

La campagna su donazione e trapianto di organi, tessuti e cellule del Centro nazionale trapianti incontra il Gioco di Ruolo: Donatori di Ruolo, un case-study

Emanuela Grasso, Simone Esposito, Marzia Filippetti, Manuela Trerotola, Massimo Cardillo

Centro nazionale trapianti, Roma

Pervenuto il 4 marzo 2024

Riassunto. Donatori di Ruolo è un progetto dell'Ufficio Comunicazione del Centro nazionale trapianti (Cnt) ed è una scommessa: esplorare nuovi media per raccontare il mondo della donazione e del trapianto e la Rete trapianti italiana. In un futuro distopico quale quello offerto dall'ambientazione Cyberpunk, la medicina dei trapianti conserva un elemento valoriale sostanziale: non c'è altra fonte di organi se non la generosità di uomini e donne che decidono di diventare donatori. Le capacità degli operatori sanitari, l'avanguardia assistenziale e chirurgica, l'attenzione per la relazione tra esseri umani offre una "narrazione positiva". Questa è la chiave di lettura che il Cnt ha immaginato per il gioco di ruolo "Angeli all'inferno", scritto ad hoc per questo progetto, puntando sulla possibilità che ciascun giocatore sviluppi consapevolezza sul tema della donazione di organi, tessuti e cellule e possa dare il proprio consenso alla donazione di organi, tessuti e cellule nella realtà.

Parole chiave: donazione e trapianto, Gioco di Ruolo, Cyberpunk Red, campagna di sensibilizzazione, educazione.

The campaign on donation and transplantation of organs, tissues and cells of the National transplant center meets the Role Play: Role Donors, a case-study

Summary. Donatori di Ruolo is a project of the Communication Office of the National transplant centre (Ntc) and it is a gamble: exploring new media to tell the story of the world of donation and transplantation and the Italian Transplant Network. In a dystopian future such as the one offered by the Cyberpunk setting, transplant medicine retains a substantial value element: there is no other source of organs but the generosity of men and women who decide to become donors. The skills of health workers, the cutting edge of care and surgery, the focus on the relationship between human beings offers a 'positive narrative'. This is the key that the Ntc has imagined for the role-playing game 'Angels in Hell', written specifically for this project, focusing on the possibility of each player developing awareness on the issue of organ, tissue and cell donation and being able to give their consent to organ, tissue and cell donation in reality.

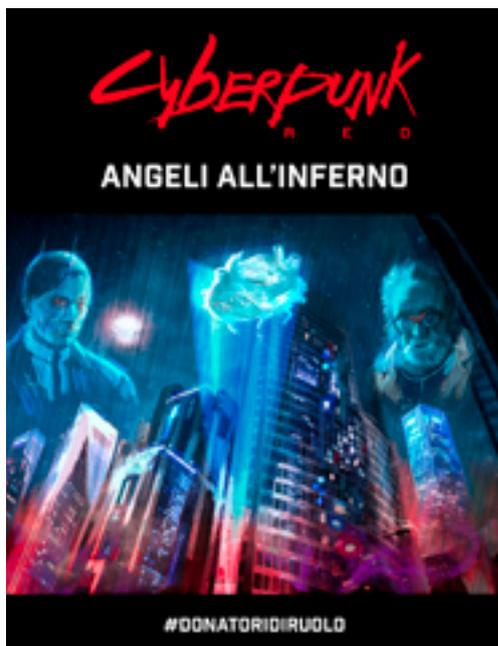
Key words: donation and transplantation, Role playing, Cyberpunk Red, awareness campaign, training.

Introduzione

"Donatori di Ruolo" è un progetto ideato dall'Ufficio Comunicazione del Centro nazionale trapianti (Cnt) in ambientazione cyberpunk. Guerre dilaganti, clima sconvolto, criminalità e corruzione onnipresenti, conflitti sociali irrisolti da una politica ostaggio del potere economico. L'essere umano subisce a pieno lo "shock del futuro" rapportandosi con una tecnologia che risulta il più delle volte alienante. È il mondo di oggi? Forse. Ma è di sicuro quel futuro prossimo e distopico che è stato delineato da una generazione di scrittori fra la fine degli anni '70 e gli inizi degli anni '90 del ventesimo secolo: quelli appartenenti alla corrente cyberpunk. Originatasi nei circoli underground di scrittura canadesi e statunitensi, le tematiche principali della corrente si rivolgevano principalmente a mettere in guardia, presentando un futuro minaccioso proprio in quanto plausibile, dalle potenziali derive della società umana nel suo approccio a temi quali i diritti sociali, l'ambiente, l'economia, il rapporto con la tecnologia.

Cyberpunk Red è un gioco di ruolo, ovvero un gioco in cui si prende il controllo di un personaggio in una narrazione collettiva finalizzata alla creazione di una storia. In questo modo è quindi possibile affrontare, divertendosi, tutte le tematiche proprie di ambientazioni letterarie e cinematografiche più o meno realistiche, declinandole secondo i propri scopi (divertimento, educazione, formazione). Le possibilità sono virtualmente infinite poiché sono date dalla scelta dei personaggi e dalla storia da narrare: è quindi possibile utilizzare il gioco di ruolo come strumento per affrontare situazioni anche iperboliche o allegoriche che possano però rappresentare elementi reali.

Il tema del trapianto, con tutte le sue implicazioni di natura tecnica, medica, etica e sociale, è stato immaginato essere calzante per questa ambientazione in quanto è parte integrante di essa (e delle domande da essa poste). In un futuro distopico in cui l'interazione uomo-macchina è all'ordine del giorno, la medicina dei trapianti conserva un elemento valoriale sostanziale: non c'è altra fonte di organi se non la generosità di uomini e donne che decidono di diventare donatori; neppure nel 2077 la tecnologia sarà stata in grado di



arrivare a sostituirsi completamente alla carnalità del corpo umano. Su alcuni punti, poi, la medicina dei trapianti si innesta profondamente nel "futuro" con le avanguardie dei tessuti che si possono prelevare e riprodurre in laboratorio, con il superamento delle barriere di immunocompatibilità, con l'uso di cellule staminali ingegnerizzate per curare alcune malattie, con l'uso di robot chirurgici per operare, con l'uso di tecniche ologrammatiche per immaginare un'operazione in ogni suo dettaglio prima di compierla. Le capacità degli operatori sanitari, una sorta di "gruppo selezionato", l'avanguardia assistenziale e chirurgica legata all'immutata attenzione per la relazione tra esseri umani offrirebbe una "narrazione positiva", una serie di eroi positivi in un mondo, come quello di Cyberpunk, che ha bisogno di fiducia e di fare rinascere una società lucente. La medicina dei trapianti e la scelta di diventare donatore rappresentano un raggio di luce nell'oscurità, una zona di "resistenza" dell'umanità che difende e apprezza il valore della carnalità contro un predominio assoluto e cieco della tecnologica. Non a caso la "perdita di umanità" conseguente all'eccesso di utilizzo di impianti cibernetici è uno dei temi fondamentali del gioco, che gestisce tramite di essa le conseguenze sociali dell'abuso di queste possibilità. Questa è la chiave di lettura che il Cnt ha immaginato per il progetto che si è poi tradotto nella realizzazione del gioco di ruolo "Angeli all'inferno", scritto ad hoc per questo progetto su soggetto di Mile Pondsmit, puntando sulla possibilità che ciascun giocatore sviluppi consapevolezza sul tema della donazione di organi, tessuti e cellule e possa dare il proprio consenso alla donazione di organi, tessuti e cellule nella realtà

Materiali e metodi

Il primo passo del progetto ha coinvolto l'Ufficio Comunicazione del Cnt nella co-scrittura della storia alla base del gioco di ruolo: il supporto all'autore, Nicola de Gobbis, non si è limitato alla consulenza scientifica sul tema dei trapianti, ma si è concretizzato nella specifica introduzione nel testo del tema della donazione e del trapianto in termini divulgativi e corretti dal punto di vista tecnico-scientifico. La storia è strutturata in 3 puntate, tutte auto consistenti. Ciascuna puntata può essere giocata singolarmente oppure la si può giocare nel suo insieme ma in tre tempi. Il titolo scelto è: "Angeli all'inferno".

Il secondo passo del progetto ha previsto la formazione dei 5 Gamer che hanno giocato insieme al game master le sessioni di gioco su Twitch. I giocatori sono stati introdotti al tema della donazione e del trapianto di organi, tessuti e cellule, agli aspetti trapiantologici e tecnici ma anche agli aspetti assistenziali e di presa in carico dei pazienti oltre che a ricevere informazioni utili a conoscere come si esprime la propria volontà in termini di donazione nel nostro paese. L'avventura di "Cyberpunk Red Cnt edition" è stata giocata live su Twitch in tre differenti serate.

"Angeli all'inferno" è diventato anche un prodotto editoriale: la storia, arricchita di illustrazioni originali, è un libretto che è stato distribuito gratuitamente in edizione limitata con il gioco Cyberpunk Red ed è disponibile sul sito www.sceglididonare.it. Il progetto ha contato su una seconda "onda" di sessioni che hanno coinvolto il collettivo di associazioni del gioco di ruolo "Player vs Coronavirus" anch'esso opportunamente formato sul tema della donazione e del trapianto di organi, tessuti e cellule. Le sessioni sono state giocate sulla piattaforma Discord sotto il cappello dalla campagna #Donatoridiruolonline.

Entrambi i momenti della campagna Donatori di Ruolo sono stati supportati da un'azione di promozione e comunicazione sui canali web e social del Cnt.

Risultati

L'esperienza di "Cyberpunk Cnt edition" è stata ospitata su Twitch, la piattaforma per eccellenza per quanto riguarda streaming e gameplay. Il format ha prodotto ottimi risultati sulle tre serate in fatto di views (36.105) e utenti unici (24.707), ovvero il numero di spettatori complessivo che hanno visto le live nell'arco di tempo considerato.

Tutte e tre le serate delle RPG Night sono state promosse sui canali social del Cnt con presenza su Facebook, Instagram, Twitter e LinkedIn. I contenuti degli eventi sono stati diffusi sui profili social nei giorni

precedenti, in contemporanea con le live su Twitch e nel giorno seguente, coprendo interamente la Cyberpunk Cnt Edition con continui rimandi e contenuti ad hoc (infografiche, caroselli di presentazioni personaggi, video highlights serate). A questi dati va aggiunto il traffico registrato sui siti delle campagne su donazione e trapianto di organi, tessuti e cellule a cui i giocatori e la platea degli spettatori sono stati indirizzati dal game master per approfondimenti.

Il sito della campagna su organi e tessuti, tempo di programmazione delle tre sessioni di gioco ha avuto l'87% di nuovi visitatori, il 13% visitatori di ritorno con una durata media della sessione di 1m 13 s. I visitatori sono stati per il 59,9% uomini e per il 40,1% donne con la seguente suddivisione di età: 18-24 è il 21,34%; 25-34 è il 27,67%; 35-44 è il 25,69%.

Match it now, il sito della campagna sulla donazione di cellule staminali emopoietiche, nello stesso periodo ha avuto l'80,8% nuovi visitatori e il 19,2% visitatori di ritorno con durata sessione media di 3 m 28 s. I visitatori sono stati per il 56,7% uomini e per il 43,3% donne con la seguente suddivisione di età: 18-24 è il 27,5%; 25-34 è il 41%; 35-44 è il 31%.

L'esperienza di Player vs coronavirus ha coinvolto 36 realtà su tutto il territorio nazionale. Nell'arco di 29 giorni sono state svolte 103 sessioni di gioco, con 80 master coinvolti, 45 ambientazioni diverse, 6h di workshop di formazione, 500 partecipanti, oltre 300 ore di gioco, oltre 500 player raggiunti. La suddivisione per età media è la seguente: 10% tra 11-24, 51,18% 25-34, 38,82% over 35, con una sostanziale equivalenza di rappresentazione dei generi.

Discussione

Donatori di Ruolo è un progetto pensato e costruito in piena pandemia da SARS-CoV-2. Il progetto è stato una sperimentazione su tre livelli: costruire una storia originale da offrire ai giocatori per essere giocata, immaginare un evento e traslarlo da quella che doveva essere una piazza reale ad una piazza virtuale, usare il gioco di ruolo come "nuovo media" e con sessioni di gioco on-line. È su questi tre livelli di sperimentazione che è stato costruito il progetto Donatori di Ruolo e riteniamo che aver fatto questa scelta sia stato fondamentale per la riuscita del progetto stesso.

"Angeli all'inferno" è la storia scritta da Nicola De Gobbis in collaborazione con l'Ufficio Comunicazione Cnt: gli angeli sono un gruppo clandestino di medici, infermieri e personale specializzato che ha deciso di ribellarsi alle corporazioni e di aiutare tutti senza chiedere nulla in cambio. La storia ruota intorno ad Augustus Knittle, un medico che è riuscito a mettere a punto una tecnica di stampa in 3D per realizzare i Phantom Organ utili a trapiantare chi ha una grave insufficienza d'organo. Il Phantom Organ è però un oggetto appetibile per le corporazioni e per chi vuole lucrare sul bisogno di cura degli umani. Augustus Knittle paga con la sua vita il desiderio di prendersi cura di tutti e con gratuità: ma la sua morte non è vana. I suoi organi riescono a salvare un'altra persona e, prima di morire, riesce a consegnare a diffondere in Rete il protocollo di realizzazione dei Phantom Organ.

Per realizzare i restanti due obiettivi è stata scelta la piattaforma Twitch, già luogo noto ai "giocatori" in generale e che offre la possibilità dello streaming delle sessioni giocate. Inoltre i fruitori di Twitch sono, per la maggior parte, di età compresa tra i 16 e i 34 anni, esattamente il target a cui il progetto intendeva rivolgersi. Twitch, inoltre, più che altri canali simili, ha consentito ad un grande numero di persone di sintonizzarsi e guardare partite o giochi dal vivo e sviluppa in maniera immediata il piacere dell'imparare a conoscere i giochi guardando gli altri, imparando dai più bravi, emulandoli. Infine, proprio nel corso della pandemia, questa piattaforma ha avuto una crescita esponenziale che l'ha resa un punto di riferimento per i giocatori



ma anche per i produttori di contenuti video in diretta. Questi elementi, persi nel loro insieme e nella loro complessità rispetto alla contingenza del momento, hanno, a nostro avviso, facilitato la creazione di una comunità che si è stretta intorno al gioco proposto e che ha fatto proprie le tematiche e lo sguardo in esso contenuto. I game master sono stati i primi attori di un cambiamento rispetto alla percezione della donazione di organi, tessuti e cellule e, dopo aver giocato, sono spontaneamente diventati testimonial della causa. Allo stesso modo i molti che hanno seguito le sessioni di gioco hanno apprezzato il gioco, la storia ma anche il modo stesso con cui si è condotta la campagna di comunicazione. L'aver abbracciato una causa sociale, infatti, è stato dichiarato all'inizio di ogni sessione di gioco e non solo: in ciascuna sessione sono state fornite informazioni circa le modalità di dichiarazione della volontà di diventare donatori di organi, tessuti e cellule. Una prova diretta dell'efficacia di quest'azione di comunicazione è stato il numero di accessi ai siti delle campagne di comunicazione e alle pagine informative dei siti nonché a quelle che illustrano nello specifico le modalità di dichiarazione della volontà di organi, tessuti e cellule.

A questi risultati vanno aggiunti quelli ottenuti da Donatori di Ruolo on line. Il mese intensivo di sessioni è stata una sfida per tutti i narratori che hanno preso parte all'iniziativa, i quali sono stati facilitati nel loro compito dall'aver preso parte a workshop formativi e

laboratori progettati per l'occasione, creando storie che avessero come obiettivo quello di aprire un orizzonte sul mondo della donazione e del trapianto. Ognuno dei partecipanti all'iniziativa è stato protagonista nella trasformazione del gioco di ruolo da esperienza collettiva, immersiva, divulgativa e formativa. Ognuno dei partecipanti è stato portatore della potenzialità del gioco di ruolo come canale comunicativo, dell'importanza del tema trattato, della responsabilità che questo messaggio non fosse confinato alle poche ore di sessione ma che uscisse dal momento ludico per essere affrontato con consapevolezza. Il gioco, dunque, è stato strumento e veicolo non solo di una tematica di natura socio-sanitaria come la donazione e il trapianto di organi, tessuti e cellule ma anche momento di consapevolezza della propria posizione come cittadino rispetto al tema.

L'esperienza di Donatori di Ruolo si propone, dunque, come un caso studio in cui il Gioco di Ruolo è stato utilizzato come strumento di cambiamento e di sensibilizzazione su un tema sociale e di promozione di consapevolezza rispetto al tema della donazione di organi, tessuti e cellule.

Indirizzo per la corrispondenza:
Emanuela Grasso
Ufficio Comunicazione
Centro nazionale trapianti
E-mail: emanuela.grasso@iss.it

