

ETÀ E IDONEITÀ

Bambini, adolescenti e maggiorenni rappresentano pubblici diversi che in alcune occasioni possono giocare lo stesso larp. Alcuni eventi sono adatti alle famiglie con bambini anche molto piccoli, in questo caso i genitori sono consapevoli che limiteranno la propria esperienza evitando situazioni di gioco non compatibili con la presenza dei figli. Esistono eventi concepiti per bambini non ancora adolescenti e altri per le fasce 11-13 e 13-17. La maggior parte degli eventi fantasy massivi tende a coinvolgere giocatori a partire dai 16 anni, mentre spesso gli organizzatori preferiscono non ammettere minorenni per questioni di responsabilità. Sebbene non esista un vero PEGI¹ del larp, i discrimini ufficiosi sono i 14, i 16 e i 18 anni. A questo si aggiunge un'attenzione sempre crescente a comunicare in anticipo i temi sensibili interni al larp o relativi ai singoli personaggi. Se tra i temi trattati ce ne sono alcuni che potrebbero mettere a disagio il partecipante, questi vengono esplicitati.

Interessi. Passioni e interessi individuali possono spingere un potenziale partecipante ad acquistare il biglietto del nostro larp. Questo funziona per i generi (mi piacciono i film horror quindi potrebbe piacermi un larp di genere horror) ma ancora di più per i “branded” larp, cioè quei larp direttamente ispirati da IP (intellectual property) specifiche. Il 90% dei partecipanti di *Arcaniversitas e la Sfinge Nera*, serie larp ispirata alla saga di Harry Potter, non erano larper ma appassionati dei romanzi e dei film, interessati a vivere un'esperienza immersi nel mondo magico. In generale il pubblico *nerdgeek* è più permeabile di altri al larp. Questo non significa che “creare” nuovi larper sia semplice, tutt'altro. Comunicare cosa sia il larp a chi non lo conosce è difficile e convincere qualcuno a provarlo lo è ancora di più. Ma chi lo prova, nel 90% dei casi, torna a giocare.

¹ La classificazione di idoneità dei videogiochi.