



Che cos'è LudoStoria?

LudoStoria è un centro di aggregazione per appassionati che opera al fine di facilitare e approfondire la pratica del gioco di simulazione storico in ogni sua forma, intensificare i contatti e le occasioni ludiche tra i suoi membri ovunque si trovino, partecipare e promuovere qualsiasi iniziativa pubblica legata a tale *hobby* e più in generale mettere in atto ogni azione il cui scopo sia diffondere la conoscenza del gioco storico inteso nella sua più ampia accezione.

Per fare ciò, i membri di LudoStoria si dotano di un gruppo Facebook da utilizzare come punto di riferimento per le comunicazioni ufficiali, le iniziative sul campo e le libere discussioni sul tema, riservandosi la possibilità di sfruttare in futuro altre forme di comunicazione ed aggregazione.

In concreto:

LudoStoria intende porsi tre scopi fondamentali: primo, rappresentare un punto di riferimento per chi vuole muovere i primi passi sul sentiero del gioco di simulazione storico appartenente a qualsiasi tipologia e dedicato a qualsiasi periodo; secondo, promuovere l'immagine del gioco in generale e del gioco di simulazione storico in particolare come opera dell'ingegno ad alto valore culturale, che pertanto va diffusa quanto più possibile tra il grande pubblico, rifuggendo da qualsiasi tentazione eccessivamente specialistica; terzo, far dialogare tra loro tutti i diversi settori degli appassionati di gioco storico, dal gioco di ruolo al *wargame* da tavolo, dal gioco tridimensionale agli ibridi *eurowargames*.

LudoStoria rispetta ogni suo singolo membro che assume immediatamente pari diritti e pari doveri nei confronti di tutti gli altri, e questo indipendentemente dalla sua età, genere, nazionalità, convinzione religiosa, opinione politica o altro.

LudoStoria si struttura primariamente come gruppo Facebook, ai cui Amministratori sono demandate le responsabilità direttive e le facoltà esecutive, ma il cui indirizzo generale è demandato al libero e paritario consenso dei suoi membri, incoraggiando la partecipazione di tutti al processo decisionale.

LudoStoria opera senza alcuna finalità di lucro sulla base del lavoro volontario dei suoi membri, mosso unicamente dalla disinteressata passione per il gioco di simulazione storico.

LudoStoria apprezza ogni esperienza ludica pregressa dei suoi membri, anche con giochi non simulativi, al fine di ottenere una maggiore conoscenza delle affinità coi giochi che costituiscono oggetto della sua attenzione.

LudoStoria non si occupa di giochi non simulativi o solo "ambientati", né di quelli con ambientazione fantastica, ad eccezione di titoli che siano basati su scenari storici alternativi o ipotetici, ma comunque plausibili. Pur riconoscendo l'elevato valore simulativo di molti titoli attinenti al grande e affascinante mondo della "storia fantastica" di cui si incoraggia

comunque la pratica, fantasy e fantascienza e tutti i generi affini non sono basati sulla “storia reale” o sulla “storia possibile” che sono oggetto dei lavori di LudoStoria.

LudoStoria si propone come gruppo realmente inclusivo sia al suo interno che al suo esterno: la collaborazione e anche la partecipazione dei suoi membri all'interno di altri gruppi, associazioni, soggetti di varia natura già esistenti nel mondo della simulazione è attivamente promossa e caldamente incoraggiata, al fine di mettere in comune tutte le risorse umane e di conoscenza esistenti nel settore. Il tutto nel più assoluto rispetto dell'autonomo operato di tutte queste realtà, le cui diverse peculiarità rappresentano una fondamentale ricchezza del mondo del gioco storico.

LudoStoria ha come scopo primario la creazione di un ambiente di discussione aperto, sereno e reciprocamente rispettoso delle sensibilità e delle inclinazioni di ogni suo singolo membro, a cui è demandato l'obbligo di tenere un comportamento a ciò adeguato nel corso delle discussioni, restando potestà degli Amministratori intervenire con richiami o sanzioni dirette a seconda della gravità delle eventuali violazioni.

LudoStoria riconosce in pari ed egual misura il valore della tradizione e dell'innovazione, operando secondo il principio “la tradizione di oggi è l'innovazione di ieri, l'innovazione di oggi sarà la tradizione di domani” e respingendo fermamente qualsiasi pregiudizio su meccaniche, componenti od autori, sia negativo che positivo.

LudoStoria afferma l'uguale dignità sia dell'esagono che del *meeple*: qualsiasi meccanica di gioco va considerata non per ciò che appare, ma per come viene usata all'interno delle regole, determinando così se si tratta di un gioco di simulazione o meno.

LudoStoria ospita discussioni su *wargame* da tavolo e tridimensionali, giochi frutto delle più svariate ibridazioni, giochi di ruolo ad ambientazione storica e quant'altro. Se usa le sue meccaniche per rievocare la storia (e non, viceversa, se usa la storia solo per “colorare” le sue meccaniche), allora è un gioco di simulazione storico, quali che siano le sue regole e la sua forma esteriore.

LudoStoria partecipa agli eventi ludici di ogni genere e dimensione nelle forme e nei modi che saranno decisi dagli stessi membri del gruppo, con il fine primario di promuovere la diffusione del gioco di simulazione storico soprattutto nei confronti di chi vi si avvicina la prima volta.

LudoStoria promuove altresì iniziative di aggregazione ludica tra i suoi membri, sia pubbliche che private, sia in presenza che da remoto, sia organizzate che spontanee, sfruttando le potenzialità dei mezzi di comunicazione al fine di mettere in contatto tra di loro gli appassionati nelle varie realtà locali.

LudoStoria accoglie e ringrazia tutti i creatori di contenuti di qualsiasi genere sul gioco di simulazione storico, ritenendoli una risorsa fondamentale per la crescita del settore e rendendosi disponibile a qualsiasi forma di collaborazione al loro operato.

LudoStoria valorizza sia l'esperienza che l'entusiasmo, considerando che il gioco di simulazione storico non sia affatto appannaggio di pochi eletti, bensì una forma di

intrattenimento ad alto valore culturale a cui tutti, con il sufficiente interesse e senza esclusione alcuna, possono liberamente accedere.

LudoStoria reputa che l'esperienza dei suoi membri più preparati non sia un mero motivo di vanto o peggio ancora ragione di superiorità, bensì una responsabilità nei confronti degli altri appassionati a cui, se lo si vuole e anche mediante specifiche iniziative di tutoraggio, occorre dedicare i più intensi sforzi per aiutarli a trovare una propria strada e un proprio modo di vivere questa passione.

LudoStoria ritiene che l'entusiasmo dei membri meno esperti vada valorizzato aiutandoli ad apprezzare il grande bagaglio di conoscenze di chi pratica questa forma ludica da più anni e ad avvalersi di esso per meglio orientarsi nel vasto mare della simulazione.

LudoStoria considera la guerra e qualsiasi forma di conflitto violento, organizzato o meno, tra le più grandi tragedie della storia dell'umanità. Lungi dal glorificare tali luttuosi eventi, ritiene che lo strumento del gioco, attraverso il coinvolgimento emotivo e agonistico che lo contraddistingue, possa aumentare la conoscenza e migliorare la consapevolezza di chi lo pratica, nella speranza di dare un proprio piccolo contributo alla difesa della pace, della coesistenza e della comprensione reciproca pur nel doveroso riconoscimento delle diversità e delle individualità di tutti. Conoscere la storia non significa giustificarla, ma comprenderla. Giocare alla guerra non è combattere davvero e neanche "per finta", ma una concreta forma di lotta contro la guerra stessa.

LudoStoria è un gruppo di persone che non si accontenta di discutere di giochi: vuole soprattutto giocarli.

In conclusione, i membri di LudoStoria sono fermamente convinti che il *wargame* in particolare e il gioco di simulazione storico più in generale siano, fin dai tempi di H.G. Wells, un passatempo per gentiluomini e gentildonne che desiderano divertirsi in maniera intelligente con la storia, confrontandosi amichevolmente tra di loro e imparando cose nuove. Un passatempo che hanno l'orgoglio di perseguire, il desiderio di condividere, la determinazione a promuovere in ogni modo possibile presso il più ampio pubblico possibile.

Un passatempo non per pochi, ma decisamente per molti... anzi, per tutti!