BUONGIORNO PRESIDENTE

Un GDR sulle Fake News



Benvenuti e benvenute al Palazzo Blu. Io sono la segretaria del Presidente. Questo sarà il vostro posto di lavoro per i prossimi anni.

Il vostro compito non sarà diffondere la verità, ma costruire notizie su misura per le Sue esigenze e proteggerne l'immagine in patria e all'estero, qualunque cosa accada. Scandali, crisi, decisioni impopolari: tutto può essere gestito. La verità non è mai il problema, lo è la percezione.

Seguitemi. Il Presidente è già in ufficio.

PICCOLO DISCLAIMER

Cos'è un gioco di ruolo?

Difficile a dirsi, ogni roleplaying game (RPG) è diverso. Per lo più si tratta di giochi di **narrazione creativa** che si giocano in gruppi da 3 a 6 persone. Nel corso delle vostre partite costruirete una **storia** seguendo le regole del manuale di gioco, che normalmente governano le **conseguenze inattese** delle vostre **azioni**.

Questo gioco nello specifico affronta il tema delle **fake news** dal punto di vista di **chi le costruisce**. Mettete da parte la morale a cui siete abituati: vi verrà chiesto di prendere **decisioni scomode** e discutibili, a volte anche in **contrasto** con i vostri **principi** personali.

Uno di voi avrà il ruolo del **Presidente**, e dovrà dirigere le azioni dei suoi sottoposti per portare avanti la propria **agenda politica**. Gli altri interpreteranno **l'équipe** incaricata di trasformare i fatti in narrazioni utili a indirizzare l'**opinione pubblica**, permettendo al Presidente di raggiungere i propri **obiettivi**. I **tiri** di dado decideranno il **successo** delle vostre azioni, trasformando la partita in una gloriosa stagione politica... oppure nel peggior incubo di ogni social media manager.

Buongiorno Presidente non intende promuovere la disinformazione, ma mostrarne i meccanismi: come le notizie false vengono costruite, diffuse e rese credibili. L'obiettivo è fornirvi gli **strumenti** per **riconoscerle** e **contrastarle** in modo più consapevole.

IL PRESIDENTE

Il **Presidente** è il motore del gioco: la figura attorno a cui ruota ogni vostra decisione.

Ma che **tipo di persona** è? Un economista spietato, disposto a far crescere il PIL a qualsiasi costo? Una feroce guerrafondaia, pronta a trascinare il mondo nel caos? Un razzista convinto, ossessionato da una presunta purezza nazionale? O, perché no, una figura di alta caratura morale, sinceramente convinta di agire per il bene del Paese, e del mondo?

Per aiutarvi a **definirlo**, rispondete insieme a queste brevi domande:

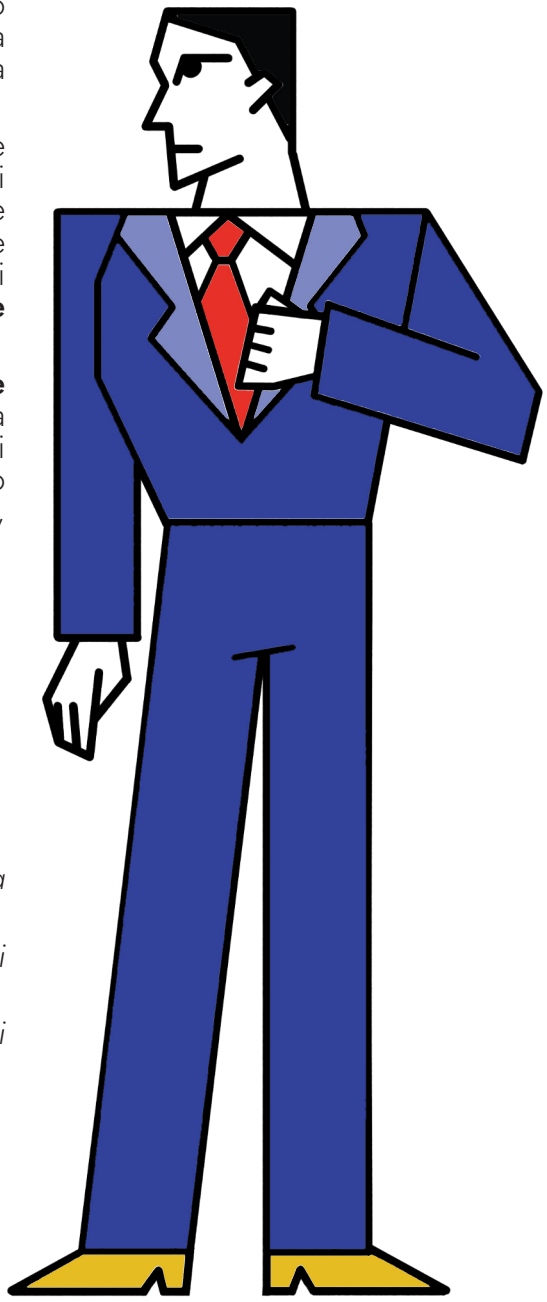
- Quali ideali politici sostiene?
- Qual è il suo difetto più grande, quello che prima o poi verrà a galla?
- Chi sono i suoi nemici, interni ed esterni?
- Quali sono i suoi obiettivi politici concreti? (3 per ogni presidente, raggiungerli è l'obiettivo della sessione)
- Qual è il suo slogan

...E IL MASTER

In questo gioco è richiesto che tu, il **Master**, ricopra un ruolo **attivo** e **consapevole**. Non ti limiti a presentare le notizie o a descrivere le azioni dei giocatori: sei parte integrante della **narrazione** e delle sue meccaniche.

Il tuo compito principale è quello di **estrarre** le notizie e stabilire la **difficoltà** delle prove, dando un **prezzo** (in **dadi**) alle idee dei giocatori: una semplice bufala, rapida e indolore, può valere anche un solo dado; una storia più articolata, che richiede coordinamento, risorse, esperti compiacenti e investimenti economici, può costare anche 3 o 4 dadi, rendendo la **Torre della Credibilità** più alta e **instabile**.

Durante la sessione, dovrai prendere **appunti** sulle **notizie** diffuse e sulle soluzioni adottate dai giocatori: ti serviranno nella **fase finale** di **Conferenza Stampa**, quando, nei panni dei **giornalisti**, presenterai all'équipe le **conseguenze** delle loro scelte. Perché nessuna notizia sparisce davvero. Prima o poi, qualcuno inizierà a farsi domande.



ESEMPIO

***Nome**: Wise Digistrong*

***Obiettivi**:*
- Aumentare il prestigio della nazionale di calcio del paese
- Eliminare la piaga della droga Alligatyl dal Paese
- Stabilire prima degli altri paesi una base permanente sulla Luna

***Ideali**: Forte nazionalismo, politica estera aggressiva, senza mezze misure.*

***Nemici**: Pulov Kowalsky, presidente del paese vicino, gli attivisti del movimento "No More B.U.F.U." (Big Ugly Forest Usurpers).*

***Difetto**: Odia i disabili, le donne, gli extracomunitari... vabbè, ci siamo capiti.*

***Slogan**: Harder, Better, Faster, Digistronger*

ORDINE DEL GIORNO

Il gioco è suddiviso in **giornate** di lavoro. Ognuna segue l'Ordine del Giorno ufficiale, approvato dal Presidente e ottimizzato per la stabilità della **Nazione™**.

Ogni giornata è composta da due fasi:

- **Rassegna Stampa**: il Presidente estrae la notizia che dovrete modificare.
- **Gestione dei rischi**: l'équipe costruisce una spiegazione per rassicurare l'opinione pubblica. La notizia non è un problema, e non lo è mai stata.

Risolto il problema l'équipe timbra il cartellino, in attesa del prossimo disastro.

RASSEGNA STAMPA

Dopo un doveroso "**Buongiorno Presidente!**" la giornata può cominciare. Il Presidente **pesca** una **carta** da un mazzo standard da 52 carte per definire la **notizia** da modificare.

Il **seme** indica il **tema** della notizia:

♥ **Cuori**: Sport & Spettacolo (competizioni internazionali, mostre, film e vita mondana)

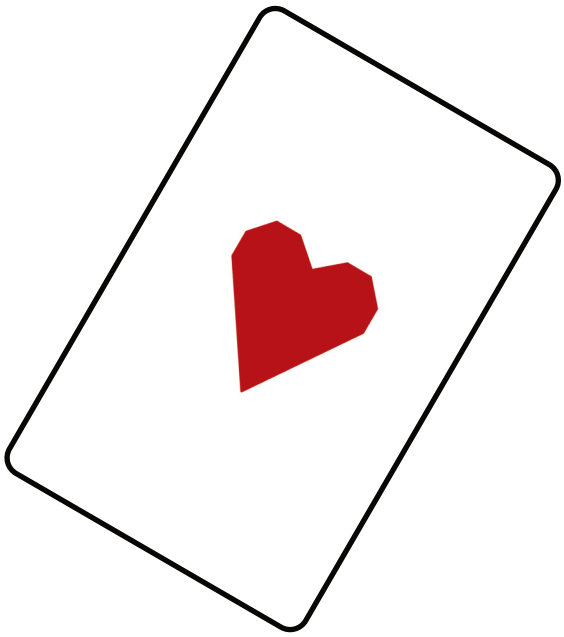
♠ **Fiori**: Scienza & Ambiente (scoperte scientifiche, corsa alla Spazio, crisi climatiche o catastrofi naturali)

♦ **Quadri**: Esteri (notizie importanti dal mondo: guerre, scandali politici e accordi internazionali)

♠ **Picche**: Cronaca (cronaca nera, parlamentare o altri fatti rilevanti a livello nazionale)

Il valore della carta indica la **gravità** della situazione, e quindi la **difficoltà** della **prova** necessaria per **modificarla**.

Per piegarla a vostro vantaggio dovrete inventare una **versione alternativa** degli eventi, spiegando come intendete renderla **credibile** e attraverso quali **canali** verrà diffusa: social, stampa, televisione, esperti compiacenti, artisti di partito o indignazione pilotata. Una volta definito il piano, effettuate un **tiro** per determinare se la vostra versione diventa **la notizia**... oppure se verrà inserita nel prossimo corso di aggiornamento su "cosa non dire mai in pubblico".



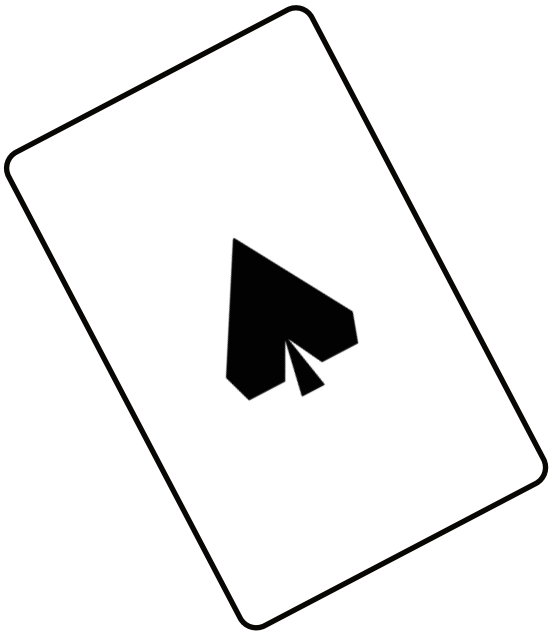


Alcune carte, tuttavia, non si riferiscono a generici fatti di cronaca, ma coinvolgono direttamente il Presidente:

- **Figure** (Jack, Regina, Re)
Rappresentano le **figuracce pubbliche** del Presidente: uscite infelici, gaffe internazionali, paparazzi, frasi dette "per scherzo". In questo caso la Sua credibilità è doppiamente in pericolo e la **difficoltà** della prova è 13.

- **Assi**
Il Presidente **peggiora** una situazione già **complicata**: ha fatto sparire un testimone scomodo dopo un festino, ha cercato di corrompere un giudice, ha organizzato un ricevimento con un personaggio problematico. **Pesca** un'altra carta a cui aggiungere la **complicazione** e aumenta la difficoltà di 1.

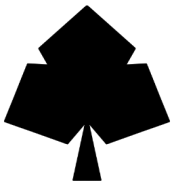
Naturalmente, se il Presidente fosse troppo **impegnato** a costruire una nuova sala da ballo, giocare a golf o indignarsi sui social, niente paura: potrà comunque creare la propria lista personale di eventi con l'aiuto della **tabella** nella prossima pagina, presentandoli come Sue idee senza citarne la fonte.



E se dovesse sentirsi particolarmente **nostalgico**, deciso a riportare la Nazione™ indietro nel tempo rievocando epoche storiche specifiche, potrà perfino creare una tabella personalizzata ispirata a figure di rilievo del passato.

Ogni riferimento a dittatori realmente esistiti sarà puramente casuale, e servirà solo a costruire sessioni a tema fascismo, URSS o altre epoche storiche senza rischiare fraintendimenti.

IL SEME DELLA NOTIZIA



Leggera (2-4)	*È morto il famoso regista Alan Smithee.* *Il cane della First Lady apre un profilo social e supera in due giorni i follower del Partito.*	*È morto l'ultimo esemplare di Cacatua Cremisi, specie a rischio d'estinzione da vent'anni.* *La corte costituzionale boccia il Green Deal proposto dal governo.*	*La cucina nazionale è ritenuta dagli esperti la migliore del mondo.* *Durante un vertice internazionale, un errore degli interpreti presidenziali trasforma un discorso sull'economia nazionale in uno sui procioni.*	*Una vecchietta è stata scippata mentre tornava a casa.* *Il prezzo delle case nelle grandi città sale ancora, mentre gli appartamenti diventano sempre più piccoli.*
Moderata (5-7)	*Un gruppo di nani ubriachi devasta la cerimonia d'apertura delle Olimpiadi.* *La nazionale maschile di calcio perde 8-0 la prima partita di qualificazione ai mondiali. causando disordini nella capitale.*	*Annunciata la scoperta di forme di vita basilari sulla Luna.* *Riaprono le miniere di carbone sul suolo nazionale.*	*Il PIL del paese aumenta più lentamente rispetto al resto della regione.* *Missione diplomatica rientra senza risultati concreti.*	*Un famoso industriale viene indagato per aver truccato un appalto.* *Scoppia una polemica durante la discussione della nuova legge di bilancio: milioni tolti al welfare statale per finanziare una sala da ballo nel Palazzo Blu.*
Grave (8-10)	*È uscita la nuova opera teatrale "Goodnight Senator!" contro la figura del Presidente.* *Una casa di produzione cinematografica legata a figure di governo incassa milioni di fondi pubblici destinati alla sanità.*	*Falda acquifera contaminata: i dati resi pubblici con sei mesi di ritardo.* *Un parco nazionale viene raso al suolo da un incendio.*	*Il leader di un Paese confinante minaccia ritorsioni militari contro la politica del Presidente.* *Ambasciatore richiamato per consultazioni dopo dichiarazioni ufficiali razziste.*	Viene scoperto che il maggiore narcotrafficante del paese gestiva i suoi traffici a poche vie di distanza dal Palazzo Blu. Un'inchiesta indipendente rivela un gravissimo sistema di corruzione nei bandi edilizi della capitale.
Brutta figura (J,Q,K)	*Il Presidente, giurato di un noto premio letterario, si vanta di non aprire un libro da almeno trent'anni.* *Una band querela il Presidente per uso illecito delle proprie canzoni in un comizio.*	*Durante un vertice sull'energia rinnovabile, il Presidente elogia i "pannelli solari notturni".* *Il Presidente sostiene che un pacchetto di sigarette e sei ore al casino siano la cura per il cancro.*	*Durante una conferenza all'ONU, il Presidente afferma che il diritto internazionale "è una cosa molto da Guerra Fredda, dovremmo ignorarlo".* *Il Presidente interrompe una conferenza sulla pace tirando un pugno a un delegato straniero.*	*Durante una conferenza stampa, il Presidente fa un commento sessista a una giornalista e poi prova a scusarsi sostenendo di averla scambiata per un uomo "a giudicare dai baffi".* *Pubblicata una foto del Presidente a cena con un magnate accusato di essere un po' troppo amichevole con le sue dipendenti.*



GESTIONE DEI RISCHI

Definito il **fatto**, è il momento di mettersi al lavoro. Ogni giocatore può prendere la parola e **dichiarare** come intende **modificare** la notizia e quali **strumenti** userà per farlo. Il Presidente stabilisce quanti **D6** saranno necessari per imbastire la storia e renderla **credibile**. Concluso il brainstorming, l'équipe **tira i dadi** per determinare se la versione proposta regge… o se crolla miseramente. Se il valore totale ottenuto è **pari o superiore al valore della carta**, la prova ha successo. In caso contrario, avete fallito, e la vostra fake news è stata smascherata.

Successo:
La fake news funziona. Guadagnate la carta e aggiungete il suo valore ai **Punti Influenza** del Presidente.

Fallimento:
Avete fallito, complimenti! Non prendete nessun punto e la gente se ne **ricorderà**.

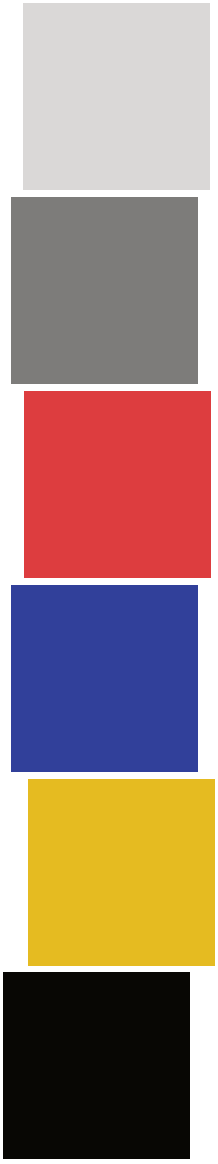
In entrambi i casi, la *Torre della Credibilità* diventa più **instabile**.

LA TORRE DELLA CREDIBILITÀ

Ogni volta che tentate di **modificare la realtà**, il vostro castello di carte traballa un po' di più. I dadi utilizzati vengono **impilati fisicamente** sulla Torre della Credibilità, indipendentemente dall'esito della prova. La torre cresce giornata dopo giornata… finché non crolla, proprio come la credibilità del Presidente.

Se la torre **crolla** una prima volta, non tutto è perduto. Potete ancora salvare il Suo mandato. Un errore può capitare a chiunque, in fondo. Scartate tutti i dadi e la torre parte di nuovo da zero. Da questo momento ogni prova **fallita** aggiunge un **dado extra**. L'opinione pubblica ha la memoria lunga, e la fiducia dei Suoi elettori è sempre più fragile.

NB: Fate attenzione a come poggiate il dado, perché una volta messo non potrà essere spostato.



GLI OBIETTIVI POLITICI

All'inizio della partita, il Presidente genera tre **Obiettivi Politici** da raggiungere. Ottenerli rappresenta il successo del mandato presidenziale ed è la condizione di vittoria della sessione.

Per farlo, dovrete mettere a frutto i **Punti Influenza** ottenuti dalle **prove**: quando raggiungono o superano una delle soglie, l'**Obiettivo Politico** corrispondente viene ottenuto **immediatamente**, e l'équipe potrà proseguire verso il successivo (dopo un breve discorso in cui il Presidente spiegherà quanto Lui abbia lavorato bene).

Le **soglie** di Punti Influenza necessarie per il raggiungimento dei tre Obiettivi Politici sono fisse e corrispondono rispettivamente a: 15, 25 e 35 Punti Influenza.

Ottenuti i tre Obiettivi Politici la sessione termina con la **vittoria** dei giocatori e del Presidente: è tempo della **Conferenza Stampa** che conclude il mandato presidenziale.

ESEMPIO

Viktor, Benjamin, Donald e Marine devono sfruttare una notizia appena uscita sui giornali: un'anziana signora è stata uccisa per strada (10 di Picche).

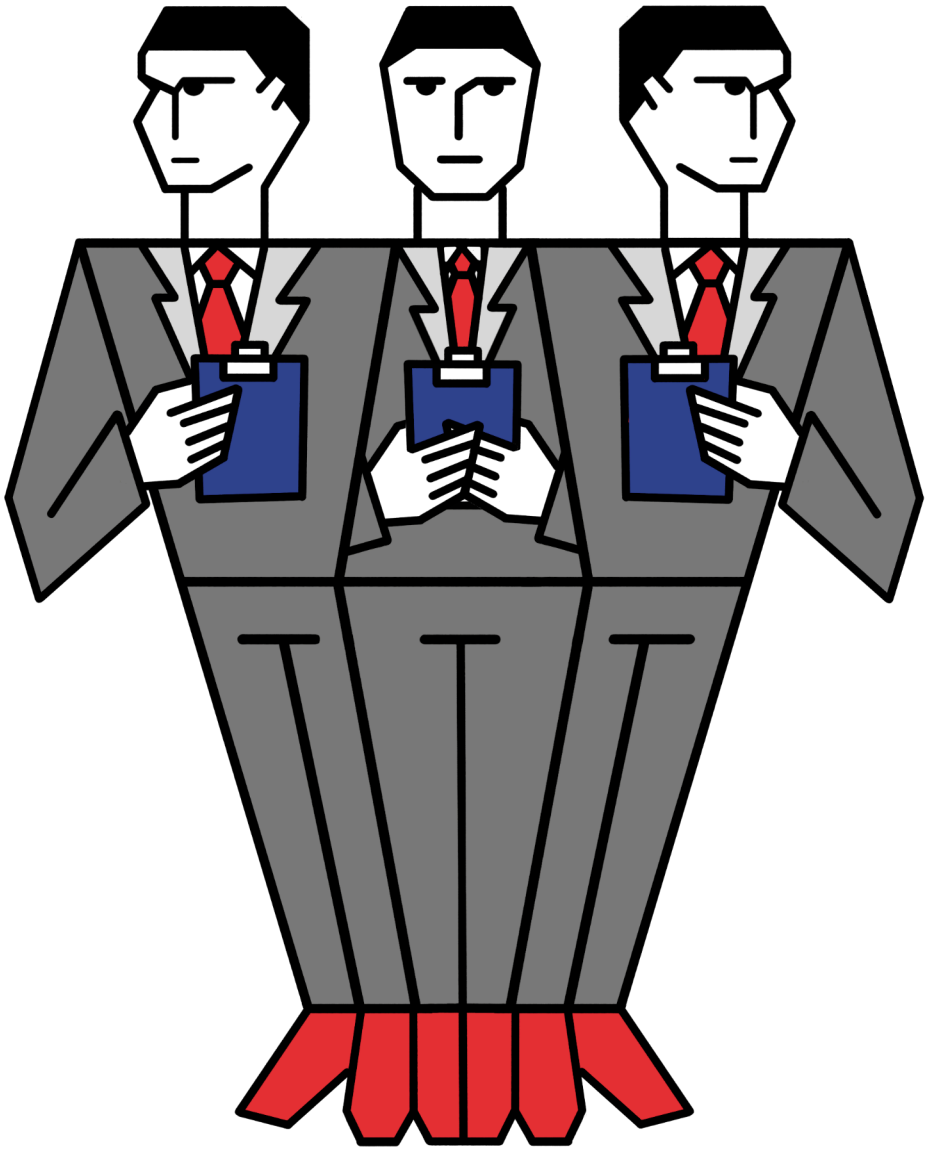
Marine propone di avviare una campagna del terrore contro gli immigrati, sostenendo sui social che la comunità del quartiere sia responsabile di tutti gli atti violenti degli ultimi mesi. Donald decide di supportarla e suggerisce di scatenare una finta inchiesta giornalistica che colleghi la sinistra all'immigrazione clandestina e a un presunto complotto per spodestare il Presidente.

Il Master valuta l'azione complessiva come particolarmente articolata e assegna quattro dadi, uno per l'azione di Marine e tre per quella di Donald. I due giocatori tirano e ottengono un totale di 13: il risultato supera il valore della carta, quindi la fake news ha successo. I dadi vengono impilati sulla Torre della Credibilità e l'équipe ottiene la carta, aumentando la Suoi Punti Influenza di dieci. Con questo risultato il gruppo raggiunge venticinque punti totali, sbloccando il secondo obiettivo politico del Presidente.

LA CONFERENZA STAMPA

Al **termine** della sessione, l'équipe **organizza** una **Conferenza Stampa** ufficiale. Il Master abbandona il ruolo del Presidente e assume quello dei **giornalisti**: domande scomode, citazioni fuori contesto, vecchie promesse e notizie che "non erano mai successe" tornano di nuovo a galla. Ora non ci sono dadi. Solo memoria, faccia tosta… e le bugie che avete raccontato. È il momento di **tirare le fila** della sessione.

Questa è la fase in cui il Master **ripercorre** le notizie modificate dai giocatori, soffermandosi sia sul modo in cui si è passati **dal fatto alla fake news** sia alle **conseguenze** che ciò che hanno detto ha avuto sul Paese™. **Nessuna fake news cade nel vuoto, in fondo**.



ESEMPIO

Raggiunto anche il terzo obiettivo del Presidente, Viktor, Benjamin, Donald e Marine si preparano ad affrontare i giornalisti dell'opposizione in conferenza stampa.

I dadi potranno anche avergli concesso di diffondere tutte quelle notizie contro gli immigrati a partire da semplici fatti di cronaca nera come uno scippo o un omicidio isolato. Ma il Master ha la memoria lunga. E il paese non è rimasto indifferente.

Salve, Ken Brookmen per Channel 9, vorrei chiedere... vi ricordate della povera anziana uccisa nel quartiere qui accanto? E del pogrom mediatico, e non solo, che avete scatenato contro la comunità di immigrati che viveva lì?

Avete notato come da allora il numero di muratori e lavoratori occasionali sia drammaticamente sceso? Vi siete chiesti che fine abbia fatto il mercato etnico che si teneva vicino alla stazione? Che fine hanno fatto i bambini di colore nelle nostre scuole? Ve lo dico io. Spariti nel nulla. La mia domanda adesso è: che fine hanno fatto queste persone? Perchè, a quanto mi risulta, le indagini hanno di recente confermato che l'assassino fosse il nipote della donna, nostro connazionale. Qualche commento? Immagino che la stimata équipe del Presidente abbia una spiegazione perfettamente ragionevole per quanto è accaduto...

CREDITI

GAME DESIGN

Riccardo Marzullo, Nicolas Casari,
Matteo Savina, Nicolò Ramin, Vilim Cugno.

DISEGNI E ILLUSTRAZIONE

Vilim Cugno

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Nicolò Ramin

TRADUZIONE

Valentina "Mastress of Evil" Favaron
linktr.ee/mastressofevil

CONTATTACI

Mail: remixersgdr@gmail.com

Instagram: @remixers_gdr

O scannerizza il qr

Digiwise is a project funded by the European Union and implemented with the support of JUGEND fur Europa within the Erasmus+ Youth Programme. Views and opinions expressed are however those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or the granting authorities.

UN GIOCO DI REMIXERS