

## rubrica

# Simona Cernicchi: qualche domanda a Gianmatteo Tonci

Questo mese desidero proporre ai lettori di [www.abcveneto.com](http://www.abcveneto.com) una piccola escursione nel mondo dei giochi di ruolo attraverso qualche domanda a Gianmatteo Tonci, fondatore del sito [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

A cura di Simona Cernicchi

### 1) Come è nata l'idea del gruppo Chimerae Hobby Group e del sito ad esso correlato?

"L'idea di creare un gruppo di appassionati di giochi di ruolo, che producesse esclusivamente materiale originale, gratuito, di qualità ed in lingua italiana, è nata in parte come esigenza di dare sfogo alla creatività e mettere a disposizione di tutti il numeroso materiale che molti tengono relegato soltanto al proprio gruppo di amici-giocatori, ed in parte per fornire a tutti gli appassionati una risorsa che fosse al tempo stesso di buon livello qualitativo ed alla portata di tutti. Per quest'ultimo motivo, si è scelta la distribuzione tramite Internet ed in maniera assolutamente gratuita.

La nascita del sito è stato un passo quasi obbligato, visto che esistono già molti altri siti amatoriali, ma alcuni sono a pagamento ed altri si limitano spesso ad offrire sempre lo stesso materiale disponibile in rete. Pur lodando il lavoro puramente ludico di molti dei siti, ho riscontrato tre limiti principali: in primo luogo, la qualità del materiale è spesso di basso livello e richiede quindi molto lavoro personale prima di potere essere utilizzato correttamente, in secondo luogo, quello che viene messo a disposizione è quasi sempre materiale generico che si trova un po' dappertutto e spesso è in lingua inglese, che non tutti parlano. Oltre a ciò, veniamo al terzo problema: molto spesso l'autore originale del materiale non ne ha autorizzato la distribuzione e quindi - teoricamente - non si potrebbe tenerlo sul proprio sito. E' pur vero che su Internet si trova di tutto, legale ed illegale, ma non per questo bisogna accettare passivamente la cosa. Riguardo a questo punto abbiamo sempre prestato la massima attenzione, come vedremo in seguito.

Il nostro fine ultimo è quello di alimentare l'interesse per il gioco di ruolo in Italia, che purtroppo negli ultimi anni va riducendosi sempre più ad hobby di nicchia ed è invece un passatempo al tempo stesso divertente, stimolante per la fantasia e la creatività dei partecipanti ed aggregante, visto che ci si riunisce e si interagisce con altre persone."

### 2) Quali sono le finalità e lo scopo del Chimerae Hobby Group?

"Come già detto, le nostre finalità sono quelle di offrire agli appassionati materiale per giochi di ruolo, anche fuori produzione, quindi non più supportati dalle case editrici ma comunque sempre ai primi posti nelle classifiche di gradimento. Non ci sono secondi fini né scopo di lucro. Cerchiamo di fare al meglio ciò che ci siamo prefissati, realizzando manuali ed avventure complete, originali, di una certa qualità ed esclusivamente in italiano, sobbarcandoci eventualmente il lavoro di traduzione. La

distribuzione avviene principalmente tramite il nostro sito Internet [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it), dove è possibile scaricare gratuitamente tutto il materiale da noi realizzato.

Le nostre finalità sono chiaramente esplicitate anche alla pagina "chi siamo" del nostro sito. **3) Chi collabora col Chimerae Hobby Group?**

"Fondamentalmente si tratta di altri appassionati, sia italiani che stranieri (soprattutto anglofoni). Noi scarichiamo materiale gratuito a disposizione sulla rete e, se lo riteniamo valido ed interessante, chiediamo all'autore il permesso di pubblicarlo gratuitamente - quasi sempre, per fortuna, abbiamo risposte positive ed entusiaste. Nel caso di materiale in lingua inglese, provvediamo anche alla traduzione in italiano, cosa che ci ha permesso di pubblicare per la prima volta molti manuali, avventure e persino nuovi giochi inediti e che finalmente anche chi non parla inglese potrà utilizzare. A mio parere è sicuramente un bene, visto che buona parte di questi prodotti non hanno nulla da invidiare a quelli "ufficiali" che si trovano in commercio, a prezzi sempre più spesso estremamente costosi. Molti sono anche i disegnatori che prestano gratuitamente le loro opere per consentirci di illustrare i nostri prodotti.

Devo dire che, anche all'estero, abbiamo trovato una grande disponibilità al nostro progetto e tanti autori ed illustratori sono stati entusiasti di collaborare senza ricevere nulla in cambio. Questo è lo spirito che anima il nostro gruppo e non finirò mai di ringraziare queste persone, ognuna delle quali ha messo un piccolo mattone per tenere in vita il Chimerae Hobby Group. Dal canto nostro, manteniamo una pagina sul nostro sito dove elenchiamo tutti coloro che collaborano con noi e ci hanno permesso di usare il loro materiale, in modo che sia possibile contattarli e visitare i loro siti personali, sperando che magari qualcuno li noti e riescano a "sfondare".

Riallacciandomi al discorso che facevo prima, ci tengo a dire che contattiamo tutti i nostri collaboratori chiedendo loro un'autorizzazione all'utilizzo di testi ed immagini, spiegando a cosa ci servono e perché non siamo in grado di offrirgli una qualche forma di compenso. Essendo un gruppo di appassionati senza scopo di lucro, investiamo tempo e qualche risorsa economica nel Chimerae Hobby Group senza alcun tornaconto materiale, ma con molte soddisfazioni sul piano ludico, che sono di gran lunga la ricompensa migliore ai nostri sforzi!"

#### **4) Quali sono le aspettative future del Chimerae Hobby Group?**

"Credo che il nostro gruppo debba continuare sulla strada intrapresa, con la consapevolezza di essere solo una piccolissima realtà nel panorama ruolistico italiano. Eppure, in soli due anni di attività siamo stati capaci di sfornare più di 20 manuali inediti e molti altri sono in cantiere. Finché l'entusiasmo e la collaborazione resteranno a questi livelli, credo che saremo in grado di continuare a fare qualcosa per il movimento italiano dei giocatori di ruolo.

Qualche piccola soddisfazione si incomincia a vedere e negli ultimi mesi sono sempre di più le persone che ci contattano per proporci nuovo materiale. Con alcune di esse è iniziata una vera e propria collaborazione ed amicizia, che continua tuttora proficuamente. Purtroppo gli alti costi di stampa e distribuzione non ci permettono di stampare su carta le nostre pubblicazioni, ma le possibilità offerteci da Internet ci consentono comunque di raggiungere un ampio numero di appassionati, anche attraverso la nostra mailing list e la pubblicazione delle notizie riguardanti le nuove uscite da noi prodotte su alcuni dei maggiori portali italiani dedicati al gioco di ruolo.

Non è possibile fare previsioni a lungo termine ma, vista sia la passione e lo spirito che animano questa iniziativa sia il fatto che fortunatamente non abbiamo tornaconti economici, possiamo (e spero riusciremo a farlo anche in futuro) dedicarci a questo progetto senza alcun vincolo. Continueremo a portare avanti il Chimerae Hobby Group finché ci divertiremo nel farlo, e visto che sono ormai vent'anni che personalmente prediligo i giochi di ruolo, non vedo perché smettere proprio adesso..."

Fondatore del Chimerae Hobby Group: Gianmatteo Tonci [www.chimerae.it](http://www.chimerae.it)

A cura di Simona Cernicchi

Segnala il sito

Tuo Nome

Tua Email

Nome Amico

Email Amico

INVIA

Powered by  
Risorse Internet

a cura di Abcveneto

<<pagina

scrivi a [info@abcveneto.com](mailto:info@abcveneto.com) >

**ABCVeneto®: sulla rete dal 1 marzo 2004**

questa pagina ha impiegato 0.0 secondi per caricarsi.