongono sul cammino dei giocatori – ed è anche colui che impersona i potenziali alleati o i personaggi occasionali incontrati dal gruppo. La partita si svolge quindi come un dialogo tra Master e giocatori, intervallato dagli appropriati tiri di dado necessari a gestire l'esito delle azioni che i giocatori o i nemici tentano di intraprendere; senza questo elemento oggettivo e casuale il gioco sarebbe semplicemente una storia raccontata insieme, di cui si decide arbitrariamente l'andamento.
- 3 Non si intende qui la visione del proprio essere superiore o del proprio percorso di destino, che si affaccia in un momento molto diverso. Si intende soltanto *la presa di consapevolezza di "essere" un'entità spirituale e non un congegno di materia*, e l'immagine interiore che si crea di conseguenza.

conscio. Quel che l'umanità non sta riuscendo a fare coscientemente (entrare nel mondo spirituale a partire da pensieri chiari e coscienti) lo sta approcciando in una coscienza sognante, credendo sia "solo un gioco" (che viene però poi, spesso, inspiegabilmente affrontato con una serietà ben maggiore). In questa forma molte persone riescono a muovere i primissimi passi oltre la morta coscienza materialistica (con tutti i rischi del caso). In questo gioco si ragiona con profondità sull'esistenza di cose che nella "vita reale" si ritengono inesistenti o puerili – perché nel profondo la nostra anima ha bisogno di nutrirsi e di abitare un mondo in cui agiscono gli Dei, le forze invisibili, in cui un disegno superiore conduce le nostre azioni verso un mondo migliore. Tutta la dimensione che il materialismo ci ha tolto, il gioco di ruolo ce la restituisce in una forma "intermedia" tra il sonno materialistico della coscienza ed un vero risveglio spirituale. E' come un dormiveglia sulla soglia, che come tale può risolversi in molte direzioni.

Tra i vari scenari possibili di tale risoluzione è chiaro che potremmo interpretare tutto questo anche come una corruzione, una caricatura del discepolato esoterico, come può anche esserlo una pratica rigida o dogmatica dell'antroposofia: ma è nostro dovere anche esercitare la positività e, senza negare il rischio insito in questa dinamica, cogliere il fatto che essa offre l'opportunità di agire in modo ordinatore nei processi interiori.

Ricordiamoci che R. Steiner ci ha indicato che ci sono molte vie per approcciarsi al mondo spirituale, e che lui ha descritto quella *sicura*. Il che significa che ce ne sono altre *meno sicure* che conducono in quella direzione con importanti rischi di deviazione; siamo qui di fronte ad una di queste strade, la cui esistenza è giustificata dal fatto che non tutta l'umanità riceve la possibilità di destino di approcciarsi alla via iniziatica antroposofica – ma non per questo il mondo spirituale non elabora altri segnavia, altre possibilità di mettersi, con le forze disponibili, nella giusta direzione.

ELEMENTI ESOTERICI STRUTTURALI IN D&D

Per sostanziare ed approfondire il nostro sguardo confrontiamo alcuni fondamenti di D&D con la conoscenza esoterica dell'essere umano, per comprendere se si possono reperire nelle meccaniche del gioco degli appigli con una veritiera immagine dell'essere dell'uomo.

Per definire a livello di gioco in modo preciso, oggettivo e condivisibile l'immagine di un personaggio vengono ad esso attribuite delle *caratteristiche* che ne plasmano la figura e l'identità, definendo quanto è forte, agile, carismatico e così via. Queste caratteristiche non appaiono per nulla casuali, ma rispecchiano con esattezza l'azione delle forze planetarie, come possiamo indicare nello schema che segue⁴.

CARATTERISTICA (IN D&D)	QUALITÀ RAPPRESENTATA	PIANETA (IN ANTROPOSOFIA)
Forza	L'impulso di volontà indirizzata all'azione materiale, la capacità in battaglia	Marte
Destrezza	La velocità, la prontezza, il "caos sensibile" che trova appoggio in tutto ciò che è dinamico	Mercurio
Costituzione	La porta della fisicità, la solidità dell'incarnazione, la resistenza del corpo fisico	Saturno
Intelligenza	La forza della conoscenza, il sapere occulto, la capacità magica	Luna
Saggezza	Il legame con le forze divine, la conoscenza scaldata dal cuore, la fede	Giove
Carisma	La capacità di sostenere o affascinare, di ispirare e guidare, di prendersi cura	Venere

Ma a cosa servono queste caratteristiche, ad ognuna delle quali viene assegnato un punteggio numerico che ne stabilisce l'incidenza? Ogni caratteristica porta con sé una serie di qualità ed abilità che sono importanti per il gradino successivo che determina l'identità del personaggio, cioè la "classe" (ladro, paladino, sacerdote...): potremmo anche dire l'occupazione, la professione, la vocazione. Un *guerriero* trarrà quindi solitamente beneficio da un elevato punteggio di Forza (Marte-guerra), un *magico* da uno di Intelligenza (Luna-esoterismo-magia), e così via.

Vi è poi un elemento unificatore che porta l'impulso planetario centrale, quello solare: l'*allineamento morale*, che ne descrive la visione del mondo e l'etica individuale. Ogni personaggio può infatti – semplificando – parteggiare interiormente per il bene, per il male, o trovarsi da qualche parte nel mezzo. Questo è in qualche modo il riflesso regolistico dell'elemento dell'Io, che utilizza tutte le altre qualità a seconda della direzione che vuole prendere nel mondo.

E' interessante tornare alla tabella e notare che le caratteristiche, leggendole dal centro verso l'esterno, sono correttamente ordinate secondo i rapporti eterici esistenti tra i pianeti (Marte e Venere, Giove e Mercurio, Saturno e Luna). L'asse di simmetria centrale – in cui trova posto l'elemento solare dell'allineamento morale – divide le caratteristiche legate all'esteriorità (in alto) da quelle rivolte all'interiorità (in basso), creando l'immagine dei Misteri dello Spazio-esteriorità e

⁴ Per chi non abbia familiarità con le qualità planetarie le corrispondenze qui individuate possono essere approfondite in testi come *Influenze planetarie e processi vitali nell'uomo e nella Terra* di B. Lievegoed (ed. Natura e Cultura), o nel lavoro di E. Marti *L'eterico* (ed. Aedel).

di quelli del Tempo-interiorità, le due principali correnti dei Misteri antichi poi unificate nell'operato del Cristianesimo esoterico⁵. Il personaggio di D&D è quindi in certo modo costruito in modo da rappresentare schematicamente la sintesi dei Misteri dello Spazio e del Tempo.

Riguardo all'allineamento morale (quindi alla sfera dell'Io, alla ricerca dell'equilibrio tra l'elemento luciferico e quello arimánico nell'interiorità e nell'esteriorità), è importante osservare che bene e male, luce e tenebra, sono fortemente polarizzati in D&D, in una chiara risonanza esoterica. Nella cosmologia del gioco l'eccesso di bene porta ad un ordine rigido che lascia poco spazio all'iniziativa ed alla libertà, mentre l'eccesso di male porta ad un'egoità eccessiva che tutto distrugge. Vengono correttamente colti e descritti i due estremi luciferico ed arimánico in piena collaborazione: la "luce" conduce alla rigidità arimánica, mentre la "tenebra" al liberismo luciferico. R. Steiner esprime chiaramente come nella nostra epoca gli ostacolatori agiscano sempre intessuti tra loro come in una treccia⁶.

Non a caso sia il supremo Dio del bene che quello (o meglio quella) del male in D&D sono entrambi draghi: Bahamut e Tiamat (nomi di reali divinità antiche, come è molto frequente in D&D). La malvagia Tiamat è un drago a cinque teste, nella cui immagine il numero 5 rappresenta la "stella caduta" che ha perso le ali (la stella a sette punte, la settemplice completezza originaria dell'anima, non è più intatta). R. Steiner indica questo simbolo come esotericamente legato all'uomo divenuto terreno, ed anche (da un altro punto di vista) alla struttura del corpo eterico che le forze del drago vogliono conquistare⁷.

Le figure che invece, sempre nel mondo di D&D, non vogliono pendere né da una parte né dall'altra sono dette "neutrali", e sono orientate a scegliere quel che in un dato momento è adeguato a mantenere l'equilibrio. Sono neutrali, spesso, le figure legate alla natura ed alla sua protezione, come i druidi (altra figura tratta dagli antichi Misteri). Vediamo in azione qualcosa che richiama allo sguardo interiore un lontano prefigurarsi del gruppo ligneo del *Rappresentante dell'Umanità*: per un collegamento con lo Spirito della Terra va cercato l'equilibrio tra gli estremi luciferico ed arimánico.

Dalla presa di coscienza di questi elementi nasce una considerazione estremamente interessante: osservando le tendenze di un giovane (o di una persona) nel creare il proprio personaggio – soprattutto le prime volte quando ancora non conosce il gioco e crea quindi quello che interiormente lo attira, senza pensare a vantaggi regolistici e senza influenze nate dalla conoscenza della storia – possiamo osservare:

- il suo rapporto con le forze planetarie;
- con le forze interiori ed esteriori;

5 Vi sono molti riferimenti bibliografici utili ad approfondire questo nesso. Si veda ad esempio R. Steiner, *Il Vangelo di Luca* (O.O. 114) o *Considerazioni esoteriche su nessi karmici – vol. IV* (O.O. 238), ed. Antroposofica, Milano; o anche S.O. Prokofieff, *Misteri alla svolta dei Tempi*, ed. Widar, Gorizia, 2006.

6 Non vi è qui spazio per approfondire la questione, ma anche la "storia immaginaria" dei vari mondi di D&D è molto più vicina alla storia esoterica come narrata ne *La Scienza Occulta* (O.O. 13) di R. Steiner che alla storiografia materialistica. L'esame di questo aspetto travalica le possibilità di queste pagine, e meriterebbe una trattazione a sé. Si veda come archetipo di tale approccio all'evoluzione e delle risonanze presenti in queste "storiografie" fantasy – che scrittori ed appassionati tendono a prendere molto sul serio, anche se dovrebbero essere solo oziosa invenzione – il capitolo su Tolkien in *Immagini e saghe del nostro tempo*.

7 E' interessante accostare questa mitologia moderna al mito di Merlino, venuto a portare ai cavalieri di Artù la forza del pensiero (destinato a quel tempo a diventare terrestre): il mago trova sotto al futuro castello di Camelot due draghi, uno bianco ed uno nero, che si combattono senza sosta – simbolo del conflitto tra Lucifero ed Arimane, che continua eterno se non viene mediato dall'azione umana e quindi dall'impulso dell'Io. La medesima immagine sta al fondamento del pantheon di D&D.

- con le correnti dei Misteri e le epoche antiche (le "classi" di personaggio sono infatti ricche di riferimenti a figure dell'antichità come paladini, druidi, sacerdoti, alchimisti... e chi più ne ha più ne metta) in qualche modo percepite subcoscientemente in sé.

Una ragazza che vorrà creare una saggia sacerdotessa che aiuta il gruppo con preghiere di guarigione indica un panorama molto diverso dal ragazzo che vuole un guerriero spaccasassi che si fa strada attraverso ogni situazione con incedere marziale. Le prime scelte di creazione del personaggio ci parlano di ciò che è *già presente* nella persona, e quindi del suo *karma passato* e di come esso l'ha strutturata.

IL PRIMATO DELL'ELEMENTO UMANO

Altro aspetto importante del gioco di ruolo è la presenza del *gruppo*: è sempre un'esperienza collaborativa, si lavora per costruire una squadra di avventurieri le cui qualità si completino e si sostengano a vicenda, per ottenere assieme il risultato finale. Non è un gioco competitivo, ma collaborativo. Anche il DM non ha lo scopo di sconfiggere i personaggi, ma di creare la storia in cui si possa giocare! Il DM non è un avversario, è colui che fa giocare tutti, ed anche lui "vince" soltanto se i giocatori "vincono" e completano l'avventura.

E' importantissimo ricordare che il gioco di ruolo non dovrebbe essere un'esperienza immersiva: si ha sempre e costantemente chiaro che si è un giocatore che sta utilizzando ed impersonando un personaggio – tanto che a volte attorno al tavolo si passa dal parlare "in personaggio", magari con un particolare accento o cadenza, al parlare "da giocatore" – nell'immaginario standard del GdR con le dita sporche di patatine, elemento molto poco fantasy. Questo atteggiamento interiore ricorda molto da vicino le indicazioni di R. Steiner secondo le quali gli attori (e giocare di ruolo è in buona parte *recitare*) devono avere ben presente la differenza tra il proprio Io ed il personaggio che stanno interpretando. Nel gioco di ruolo⁸ non si è mai convinti di essere il proprio personaggio. Non vi sono appigli inconsci come quelli di alcuni videogiochi o film in cui si arriva quasi a calarsi nella situazione virtuale. L'atmosfera è usualmente⁹ conviviale e divertente, con una piena presenza del gruppo di amici "reale" che sta attorno al tavolo.



Il tavolo di gioco (superattrezzato, sono professionisti) del gruppo più seguito del mondo, Critical Role, capitanato dal DM Matthew Mercer (di spalle)

-
- 8 Esistono esperienze più estreme di gioco di ruolo dal vivo in costume (*Live Action Role Playing* o *LARP*), non molto frequenti in quanto di complicatissima organizzazione e troppo immersive per i gusti della maggior parte dei giocatori. Nel caso di questi eventi sono necessarie valutazioni più complesse di quelle qui esposte.
- 9 Vi sono naturalmente gruppi e persone che cercano esperienze diverse, ma questo fa parte degli usi portati all'estremo del gioco di ruolo.

Troviamo in questo approccio molti elementi importanti considerando il contesto del mondo di oggi, dominato anche a livello ludico (sfera che è sempre stata eminentemente sociale) dalla realtà virtuale, dall'elettronica e dalla tendenza alla separazione ed all'isolamento. Pensiamo ai videogiochi, che anche quando sono chiamati "multigiocatore" in realtà collegano tra loro dei computer: le persone vedono soltanto più omni sul proprio schermo, e non incontrano proprio nessuno.

Il gioco di ruolo è invece un'esperienza reale, attorno ad un tavolo con altri amici¹⁰: muove emozioni intense, stimola la collaborazione e la creatività, il processo di iniziativa e di *problem solving* all'interno di un sistema di regole date e strutturate (arricchito dalla fantasia). È una simulazione di dinamiche sociali e relazionali che è stata utilizzata con successo negli ultimi decenni per aiutare persone con difficoltà di relazione e di rapporto (tra cui lo stesso Matt Mercer immortalato di spalle nella foto qui sopra). È comprovato che il gioco di ruolo *può innescare processi terapeutici nell'anima* dei partecipanti¹¹. In effetti stiamo scoprendo in questo saggio come esso sia *basato su una strutturazione esoterica dell'uomo*, e non ci sorprende quindi che, in mano a persone equilibrate e coscienti, possa diventare uno strumento positivo. È come un martello: potrebbe rompere tutte le finestre della città oppure ripararle. Dipende tutto da chi lo usa, perché la struttura del martello, in sé, è costruita con saggezza.

10 Oggi esiste naturalmente anche il gioco online, simile ad una conversazione telefonica con supporti visivi a computer ed arricchito da specifici software che portano sullo schermo mappe, luoghi, segnalini che rappresentano i personaggi, tiri di dado... è una modalità sicuramente più comunicativa rispetto al videogioco, necessaria durante una pandemia, ma molto lontana dall'esperienza di cui stiamo parlando. È molto diffusa negli Stati Uniti, in cui i giocatori vivono a centinaia di chilometri l'uno dall'altro, ma assieme alla voglia di sperimentare il GdR si sta diffondendo ovunque.

11 Si è arrivati a configurare una strutturata TRPGT, cioè *Tabletop Role Playing Game Therapy*, praticata in tutto il mondo e resa famosa da realtà come il *Wheelhouse Workshop* dell'arteterapeuta di Seattle Adam Davis. Esiste un corso riconosciuto dall'Associazione Psicologi Americani per formarsi come *Dungeon Master Terapeutico*, ed il gioco di ruolo viene riconosciuto a livello medico come *uno strumento complementare della psicoterapia*.

I DADI ED I SOLIDI PLATONICI

I dadi sono uno degli elementi caratterizzanti di D&D. Esercitano su molti giocatori un fascino tale da renderli collezionisti. Avere il proprio "set" di dadi è per molti una soddisfazione. Esiste un motivo profondo?

Sicuramente sì: D&D utilizza infatti vari tipi di dado, con diverso numero di facce (dado a 4 facce o *d4*, dado a 6 facce o *d6*, e così via), le cui forme sono tratte dai solidi platonici, poligoni tridimensionali corrispondenti (come osservato da Platone e ripreso poi da Keplero) tra le altre cose alle proporzioni tra le sfere planetarie, agli elementi ed ai temperamenti. Ogni forma è associata (per motivi molto complessi che non approfondiremo) ad una specifica qualità.



DADO	FORMA	ELEMENTO	TEMPERAMENTO	ARTO
d4	Tetraedro	Fuoco	Collerico	Io
d8	Ottaedro	Aria	Sanguinico	Anima
d20	Icosaedro	Acqua	Flemmatico	Forze vitali (corpo eterico)
d6	Cubo (Esaedro)	Terra	Malinconico	Corpo fisico
d12	Dodecaedro	Etere cosmico	-	Legame tra microcosmo e macrocosmo

Il dado più usato in tutti i giochi "convenzionali" è il dado a 6 facce (d6), che rappresenta il fatto che giochiamo "sulla Terra", sul mondo fisico¹². In D&D, invece, il dado più usato è il dado a 20 facce (d20), che nella sequenza degli elementi rappresenta un passo ascendente: la coscienza dei giocatori si sta rivolgendo dal dado "materiale" della Terra al "dado del piano eterico", delle forze vitali, quello stesso piano su cui si svolgono gli eventi più importanti del nostro tempo¹³ e nel quale si costruisce la coscienza immaginativa, il primo passo in risalita dalla coscienza materialistica verso la percezione soprasensibile. Quest'attenzione non è limitata a D&D ma è comune a molti giochi di ruolo, tanto che si parla di "d20System" per uniformare i regolamenti che mettono a proprio fondamento il dado a 20 facce. Poggiare il proprio sistema di pensieri strutturati su questa qualità di dado significa rivolgersi, in forma ancora inconscia, al fondare la propria vita interiore non più sulle logiche del piano fisico, ma su quelle del piano eterico.

Osservare il tipo di dado preferito dai propri giocatori (o vedere di che colore scelgono i propri dadi) ci parla spesso del loro temperamento e della qualità del carattere cui si sentono più affini. Dopo che le *caratteristiche* e la *classe* del personaggio ci hanno parlato del karma passato, vediamo qui la qualità del corpo eterico e delle forze agenti nel presente. Nell'*allineamento morale* scelto dal giocatore troviamo delle indicazioni sul percorso dell'io. Il corpo fisico del giocatore è con noi attorno al tavolo: il gioco di ruolo offre quindi gli strumenti per mettere in gioco *l'intera quadruplica entità umana*.

¹² E' anche l'unico dado che si utilizza nei giochi di miniature, in cui si porta tutto il gioco su un piano visibile e materialmente concreto.

¹³ S.O. Prokofieff, *L'apparizione del Cristo nell'eterico*, ed. Antroposofica, Milano.

Anche le parti dell'anima sono coinvolte: l'anima senziente nel divertimento e nell'emozione dell'avventura e del racconto, l'anima razionale nelle possibilità offerte dai numeri e dal regolamento, l'anima affettiva dall'aspetto sociale e dalle emozioni messe in campo. E' difficile immaginare un coinvolgimento dell'anima cosciente che vada oltre all'anelito di "essere un eroe" che contribuisce, per il momento in modo immaginario, al miglioramento del mondo. Sono coinvolti infine il pensare (regole), il sentire (emozioni, divertimento), il volere (tiro dei dadi, sforzo immaginativo). Siamo agli antipodi della passività di tutti i corpi e di tutte le facoltà create dal mondo virtuale.

ARTI DEL GIOCATORE	PERSONAGGIO
SPIRITO: FORZE DEL KARMA PASSATO	Caratteristiche e classe
ORIENTAMENTO DELL'IO	Allineamento morale o Visione del mondo
ANIMA COSCIENTE	Ideale eroico, obiettivo a lungo termine, lotta per il bene, creare un gruppo dedicato al miglioramento del mondo
ANIMA RAZIONALE	Rispetto delle regole, utilizzo intelligente delle abilità, creazione di combinazioni
ANIMA SENZIENTE	Divertimento, creatività, socialità, recitazione, espressione
CORPO AISTRALE E FACOLTÀ ANIMICHE	PENSARE: regole, pianificazione dello sviluppo del personaggio SENTIRE: emozioni, affetto per i compagni, fantasia VOLERE: tiro dei dadi, sforzo creativo
CORPO ETERICO E TEMPERAMENTO	Dadi
CORPO FISICO	Presenza fisica al tavolo, utilizzo e realizzazione di supporti concreti (mappe, miniature, oggetti "scenici", ecc.)

LA STRUTTURA DEL MONDO DI D&D

Siamo pronti a dare un'occhiata più approfondita alla cosmologia spaziale (a quella temporale, ben più estesa, abbiamo già accennato in nota) offerta da D&D: si paleserà anche qui una forte risonanza con l'elemento esoterico.

Le vicende si svolgono sul piano fisico, il *Primo Piano Materiale*.

Esso ha intorno a sé un *Piano Eterico* (avete capito bene), che è la controimmagine positiva ma immateriale del piano materiale, collegato al mondo degli esseri elementari, detto *Selva Fatata*. Vi è poi una versione corrotta di questo piano (in antroposofia l'Ottava Sfera) chiamato la *Coltre Oscura*, da cui originano creature distorte e demoniache che tentano di danneggiare il piano materiale. Il mondo eterico nei suoi aspetti di luce ed ombra si collega ai "piani interni", i quattro piani degli Elementi (Terra, Acqua, Aria, Fuoco – il mondo cosmico degli Eteri, insomma).

Oltre questi piani elementari abbiamo il *Piano Astrale* (sic!), in cui si può navigare staccandosi dal corpo fisico e viaggiando con il *corpo astrale* (di nuovo sic!).

Oltre si trova il mondo spirituale vero e proprio, i "piani esterni", le varie sfere in cui vivono gli esseri divini (Angeli, Dei e simili) la cui azione struttura la realtà: vi troverete l'intero piano di studi Waldorf in forma mischiata e riassunta per l'anima dell'adolescente. Abbiamo anche gli Inferi, la casa delle due tipologie di creature malvagie, Diavoli e Demoni: i primi calcolatori ed astuti (esseri arimani), i secondi distruttivi ed istintivi (esseri luciferici).

Il tutto è sospeso tra un "piano positivo", fonte della forza vitale, ed un "piano negativo", fonte della forza di morte: sono i due estremi del mondo, ricollegabili alla dicotomia cosmologica di fondo che già conosciamo.

L'immagine del mondo che D&D fornisce ad un adolescente è molto più vera dal punto di vista esoterico di quella che gli fornisce il materialismo. E questo il ragazzo lo sente! Per lui – o in senso diverso anche per un adulto – è molto più interessante sperimentare questo mondo rispetto a quello offerto dal sapere scolastico o universitario¹⁴.

COSMO NELLA SCIENZA DELLO SPIRITO		COSMO IN D&D	
MONDO SOVRASPIRITUALE sfera delle divinità creatrici, della Trinità		PIANO DIVINO della divinità creatrice (Ao)	
MONDO SPIRITUALE sede delle Gerarchie		PIANI ESTERNI sede degli esseri spirituali	
PIANO ASTRALE		PIANO ASTRALE	
PIANO ETERICO	Forze eteriche ed esseri elementari	PIANO ETERICO	Piano positivo Selva Fatata (esseri elementari)
	Ottava sfera (controimmagine oscura)		Piano negativo Coltre Oscura (controimmagine)
PIANO FISICO		PRIMO PIANO MATERIALE	

¹⁴ E' interessante anche contemplare la possibilità di lavorare con questa cosmologia per un DM che conosca la struttura del mondo descritta dall'antroposofia, e possa quindi caratterizzare in modo corretto i vari piani durante le avventure, come le fiabe descrivono in modo veritiero – seppur in forma di immagine – i mondi soprasensibili.

L'ARTE SOCIALE DELLA SESSIONE

Partendo dal fatto che l'adolescente *deve* vivere una dimensione fantastica e sperimentare fortemente la sua immaginazione, e che l'adulto deve mantenere una parte ludica del proprio tempo, spesso delegata alle serie televisive o alla partita di calcio, nel panorama del mondo di oggi appare preferibile un gioco di ruolo piuttosto di discutibili *teenage star* precocemente sessualizzate o di modelli derivati da serie televisive o videogiochi, nei cui confronti lo spettatore è totalmente passivo (si pensi che un passatempo estremamente quotato di oggi è *guardare partite di videogiochi giocate da altri*: è la forma moderna del cieco che guida altri ciechi).

Nel gioco di ruolo è richiesta in ogni momento *attività interiore*, creatività e presenza: è come leggere un libro in cui partecipiamo continuamente alla scrittura ed alla creazione della storia. E' un'improvvisazione teatrale condotta su un canovaccio ma gestita da regole: è una forma di *arte sociale*, in cui il DM deve agire come un direttore d'orchestra dando il giusto spazio ad ogni giocatore a seconda delle sue qualità e preferenze. Ciò presuppone un intenso lavoro di *ascolto e conoscenza dell'altro*, di interesse per la sua interiorità ed i suoi gusti, un affinamento umano continuo che mantiene il gruppo attivo, interessato, divertito ed affiatato. Si deve costruire un'armonia, un'alchimia delicata e continuamente alla ricerca del giusto equilibrio. Quando arriva qualcuno che porta un'attitudine da videogioco (il *power player*) ed ignora l'aspetto immaginativo trovando solo il modo di combinare le regole per ottenere una macchina da guerra imbattibile, il gruppo si sfalda, il divertimento scompare. I *power players* sono evitati con attenzione nei gruppi di gioco di ruolo, mentre sono estremamente preziosi e ricercati nell'ambito dei videogiochi – in cui è un grande vantaggio avere a fianco un personaggio fortissimo che sconfigge i nemici: lì non ci deve essere interazione umana.

Nel gioco di ruolo la recitazione, l'interpretazione, l'indagine, l'interazione tra i personaggi, il dialogo, sono altrettanto importanti dei tiri di dado e dei combattimenti: come un buon film o spettacolo, il GdR non può essere composto soltanto di scene d'azione.

ATTIVITÀ DI RIEQUILIBRIO

Il mondo del gioco di ruolo è soggetto al rischio di declinare in una direzione escarnata (luciferica); per questo ha trovato un riequilibrio naturale, che nel pieno del mondo tecnologico ha riportato adulti e ragazzi verso l'arte e la creazione artigianale. Le scene delle storie, soprattutto i combattimenti (durante i quali si crea una certa complessità di interazioni), vengono spesso riprodotti su mappe disegnate, o servendosi di miniature e diorami assemblati e dipinti a mano con estrema cura da Master e giocatori.



Una riproduzione di una battaglia del Signore degli Anelli realizzata con miniature ed ambienti dipinti a mano. Il modellismo arricchisce l'esperienza e permette di svolgere in maniera chiara situazioni complesse: l'arte aiuta dove il solo intelletto fatica ad orientarsi.

Dipingere una miniatura richiede studio delle luci ed ombre che colpiscono un corpo (alla scuola Waldorf si fa in sesta classe), coscienza delle relazioni tra i colori, precisione fine e capacità di osservazione oggettiva: tutti elementi preziosi che controbilanciano la possibilità insita nel gioco di ruolo di "vagare" interiormente senza riferimenti precisi.

Giocare di ruolo diventa un'occasione per fare modellismo: costruire una foresta con le sue sfumature, un castello, un sotterraneo... si prendono in mano pennelli, colla, gesso e si crea qualcosa che poi viene trattato con estremo rispetto, dato che è un pezzo unico generato dal proprio impegno, e non un prodotto di massa acquistato già fatto¹⁵ o assemblato dalla grafica computerizzata. Si muovono qualità di gusto estetico, tatto, cura, apprezzamento – ed anche un sostegno all'autostima nel realizzare qualcosa che è a tutti gli effetti una piccola opera d'arte, come potrebbe essere un pezzo degli scacchi fatto a mano o un lavoro fatto in classe.

Chi possiede i talenti adeguati realizza disegni dei personaggi del proprio gruppo, o li immortala in storie illustrate; i musicisti compongono ballate che raccontano le gesta vissute durante le storie. Il gioco di ruolo – come una buona storia – *ispira artisticamente* le persone, e questo ci rivela che in esso viene sperimentato qualcosa che ci tocca positivamente nel profondo.

Osservando il movimento ruolistico nel suo recente sviluppo, è sempre più frequente imbattersi nella condivisione da parte dei giocatori di un effetto positivo del gioco di ruolo sulle difficoltà della vita, e nella scoperta della propria interiorità. Questo – che collima con le esperienze terapeutiche certificate che abbiamo già indicato – ci rivela come attraverso tale strumento si possano manifestare forze evolutive di grande intensità, che conducono le persone non a perdersi o a

¹⁵ E' evidente che molti elementi si possono acquistare, ma smontati in parti. E' il nostro lavoro a dar loro vita e portarli sul tavolo.

creare un pendolo tra gli estremi della realtà e della fantasia¹⁶, ma a trovare un luogo del centro. Questo è un segnavia esoterico molto importante – dato che gli alberi si riconoscono dai frutti.

Chi si perde ossessivamente nella creazione di storie (polo luciferico) o nella realizzazione continua e maniacale di modellini, mappe e disegni (polo arimanico) ha probabilmente smarrito le giuste forze da dedicare a quella che è e deve rimanere un'esperienza di gioco.

16 Ha un peso importante, soprattutto nella società statunitense, l'esperienza del gioco di ruolo come luogo in cui si può "lasciare andare" la fantasia per bilanciare una vita lavorativa eccessivamente pragmatica e scandita. Anche se non si può ridurre il fenomeno a questo aspetto, è importante ricordarlo per cogliere le diverse sfaccettature del tema. In questo caso potremmo dire, con uno sguardo scientifico-spirituale, che l'individuo cerca qualcosa che abbia uno spiccato elemento luciferico-fantastico per controbilanciare la propria quotidianità eccessivamente arimanizzata-schematica: ma anche in questo caso lo fa per trovare attraverso questi estremi un luogo del centro, che la società in cui vive non riesce a creare. E' fondamentale ricordare, nella nostra epoca immaginativamente rappresentata dal *Faust* di Goethe, che il rapporto con Lucifero ed Arimane come accompagnatori del nostro cammino è inevitabile.

UN'ALTERNATIVA PER I NOSTRI TEMPI

Le ampie, ma in relazione alla complessità del tema inadeguate, considerazioni fin qui sviluppate mi portano ad una considerazione riassuntiva: se vogliamo pensare ad un gioco che possa essere utilizzato per portare i giovani (e non)¹⁷ a contatto con un elemento allo stesso tempo genuinamente umano e potenzialmente esoterico... potremmo avere di fronte una proposta utilizzabile.

Certo, come già ricordato il gioco di ruolo è un martello, si può usarlo malissimo. Ci sono persone folli, ci sono giochi e gruppi smaccatamente deviati. Ma ci sono anche persone che tramite il gioco di ruolo superano problemi mentali e psicologici, recuperano traumi, migliorano relazioni sociali. E' uno strumento molto complesso e per questo potenzialmente pericoloso, come l'automobile. Quanti morti ci sono all'anno di incidenti d'auto? E per questo abbiamo smesso di usarle?

Nell'odierno desolante panorama di perdita di umanità, vedo in questo passatempo una grande opportunità positiva, una chiave per conservare nei giovani e nei meno giovani moltissimi elementi essenziali per il futuro.

R. Steiner ha rilevato che l'incarnazione di un uomo non è sprecata se ha imparato almeno a giocare a carte (dato che attraverso i quattro semi classici si lavora sull'interazione tra i quattro elementi ed i quattro arti dell'uomo). Possiamo applicare un pensiero simile anche al lavorare nel gioco su un patrimonio collegato ad elementi esoterici come quello del GdR. Sempre seguendo le indicazioni di R. Steiner, uno dei compiti da lui proposti era l'agire in modo sano sul piano ludico e del tempo libero: ad esempio incoraggiava la scrittura di romanzi che comprendessero nella narrazione la realtà della reincarnazione (cosa che in effetti, nel momento in cui si è avverata, ha riscosso grande successo anche se fondata su immagini confuse della reincarnazione stessa). Sicuramente lo sguardo di Steiner era ben cosciente dell'importanza – e del potere – che avrebbe avuto nel secolo a venire l'intrattenimento.

Facciamo un passo avanti, collegando i diversi aspetti del nostro lavoro di approfondimento antroposofico (per chi ha avuto la pazienza di passare per *Tolkien e l'Antroposofia*): immaginiamo ad esempio di impegnarci a giocare di ruolo in un mondo immaginativo sano ed esotericamente profondo come quello di Tolkien, in un gioco ispirato al *Signore degli Anelli* ed all'atmosfera interiore della Terra di Mezzo e del *corpus* tolkieniano. Tutto questo esiste già: il gioco di ruolo si sta evolvendo globalmente (con una grande e controversa attenzione della *community* internazionale a messaggi e contenuti) a velocità esponenziale, e si possono reperire ed esplorare le ambientazioni più disparate – non tutte raccomandabili.

Non tutti i GdR seguono la struttura che abbiamo descritto, o mantengono lo stesso spessore di risonanza esoterica: molte esperienze sono manieristiche o commerciali, una volta compreso il meccanismo e visto cosa "vende", è naturale che anche iniziative meno ispirate si gettino nel calderone.

E' interessante in ogni caso notare come alcune tendenze di fondo stiano accompagnando lo sviluppo generale del GdR: nei diversi "figli" di D&D ad esempio le regole divengono sempre più agili, per lasciare spazio a narrazione e costruzione di storie. Le sei "caratteristiche" dei personaggi tendono a diventare tre, che coprono gli ambiti a noi ben noti di Corpo, Anima, Spirito: in alcuni

¹⁷ E' infatti un ottimo terreno meta-generazionale, in cui si possono incontrare allo stesso tavolo un diciassettenne ed un cinquantenne, e può essere quindi un terreno condiviso da genitori e figli. Per utilizzare la fantasia insieme non serve comprendere il funzionamento di *Instagram*.

giochi si chiamano proprio così, in altri (come nel gioco di ruolo ispirato a Tolkien, *L'Unico Anello*) sono Corpo, Mente e Cuore. Questo ci rivela che, nel momento in cui deve descrivere se stesso cercando di compendiare in modo essenziale le parti del suo essere, l'uomo si presenta come un essere triarticolato.

Tra le molte cose che si potrebbero sottolineare e che offrono spiragli sul panorama spirituale che si cela dietro le creazioni ruolistiche, evidenzio una dinamica appartenente a *L'Unico Anello*, in cui i giocatori hanno a disposizione la risorsa – attraverso un punteggio creato dall'incontro tra i personaggi e dal loro sostegno reciproco – della *Speranza*, la forza interiore che permette loro di acquisire ispirazione¹⁸ dalle forze benevole della Terra di Mezzo (potremmo dire dal mondo spirituale), combattendo nel proprio cuore l'influenza dell'Oscurità.

Tutti gli uomini devono giocare. Sicuramente devono farlo i ragazzi. Si sta presentando con forza all'umanità uno strumento vivo ed interessante, in questo momento sulla cresta dell'onda. Se la nostra biografia ne trae giovamento può essere saggio approfittare di questa occasione, con coscienza e responsabilità, per donare a noi stessi ed ai nostri figli qualcosa cui dedicarsi (oltre alle discipline conoscitive, artistiche e artigianali) continuando a rafforzare l'umanità ed il rapporto, sempre più cosciente, con le profonde verità spirituali che siamo venuti a cercare sulla Terra.

18 In relazione all'*ispirazione*, la forma di percezione spirituale che ci viene incontro dal mondo spirituale se il nostro lavoro immaginativo è fecondo, notiamo un ulteriore interessante parallelismo con D&D: se un giocatore infatti interpreta correttamente il proprio personaggio (quindi se conduce correttamente la parte *immaginativa*) il DM (rappresentante delle forze del Destino, dello spirito) lo premia con una facilitazione nei tiri di dado che prende il nome di ispirazione.

SALIRE DI LIVELLO

Dungeons and Dragons non è certo un nome che il destino ha scelto a caso. Vuol dire *Sotterranei e draghi*. Entrando nei sotterranei, subcoscienti anfratti dell'anima che siamo oggi chiamati ad esplorare e vincendo i draghi che vi si annidano, l'uomo completa la personale ed allo stesso tempo epocale impresa eroica, in cui conquisterà la Spada di Michele, la forza dell'Io: una spada che non combatte battaglie esteriori, ma vince gli ostacoli interni. Una spada dell'interiorità.

Un simile strumento può essere forgiato soltanto grazie all'autocoscienza ed all'acquisizione di chiarezza sulla complessa natura del nostro essere, che il gioco di ruolo può aiutarci in forma aurorale ad orientare ed a svolgere. Costruire il proprio personaggio e tutti quelli che compongono la storia, affrontare il rapporto con il mondo spirituale (nelle forme della magia e della divinità) e con gli archetipi ad esso collegati, porsi mete ideali fondate sul bene: queste prospettive sono completamente negate dalla tendenza materialistica di oggi e dalle forme di divertimento ed intrattenimento che ci propone, ma possono essere riscoperte e coltivate nel panorama ruolistico, magari mantenendo vivo lo sguardo ideale di un ragazzo proprio nella delicata età in cui l'educazione contemporanea tende a "disilluderlo" dagli ideali "illusori" per rendere i suoi pensieri "concreti e produttivi".

Non è naturalmente il GdR l'unica via, o la migliore; non si vuole proporre una classifica in cui venga posta in paragone con esperienze fondamentali quali l'arte, la creazione artigianale o altro ancora. Ma è una risorsa che si propone, spesso per vie misteriose e con un vero e proprio "colpo di fulmine", alle anime di moltissime individualità incarnate nel nostro tempo. Conoscerla ci permette, come sempre nell'operare antroposofico, non di staccare un biglietto con un definitivo giudizio di "giusto o sbagliato", ma di valutare caso per caso se e come, quanto e dove, poter trarre il meglio da uno strumento indubbiamente ricco di interessanti possibilità.

L'uomo ha sempre giocato e continua a giocare: il famoso studio dello storico J. Huizinga ci caratterizza come *homo ludens*. Come accade fin da bambini, il gioco non è un'esperienza casuale, ma l'espressione di quel che vive nelle profondità del nostro essere. L'uomo di oggi, giocando, ci sta rivelando di essere in cammino verso i mondi dello spirito. E come gli eroi dei giochi di ruolo, grazie alle sue avventure e conquiste interiori raccoglierà "punti esperienza" grazie ai quali "passerà di livello" acquisendo nuove e più raffinate facoltà, elevandosi dall'egoità verso il Sé Spirituale.

FABIO MONTELATICI è ricercatore in ambito antroposofico dal 1996.

Di formazione filosofica, dopo una tesi di laurea su R. Steiner ha lavorato per anni come agricoltore biodinamico prima di dedicarsi all'educazione come maestro di classe e musica nelle scuole Steiner-Waldorf.

Membro della Società Antroposofica Universale e della Libera Università di Scienza dello Spirito, è cofondatore, insegnante ed amministratore presso la scuola Steiner-Waldorf *Il Raggio* nei Colli Euganei (PD).

Euritmista, è docente di euritmia musicale presso la formazione italiana di euritmia dell'*Eurythmeum Roma*.

Collabora con il Goetheanum di Dornach in attività di ricerca, traduzione e formazione.

Il gioco di ruolo, rappresentato archetipicamente dal suo capostipite Dungeons and Dragons, è oggi diffuso in tutto il mondo e sta conoscendo una popolarità senza precedenti.

Quali istanze interiori si manifestano in questo fenomeno? Dovremmo preoccuparcene o possiamo comprenderlo in senso profondo ed utilizzarlo in modo positivo?

