

“THE SCAR”

Una One Shot sulla identità di genere, sulla maternità e sulla società

L'ANTEFATTO IN POCHE RIGHE

Stai passeggiando per le strade della tua città con qualcuno. Potrebbe essere tuo marito, tuo fratello, tuo figlio, o un amico. All'improvviso, lo hai visto diventare stramazzone al suolo, perdendo sangue dagli occhi e dalla bocca. Un minuto dopo, era morto.

Tutti gli uomini della Terra morirono quel giorno, il 12 Maggio 1986. Da allora, tutto è cambiato, ma le donne sono sopravvissute. L'umanità è divenuta la femminità, ed è solo a prezzo di immensi sacrifici e drastiche soluzioni che il crollo demografico sta rallentando, ma per cause non note, nasce solo 1 maschio ogni 10'000 nate femmine.

Ancora oggi, 22 Ottobre 2016, le donne si impegnano per la sopravvivenza della femminità tramite una rigorosa politica di accrescimento demografico e programmi di inseminazione. Ancora oggi, la ferita di quel giorno in cui, in un minuto, tutti gli uomini morirono, hanno lasciato una cicatrice profonda e indelebile, perché ha stravolto per sempre il concetto di società e di identità di genere.

L'EVENTO

Anno 2016. Sono passati trent'anni da quel tragico evento, in gergo chiamato “La cicatrice”, e la società ha ritrovato nuovi equilibri sociali e affettivi. Solo grazie a rigide procedure in misura di selezione e ripopolamento, la femminità è riuscita a sopravvivere fino a creare una intera, nuova generazione di donne “post 86” tutte nate grazie alla inseminazione artificiale. Poiché nasce solo un maschio ogni 10'000 femmine, i pochissimi maschi Y vengono conferiti, a seconda delle esigenze rappresentate a un apposito Comitato governativo locale, dove sono più utili e necessari al fine di garantire a tutte le parti sociali un apporto egualitario di “capitale” sotto forma di produzione di gameti.

L'evento si svolge intorno una procedura di selezione ordinaria fra le possibili candidate alla maternità, tenuta da una commissione tecnica presso la scuola elementare di un paesino spopolato, e con la contestuale presenza di consulenti che forniranno elementi di giudizio.

I gameti sono scarsi, le procedure di inseminazione sono state ottimizzate, ma non sono perfette. Al fine di non sprecare preziosi gameti, occorre individuare, fra le Cittadine Certificate, quelle più idonee ad essere madri, per la relativa inseminazione artificiale. L'idoneità non è solo fisica o genetica, ma comprende anche il fattore sociale e familiare più proficuo per allevare una figlia nel contesto familiare (ormai esclusivamente omo genitoriale) ritenuto più ottimale.

In questo luogo, durante una ennesima procedura di routine, sarà scritta una nuova pagina della storia della femminità italiana.

LO SCOPO DI QUESTO EVENTO

“The Scar” è un GRV sulla identità di genere, sulla maternità e sulla società moderna, ed è in questa tragica e assurda distopia ove vi è un solo sesso che emergono gli interrogativi più interessanti, ed inquietanti, per noi da affrontare:

Fino a che punto può essere determinante l'identità di genere?

E come può influenzare, o essere influenzata, dalla società e dall'ambiente?

I pregiudizi legati a certe posizioni sociali, al sesso biologico, alle coppie omogenitoriali (inevitabili in una società di sole donne) e al transessualismo FTM (Female-to-Male, “da femmina a maschio”) sparirebbero del tutto? O al contrario, tali pregiudizi rimarrebbero invariati essendo legati alla società umana?

Dove risiede il confine tra il “diritto” di essere una madre e il “dovere” di esserlo, in una società nella quale uno stato può imporre la gravidanza come un obbligo e un aborto come un reato penale?

Fino a che punto la società, spinta da misure drastiche, può arrivare a spersonalizzare un genere ben definito (il cosiddetto “maschio Y”), ghettizzandolo fino alla completa perdita di ogni diritto e dignità personale?

La One Shot di “The Scar” vuole arrivare a una profonda e personale riflessione sulla identità di genere (il famigerato, mai troppo approfondito “gender”, troppo spesso vittima di disinformazione e assolutismi) anche e soprattutto tramite l’apporto personale dei giocatori e dei partecipanti, utilizzando una ambientazione fortemente distopica. Lo sfruttamento e il controllo della persona, l’amore come valore unitario, la rassegnazione, l’idealismo, l’impotenza, il desiderio di sopravvivere e di costituire un nucleo familiare completo... tutti sentimenti e ambizioni umane, che al forzato annullamento di una identità di genere “sesso correlata” (maschile e femminile) emergono nella loro accezione più pura e umana, slegandosi dalle logiche e dagli stereotipi sessuali.

“The Scar” organizzato da Cyber Masters non vuole quindi essere un inno al femminismo o una lotta per la libertà dell’uomo, bensì si prefigge di essere strumento di istruzione sulla identità di genere, una riflessione profonda e personale su un argomento spesso fin troppo discusso e mai abbastanza approfondito.

ISPIRAZIONE da “Mad About The Boy” E PREMESSE

L’evento è ispirato alla one shot “Mad About The Boy”, un evento del 2010 tenutosi in Norvegia per due volte, a cura degli organizzatori (che citiamo volentieri) Tor Kjetil Edland, Trine Lise Lindahl e Margrete Raaum, a sua volta ispirato dal romanzo “Y: l’ultimo uomo sulla Terra”, una serie a fumetti della DC Vertigo scritta da Brian K. Vaughan.

Mad About The Boy (abbreviato MATB) è stato inoltre replicato in Connecticut nel 2012 a cura degli organizzatori Lizzie Stark, Emily Care Boss, A.A. George, George Locke, Jeramy Merrit e Sarah Miles, previo reciproco scambio di impressioni, consigli e partecipazioni fra i due gruppi, quello americano e quello nordico.

MATB aveva premesse interessantissime e di grande impatto culturale ed emotivo, tuttavia, a un’attenta lettura dei tomi sull’evento estero (liberamente consultabili secondo gli intenti degli organizzatori) ci si è resi conto di doverlo necessariamente adattare al peculiare contesto socio culturale che è proprio della nostra caleidoscopica, tradizionalista e complessa cultura, e per questo, ne abbiamo modificato e riarrangiato i contenuti a più livelli.

Per Cyber Masters, l’evento Mad About The Boy doveva necessariamente mettere i partecipanti nelle condizioni di potersi porre domande concrete su ogni problematica etica e sociale relativa alla identità di genere.

Per correttezza e maggiore coinvolgimento, abbiamo contattato gli organizzatori esteri di MATB per una corretta e propositiva informazione in merito al riadattamento, (nonché per invitarli a partecipare) e si sono dimostrati incuriositi e contenti della nostra iniziativa. Pur comprendendo l’importanza degli obiettivi che il MATB italiano voleva raggiungere e dandoci completa libertà di prendere tutti gli spunti possibili dalla loro opera, gli organizzatori esteri hanno tuttavia comunicato allo staff che si sarebbero sentiti più a loro agio se la versione italiana di MATB, proprio perché modificata così profondamente (pur partendo dall’identico assunto iniziale) avesse avuto un titolo differente da “Mad About The Boy”.

E così, abbiamo rispettato la loro volontà, chiamando questo evento “The Scar” (la cicatrice).

Sui cambiamenti apportati, è bene precisare che “The Scar” non prevede la presenza di ruoli esclusivamente di genere femminile, (contrariamente alla formula nordica che prevedeva solo personaggi femminili e un singolo maschio), bensì prevede una ampia prevalenza di ruoli femminili e una minoranza di ruoli maschili (genere Y), nonché ruoli maschili transizionati FtM (Female to Male), interpretabili da giocatori di ambo i sessi.

Perché questa scelta?

Poiché la qualità e gli scopi intrinseci dell'evento sono elevati, abbiamo ritenuto necessario aprire le nostre vedute per farle aprire ai partecipanti, creando spunti di confronto fra il nuovo genere dominante (femminile), il genere sottomesso e spersonalizzato (i pochissimi maschi genere Y) e il genere discriminato (i maschi transizionati).

Inoltre, per quanto riguarda la possibilità di poter interpretare un genere (quello del "maschio transizionato"), indipendentemente dal sesso del giocatore (maschile o femminile), è una possibilità che permette a qualsiasi partecipante, indipendentemente dal suo sesso, di interpretare un ruolo di quel tipo con dei parametri qualitativi (di interpretazione), di base, accettabili.

Inoltre, "The Scar" intende affrontare anche temi attuali e ancora poco discussi, come l'eugenetica, il totalitarismo come forma di governo "necessaria", l'accentramento, le ingerenze e le influenze delle autorità religiose nella politica, il rapporto fra "dovere" e "legittimità" di essere madre, la discriminazione di genere e la spersonalizzazione dell'individuo.

NOTA FONDAMENTALE PER I PARTECIPANTI ALL'EVENTO:

"SI INTERPRETA UN GENERE, NON UN SESSO"

Preme evidenziare che questo è un evento, caratterizzato, nella qualità e nella sostanza, dal concreto apporto personale che ogni PARTECIPANTE saprà esporre a tutti gli altri. Per questo motivo, saranno proposti personaggi "pre determinati" dagli organizzatori, ma con un consistente margine di personalizzazione nelle proprie scelte personali, etiche e morali.

Ogni personaggio avrà pertanto uno scopo, una missione o una scelta etica da perseguire o un percorso che lo porterà (assieme al giocatore) ad una riflessione sulla identità di genere o alle conseguenze delle sue azioni.

Una giocatrice di sesso femminile può scegliere i vari ruoli previsti nelle diverse classi sociali.

Un giocatore di sesso maschile può interpretare solo i pochissimi ruoli "maschile Y" presenti.

In The Scar, fra i ruoli disponibili, vi sono ruoli "neutri", ovvero, il ruolo **maschile di transizione**: si tratta di persone transessuali "FtM" (Female to Male), ovvero, donne e ragazze che si sono sempre ritenute psicologicamente uomini, affette da DIG (Disturbo di Percezione della Identità di Genere).

Loro vi direbbero di non avere alcun disturbo, oppure "non me lo sto immaginando. Io sono un uomo". Fatto sta che queste persone transessuali "da femmina a maschio" si sono sottoposte a terapia ormonale e mastoplastica riduttiva fino ad assumere l'aspetto fisico di un uomo. Si comportano, pensano e parlano come un uomo, ma dal punto di vista giuridico, non sono ancora riconosciute maschi a tutti gli effetti.

Il genere del "maschio transizionato" può quindi essere interpretato indipendentemente da un giocatore maschile o femminile.

Descriviamo pertanto il dresscode GENERI nel modo corretto, ovvero, come vanno seguiti in linea generale:

- **i ruoli di genere femminile**. Sono interpretati da partecipanti vestiti con indumenti femminili, anche eleganti (tailleur) vista l'importanza formale della situazione nella quale sono coinvolti e secondo lo stile indicato dal proprio ruolo (divisa militare, abito da monaca o abito talare, abito da sera). Hanno una cosmesi appropriata come se stessero partecipando a un qualsiasi avvenimento importante (ricercato, ma non esagerato) e sono suddivise in due generazioni: "PRE86" e "POST86" a seconda dell'età anagrafica della giocatrice. Le PRE86, essendo in vita quando gli uomini erano al

mondo, sono più mature, hanno un abbigliamento più retrò e si consiglia un trucco estetico che possa accentuare le rughe o mostrare qualche macchiolina di vecchiaia sulla pelle. Le POST 86 sono ragazze di 20-25 anni, nate con l'inseminazione artificiale, seguono una moda più moderna sia nel vestiario che nel trucco.

- **I ruoli di genere “maschile di transizione”** sono interpretati da partecipanti vestiti con indumenti da uomo, comuni o anche eleganti (giacca e cravatta), ma secondo la legislatura, sono obbligati ad ostentare un tesserino di riconoscimento con il simbolo maschile per distinguerli dai genere Y (le nuove generazioni del 2016 non hanno mai visto un maschio autentico) o rischiano di incorrere nel reato di millantato credito. Possono avere barba e baffi accennati, come anche essere glabri. Nel comportarsi come maschi, non è necessario né obbligatorio comportarsi in modo caricaturalmente rude, brusco, aggressivo o maleducato, evitando gli stereotipi di genere.
- **I ruoli di genere maschile Y** (maschi autentici nati in provetta) sono interpretati da partecipanti obbligatoriamente vestiti con l'uniforme del genere Y (una tunica bianca con sottoveste bianca) e hanno tatuato un codice a barre sul polso, sul braccio o sulla nuca, in modo visibile. Si comportano come indicato nel background della loro scheda. Possono avere barba o baffi, come anche non averne affatto.

LA LOCATION, IL RITROVO, ORA INIZIO, ORA FINE.

SABATO

08.00 – 9.30: ritrovo degli organizzatori alla location. A quest'ora possono arrivare le partecipanti che vogliono aiutare ad allestire. Sarà possibile parcheggiare dentro l'area di gioco, che verrà in seguito chiusa al pubblico.

09:30 - 10:30 Ritrovo presso la location dei partecipanti, conferma iscrizioni e consegna delle schede, dei talloncini nominativi del personaggio, compresi i materiali di gioco utili al servizio (oggetti di uso personale) e le loro modalità di utilizzo in sicurezza. I materiali di gioco andranno restituiti tassativamente agli organizzatori a fine evento).

09:30 – 10.30 I partecipanti si preparano e si vestono.

10.30 – 11.30 pranzo a buffet, giusto per non stare a stomaco vuoto

11.30 – 13.00 “WORKSHOP” In questa fase saranno brevemente spiegate le regole base del gioco e soprattutto, mediante un “gioco di conoscenza” faremo un giro di presentazioni in modo che possiate scoprire a quali volti corrispondono i nomi dei contatti del vostro personaggio. Poi ci divideremo in gruppi più piccoli per approfondire un poco il carattere di alcuni personaggi associati e le prove di interazione reciproca.

Sabato: Inizio alle 13.00, fine ore 00.30 (circa 11 ore e mezzo di gioco). La cena è in gioco e sarà organizzata e preparata dai partecipanti con le modalità descritte più avanti.

DOMENICA

08.00 – 9.00: ritrovo degli organizzatori alla location e colazione leggera. A quest'ora possono arrivare i partecipanti che vogliono aiutare ad allestire.

09:00 – 9.30 Ritrovo presso la location dei partecipanti.

9:30 - 10:30 I partecipanti si preparano e si vestono.

10.30 – 11.30 pranzo a buffet, giusto per non stare a stomaco vuoto

12.00 – 12.30 Secondo “WORKSHOP” per i nuovi partecipanti ed eventuale consegna dei “prologhi” scritti ai partecipanti di Sabato, con le indicazioni.

Domenica: Inizio gioco alle 12.30, fine ore 17.00 (circa 4 ore e mezza di gioco)

IL WORKSHOP GENERICO

In un evento come questo è indispensabile che vi sia confidenza fra i partecipanti (giocatrici e giocatori) sin da prima dell'inizio del gioco. Alcuni si conoscono da molto tempo, altri possono incontrarsi per la prima volta a questo evento, altre persone potrebbero non avere mai fatto un Gioco di Ruolo dal Vivo.

Per evitare, ad esempio, di interpretare “Elisabetta, Direttrice del Museo Storico e collega del Ministro Raucci”, senza neanche sapere che faccia ha la propria collega, viene istituito il Workshop durante il quale:

- Si fa conoscenza delle persone e si associano i personaggi ai volti e ai costumi indossati.
- Si ripassano brevemente le regole del gioco e le regole di sicurezza
- si fanno le “prove di intensità” con delle brevi esercitazioni, usando le “parole di sicurezza”.

IL WORKSHOP SPECIFICO PER I RUOLI MASCHILI “Y”

Prima della tragedia esisteva l’umanità. Ora esiste il suo naturale sinonimo, ovvero la femminilità.

I maschi Y sono mosche bianche sotto ogni punto di vista: fisico, sociale, e mentale. Impossibilitati a rapportarsi con i propri simili ed estrapolati dalla società “normale” dai 12 anni in poi, sono socialmente *spersonalizzati*, e sarà pertanto condurre per loro un workshop **individuale** (vedi più avanti il capitolo: “Vivere come genere Y”) che li porti ad ambientarsi, nel più attinente dei modi possibili, alla loro disumana condizione sociale. Vista la natura particolare e talvolta intensa del workshop e dell’evento per un Genere Y, sconsigliamo ai partecipanti troppo sensibili, emotivamente fragili o in cerca di “facile divertimento” di partecipare a MATB con personaggi di questo genere.

INTENSITA’ DI IMMEDESIMAZIONE E SICUREZZA PERSONALE:

Se vuoi partecipare a “The Scar”, ti impegni a evitare di compiere azioni pericolose, o eccessivamente fastidiose, per te stessa o per le altre partecipanti. Ti impegni inoltre, a seconda del personaggio che sceglierai (o che ti verrà dato), a gestire in totale libertà e sicurezza un peculiare “servizio”, che è parte integrante dell’esperienza di gioco (ovvero, allestire il buffet della sera e del giorno dopo).

Analogamente, ti impegni ad accettare il normale contatto fisico e l’interazione verbale da parte degli altri partecipanti: durante il gioco ti capiterà di essere abbracciata, afferrata, insultata, trasportata a braccia, baciata, perquisita, minacciata, colpita con repliche innocue in gomma di armi da mischia, legata o presa di mira da persone armate con repliche non funzionanti di armi da tiro.

Il tutto naturalmente con la dovuta cautela e rispetto dell’incolumità fisica e del comune senso del pudore.

La presenza di contatto fisico e la ricerca di un’immedesimazione intensa rendono necessario che ci sia un ambiente di fiducia e sicurezza e che ciascun partecipante abbia la possibilità di evitare situazioni che, per il suo personale metro di giudizio, risultano fastidiose o pericolose.

Il gioco prevede quindi **tre parole di sicurezza**, che tutti i partecipanti conoscono e rispettano:

- **“Vacci Piano”** - questo significa: continua a giocare, ma rallenta, fai attenzione, abbassa l’intensità di gioco, quello che stai facendo o dicendo mi potrebbe dare fastidio o essere pericoloso. L’altro partecipante continua a giocare, ma interrompe il contatto fisico o cambia argomento o lascia riprendere il fiato a chi ha detto “Vacci Piano”.
- **“E’ tutto qui?”** - questo significa: qualunque cosa tu mi stia facendo o dicendo, fallo pure, anzi, di più! Aumenta l’intensità. Non preoccuparti di ‘trattenere il colpo’, anzi facciamo questa scena un po’ più reale, perché mi interessa e mi diverte.
- **“PAUSA!”** questo significa: quello che stai facendo mi ha fatto male o mi ha messo troppo a disagio per poter continuare a giocare, il tutto secondo il mio personale ed insindacabile metro di giudizio. L’altro giocatore interrompe immediatamente l’azione di gioco o la scena e lascia in pace chi ha detto “PAUSA!”.

Qualche esempio pratico:

L’AZIONE DI GIOCO DI LAURA	SANDRO RISPONDE....	L’AZIONE PROSEGUE COSI’
<i>Laura cattura Sandro e gli lega i polsi, con la corda un po’ stretta</i>	<i>“Vacci Piano”</i>	<i>Laura prontamente allenta la corda.</i>
<i>Laura lega i polsi di Sandro</i>	<i>“E’ tutto qui [quello che sai</i>	<i>Laura fa un nodo più realistico e</i>

<i>facendo un semplice giro di corda con un fiocco debole</i>	<i>fare]?”</i>	<i>credibile.</i>
<i>Laura inizia a legare i polsi di Sandro, ma questi ha una spalla slogata o comunque non vuole essere legato</i>	<i>“PAUSA!”</i>	<i>Laura smette di legarlo e lo “lascia in pace”, limitandosi a dargli il pezzo di corda in mano. In gioco, Sandro si comporterà come se fosse legato.</i>

Modula ogni contatto fisico a seconda di chi hai davanti: quello che alcuni potrebbero trovare coinvolgente e realistico, altri potrebbero trovarlo fastidioso o sgradevole.

L'AMBIENTAZIONE NEL DETTAGLIO STORICO: VEROSIMIGLIANZA E REALISMO

Il mondo in cui si svolge “The Scar” appartiene ad una realtà distopica nella quale l'identità di genere è stata stravolta, generando profonde modifiche a livello:

- **Professionale:** non esistono più lavori “da uomo” o “da donna”, ma molte competenze sono sparite con la morte degli uomini. Ne consegue che le poche controparti femminili allora sopravvissute hanno trasformato in ricchezza le proprie competenze, di fatto, tramandandole solo a colleghe di comprovata fiducia, costituendo quindi una egemonia professionale legata al “know how”. CONFINDUSTRIA è il consorzio di aziende che detiene queste competenze. A sua volta, Confindustria premia le lavoratrici e le dirigenti più produttive e competitive garantendo per loro il diritto più prezioso che si possa ottenere: i gameti di un maschio Y;
- **Religioso:** un tempo di esclusivo appannaggio maschile, la religione cristiana si è trasformata in un culto che ha sfruttato le infrastrutture già presenti (abbazie, monasteri, chiese, cattedrali) e tutto l'impianto sociale pre esistente per evolvere le monache e gli ordini monastici femminili in un nuovo faro di speranza e di fede per il genere umano incentrato sulla figura spirituale di Maria come riferimento principale. Mentre una parte della società stava andando in rovina, l'altra parte affollava chiese e abbazie in cerca di conforto, risposte e sostegno direttamente da Dio, o dagli unici ministri che potevano ancora esprimersi per lui, ovvero, monache e badesse... divenute necessariamente delle “missionarie” in patria per ripopolare i luoghi di culto abbandonati. Può sembrare illogico, ma nessun altro stato europeo si è risollevato così in fretta come l'Italia dal disastro. Il fortissimo supporto sociale, spirituale e morale della Chiesa Cattolica sulla popolazione, già di per se preesistente, è stato determinante per tenere unita la peculiare realtà italiana, e influenza tuttora molte scelte politiche e locali;
- **Affettivo:** sessualità e affettività si sono radicalmente adattate al nuovo equilibrio. L'assenza di maschi ha messo donne e ragazze bisessuali nella comprovata impossibilità di poter ambire alla rara e inarrivabile controparte maschile, orientandosi quindi a formare coppie stabili con altre donne. Al tempo stesso, la pressione sociale “di genere” è aumentata drasticamente, e i casi di donne transessuali FtM (Da femmina a maschio) sono diventati assai comuni (una donna su cento). Ma la strada per combattere il pregiudizio è ancora lunga e tortuosa, perché i maschi transizionati non sono ancora riconosciuti giuridicamente come maschi. Le donne più mature (quelle “pre86”, con marito e figli prima della catastrofe) hanno metabolizzato il dolore e la perdita in diversi modi (quando ci sono riuscite), mentre le ragazze della nuova generazione (“post 86”), non potendo più innamorarsi o legarsi ad un maschio di qualsiasi genere, hanno iniziato a trovare spontaneo e normale trovare la propria controparte affettiva in un'altra donna. Sono inoltre divenute assai comuni le coppie fra donne mature (pre86) e ragazze della nuova generazione (post86), ancora in grado di avere figli. Le prime si sposano con le ragazze giovani come naturale e spontanea ricerca di una nuova vita, dopo gravi lutti e decenni di fatiche ed impegni. Per le seconde, viene quasi spontaneo affermare che, socialmente, la figura della donna matura, determinata e con esperienza, rappresenta, per la giovane ragazza, un punto di riferimento e una solida base affettiva sulla quale appoggiarsi per fondare una nuova famiglia;

- **Politico:** le pochissime politiche sopravvissute nel 1984 hanno accentrato la politica italiana, diventando in breve tempo una oligarchia necessaria e indispensabile per il mantenimento dello Stato e dei Servizi. Molti Ministeri sono stati accentrati, esiste il Partito Unico (di fatto, non si sono mai svolte votazioni dal 1984 ad oggi) e l'Italia è sotto una autentica "dittatura passiva" che organizza tutto, ma non ha le armi per decidere niente senza il benessere delle altre realtà sociali. L'OURS (Organismo Unico per la Rappresentanza Statale) organizza e gestisce i comitati locali che determinano dove e a chi verranno conferiti i maschi Y per un tempo determinato, ma sempre e comunque secondo le esigenze di CONFINDUSTRIA, in linea con i canoni morali della Chiesa e su protezione (e sorveglianza) della Forza Armata;
- **Militare:** tutti i militari maschi sono morti nel 1984, lasciando sguarnite le caserme e appiedati tutti i veicoli di terra, di cielo e di mare. Le poche donne della Polizia di Stato impiegate nelle Squadre Mobili e presso i laboratori medico legali, dal 1960, si sono trovate nella necessità di colmare quei vuoti organici e, al contempo, garantire la sicurezza in un periodo di gravissima crisi (razzie, disordini, sommosse, costituzione di gruppi armati). All'epoca, essendo le donne di polizia assai esigue (meno di 2000 unità in tutta Italia), si sono rese necessarie drastiche misure: l'unificazione di Polizia, Esercito, Marina e Aeronautica in un solo organico ("Forza Armata") e l'investitura di poteri particolari alle Agenti, fra i quali la Licenza di Sicurezza Assoluta, chiamato in gergo "licenza di uccidere": una donna appartenente alla Forza Armata è legittimata a uccidere in oltre 120 casi previsti dalla comune giurisprudenza, e può subire processo solo da una superiore autorità di Forza Armata. Questa legge, ad oggi, non è stata ancora revocata. La strada da fare per il ripristino della sicurezza italiana è ancora impervia, e solo adesso si stanno ricostituendo le competenze perdute per ripristinare ai minimi termini il traffico aereo e la difesa navale.

MODI, COSTUMI ED USANZE NEL 2016 DISTOPICO

- **SIAMO LA FEMMINITA':** non esiste più l'Umanità. Esiste la Femminità. Abitatevi a usare questo termine più spesso che potete.
- **OBBLIGO DI CERTIFICAZIONE DI MATERNITA':** Tutte le ragazze al di sopra dei 14 anni devono sottoporsi a screening sanitario di idoneità alla riproduzione. Se idonee, diventano Cittadine Certificate, rientrano nel programma di ripopolamento demografico e devono obbligatoriamente sottoporsi alle Commissioni (che avvengono periodicamente in ogni parte d'Italia) per partorire almeno 2 figli, tramite inseminazione artificiale. Se non idonee, possono ripresentarsi per un successivo test. Le "non idonee" hanno meno diritti delle "certificate" e quest'ultime hanno meno diritti delle Certificate divenute "matri" (che hanno già partorito). Per meno diritti intendesi: pagano più tasse, sono giuridicamente meno tutelate e potrebbero non avere le autorizzazioni preventive per aprire una impresa, un'azienda, un servizio o intraprendere una determinata carriera professionale.
- **REATO DI ABORTO, DI RIFIUTO DI MATERNITA' E DI CONTRACCEZIONE:** abortire volontariamente è reato. Rifiutarsi di sottoporsi alle certificazioni di maternità è reato. Rifiutare l'inseminazione o conseguire strategie mirate a evitare la maternità è un reato (compresa la sterilizzazione e la contraccezione illegale tramite mezzi farmacologici);
- **CONTROLLO DEMOGRAFICO ACCENTRATO:** I programmi sono organizzati dall'organo tecnico denominato OURS (Organismo Unico di Rappresentanza Statale) sotto consulenza di CONFINDUSTRIA, con la presenza di elementi della Chiesa Cattolica (le cui ingerenze non mancano quasi mai) e sotto la protezione della Forza Armata. OURS è difatti l'organo politico che recepisce le esigenze di queste parti, distribuendo la risorsa maschile per garantire "par condicio", aumentando le demografie locali in funzione delle esigenze dello Stato. Qualsiasi figlia venga partorita al di fuori del circuito anagrafico costituisce evidenza di reato;
- **RIVOLUZIONE CATTOLICA MARIANA:** l'icona di Cristo è rimasta, ma ai suoi piedi ora è sempre presente la figura di Maria come portatrice di vita (a seguito della morte dell'uomo), di perdono e di speranza. (Leggi anche il file "*APPROFONDIMENTO: La rivoluzione della Chiesa Cattolica*" per comprendere meglio la rivoluzione mariana, il profondo rimodellamento della spiritualità cristiana e la notevole influenza che oggi ha ancora su scelte morali, sociali e politiche). La Chiesa ha

conquistato molto credito sullo Stato italiano, poiché ai sensi del D.lgs 165/2009 n.23, “Accordi bilaterali fra la Repubblica Italiana e la Chiesa Cattolica”, cit.: “l’assenza, il temporaneo impedimento, la mancata volontà o la libera scelta della Cittadina Certificata di far esprimere una valutazione a una figura professionali competente per le selezioni relative alla maternità può essere espressa da un’autorità religiosa, ovvero: badessa, monaca, sorella o altre pertinenti figure riconosciute”. Inoltre, la Chiesa sta mirando a gestire in modo autonomo i maschi genere Y sotto la sua tutela, laddove le Monache, le Badesse e le Sorelle (autorizzate alla procreazione) dovessero metterne alla luce;

- **LE FAMIGLIE OMOGENITORIALI SONO LA NORMA:** il matrimonio femminile è di fatto l’unica realtà esistente e consolidata. Per la Chiesa Cattolica, tuttavia, una “famiglia” è tale “in grazia di Dio” solo laddove vi sia prole da allevare, educare e sostenere.
- **TRANSIZIONE DA DONNA A UOMO (FTM) E PREGIUDIZI SOCIALI:** I “disturbi di percezione dell’identità di genere” sono aumentati molto, negli ultimi anni (sono saliti a un caso su cento), fino a diventare oggetto di interrogazioni parlamentari e di studi sulla sessualità di genere molto approfonditi (leggi il file: “*APPROFONDIMENTO: Disturbi di percezione della Identità di Genere*”). In passato, le donne transessuali Ftm (donne di nascita che volevano “tornare ad essere uomini” con adeguata terapia ormonale) riducevano le femmine fertili, andando pertanto contro le norme di certificazione sulla maternità e incorrendo in un reato. Una sentenza medico legale ebbe tuttavia modo di far abrogare (in parte) tale legge, ritenendola inapplicabile alle donne trans gender, poiché fisiologicamente mai idonee alla maternità. La condizione dei maschi transizionati (sterili) non è tuttavia delle più rosee, perché al giorno d’oggi non sono loro riconosciuti molti diritti fondamentali. Ai maschi transizionati non è riconosciuto il sesso maschile, e in certi comuni è persino proibito loro sposarsi e creare una famiglia etero genitoriale. Non possono ambire a cariche organizzative e sono obbligati a esibire un cartellino identificativo col simbolo maschile (cosa che loro vedono come una autentica discriminazione, un marchio di infamia), mentre la maggioranza delle donne li ritengono aberrazioni, falsi maschi, persone con delle serie turbe mentali e socialmente disinserite. Spesso, a causa di questi pregiudizi, sono le figure sociali che vanno a ricoprire incarichi e mansioni di basso profilo;
- **PERMESSO DI TRANSIZIONE E BEM TEST:** sia le donne che intendono transizionare a uomo che i maschi Ftm (ogni anno) devono sottoporsi al BEM test per la percezione della identità di genere, al fine di controllare se le transizioni sono “attendibili” e certificabili. Questa legge viene applicata per evitare transizioni di convenienza (configurabili come reato). Sui maschi Ftm questo test viene spesso vissuto come una inutile coercizione legislativa o uno strumento di ricatto.
- **L’INSANABILE GAP GENERAZIONALE FRA “PRE 86” E “POST 86”:** le donne del 2016 si dividono oggi in queste due grandi generazioni molto diverse fra di loro come mentalità, e profondamente lacerate nelle ideologie e nei modi di pensare e di ragionare, tanto che ad oggi ci sono fortissimi conflitti generazionali fra di esse.

La generazione “PRE 86” è oggi composta principalmente da donne mature (di età compresa tra i 40 e i 70 anni), che all’epoca dell’Ultimo Giorno dell’Uomo avevano 10 - 40 anni e vivevano in una società “normalmente” popolata da uomini. Queste donne hanno vissuto l’inferno della guerra e lo strazio della perdita, si sono spaccate l’anima e il corpo per ricostruire la società. Sono tendenzialmente determinate, forti e intelligenti, ma anche profondamente malinconiche e disilluse. Ricordano ancora il mondo quando era un posto diverso, magari non perfetto, ma di sicuro “più naturale”, con mariti, figli e amici. Questa generazione di donne chiama i Genere Y ancora “uomini” o, erroneamente “maschi”, inducendo quindi le interlocutrici più giovani a confondersi con i maschi FtM. La generazione “POST86” è tutta nata in provetta, a cavallo degli anni fra il 1986 e il 2000, ed è cresciuta in un mondo completamente femminile, senza avere mai visto un uomo se non in foto o in un qualche film. Hanno quindi una percezione distorta del “maschio”, vedono il mondo passato come morto e sepolto, molte di loro ritengono la società di oggi tutto sommato accettabile e, per certi aspetti, migliore. Per loro è naturale chiamare i FtM come “maschi”, mentre i “Genere Y” sono per loro una cosa strana e indefinibile, a volte trattati come una risorsa umana da sfruttare (al pari del petrolio o della energia elettrica), a volte come

una curiosità scientifica legata alla deformazione genetica del cromosoma X. Più spesso, trattano il genere Y con la neutrale capacità organizzativa delle allevatrici che rivolgono la loro professionalità a quella creatura (il maschio Y) funzionale alla sopravvivenza della femminità nell'unico modo previsto: produzione di gameti per il successivo congelamento e distribuzione alle Cittadine Certificate;

- **PENA DI MORTE:** è stata ripristinata la condanna a morte per il reato di uccisione di un fattore Y o suo sequestro, sterilizzazione, sottrazione alle disposizioni dell'OURS sull'interscambio o sottrazione alla sorveglianza da parte della Forza Armata. Esiste pena di morte per i genitori che si rifiutano di consegnare il proprio figlio di Genere Y alle autorità, al compimento del 12° anno di età.
- **LA CONDIZIONE DELL'UOMO, OVVERO, DEL GENERE Y:** I genere Y non hanno diritti né doveri, fino a 12 anni crescono nella loro famiglia di nascita con la totale interdizione ai lavori e sotto stretto controllo domiciliare e sorvegliati dalla Forza Armata. Questo è l'unico periodo della loro vita che per loro si possa definire "normale". Al compimento del 12° anno, vengono prelevati e gestiti dall'OURS che ne stabilisce periodicamente modi e tempi di gestione presso le varie realtà sociali italiane (siano esse famiglie consorziate con imprese e industrie, monasteri, caserme). Il loro scopo è produrre gameti, che diventano il "capitale" per il tramite del quale le varie realtà sociali possono garantire la maternità alle cittadine che le sostengono. I genere Y non possono contrarre matrimonio né sottoscrivere contratti né impegni di alcun tipo, e la loro testimonianza non ha credito giuridico. Non possono liberamente e autonomamente spostarsi sul suolo italiano, ma devono sempre essere accompagnati da una referente dell'Associazione che li gestisce, sempre scortati dalla Forza Armata e con l'obbligo di ricevere un codice di riconoscimento alfanumerico sul braccio. Ogni genere Y viene gestito nei modi ritenuti più opportuni dall'Associazione, Comprensorio di aziende, Monastero o autorità locale che se ne aggiudica la gestione temporanea, di norma mai superiore a un anno solare. Di norma gli spostamenti di un maschio Y sono registrati e formalizzati, ma in pratica, tracciare questi movimenti è difficilissimo, perché le varie egemonie sociali tendono ad alterare e falsificare i documenti dei maschi Y al fine di trattenerli più a lungo possibile. Una "piaga sociale" che sta mettendo a dura prova la regolarità delle procedure di OURS;
- **DIVIETO DI SESSO COI MASCHI Y:** è punita con fortissime ammende la donna che ha rapporti sessuali completi con un genere Y. L'erogazione seminale equivale a "rapinare" la società di un lotto di gameti che deve essere completamente gestito dalle realtà sociali italiane previa decretazione del Comitato dell'OURS, in quanto da una singola eiaculazione si possono originare, tramite le odierne tecniche, almeno altre diecimila cittadine e un altro maschio. Una attività eterosessuale completa con un maschio Y viene considerata un danno erariale e del patrimonio sociale imperdonabile, che fino al 2010 (l'anno scorso) era passibile di condanna a morte immediata, procrastinabile solo per concludere una eventuale gravidanza. Da questa legge è ovviamente escluso il maschio FtM poiché fisiologicamente inabile alla produzione di gameti. Tuttavia, molti sono i sospetti che le famiglie e le persone socialmente più influenti si siano concesse questo lusso proibito;
- **MONETA UNICA:** pur non essendo un fattore di gioco rilevante, la moneta unica (euro) è stata implementata molto presto, e d'autorità, nel 1990, per semplificare i rapporti commerciali fra gli stati europei, gravemente provati dal crollo demografico e dalla Cicatrice.

COME FUNZIONA IL GIOCO DI RUOLO? LA REGOLA DELLE TRE "I"

Interpretazione. Immedesimazione. Improvvisazione.

Come a teatro, un evento di gioco di ruolo dal vivo è incentrato sull'interpretazione e l'immedesimazione.

Tutti i partecipanti interpretano le protagoniste di una storia corale che viene creata e si sviluppa durante il gioco. Pur non essendoci un copione prestabilito con battute a parte, questo evento è creato per accompagnare il giocatore affinché la sua interpretazione del personaggio sia preponderante.

Qualunque azione si voglia compiere nel gioco, sarà necessario farla fisicamente, come a Teatro o sul set di un film. Gli unici limiti sono, ovviamente, il comune buon senso e la legge italiana; (**vedi il paragrafo *Intensità e sicurezza***).

Inoltre, pur trattandosi sostanzialmente di un gioco di pura interpretazione, verranno di seguito descritte pochissime e semplici regole per simulare quegli aspetti del gioco che sarebbero troppo complessi, pericolosi, o difficili da interpretare realmente e che andranno seguite da tutte.

Lo scopo di queste regole è anche quello di dare una dimensione agonistica al gioco, perché “The Scar” è un evento che mira a rappresentare alcuni aspetti dell’umanità che sono assolutamente slegati dal genere e dal sesso e dal genere, primo fra tutte, la competizione per la sopravvivenza.

Non esistono, tuttavia, vincitori né vinti. Ogni personaggio, dal più umile a quello più apparentemente importante, ha un suo scopo da raggiungere all’interno della storia. Inoltre, una volta raggiunti quello scopo, non è scritto da nessuna parte che debba terminare di interagire con gli altri partecipanti dell’evento. Hai l’impressione di avere raggiunto il tuo scopo? Il personaggio è tuo, sei tu a dargli un’anima. Fallo continuare a vivere, ad interagire con gli altri ed incuriosirsi tramite nuovi obiettivi. Arricchirai il tuo gioco e quello degli altri giocatori.

Esiste l’eventualità che tu possa perdere il personaggio ad un certo punto del gioco. In quel caso, il regolamento ti permetterà di trasformare quella “perdita” in un grande guadagno emotivo, perché avrai tutto il tempo e il modo di dargli il giusto e degno finale della sua avventura; in seguito, potrai rientrare in gioco come aiutante o con un nuovo personaggio, se disponibile.

GLI STATI DI SALUTE:

A seconda delle vicissitudini di gioco, potrebbe capitarti di essere colpita, percossa, ferita o anche sottoposta ad un interrogatorio. (vedi più avanti i paragrafi sul “combattimento”).

Trattasi, ovviamente, di situazioni simulate e mai reali. Non sarai realmente ferita e percossa! In base a quello che ti capiterà, dovrai però comportarti (realisticamente) di conseguenza.

Interpreta bene questi stati di salute e il gioco di tutti ne risentirà in positivo, ma soprattutto, sappi sempre che: 1) sei l’unica arbitra di te stessa e 2) non sei così forte come pensi 3) deroga sempre in peggio.

Se tre persone ne prendono a pugni una, può darsi che quella persona possa uscire “dolorante” dalla rissa come anche “abbattuta”, per esempio. Evita, in ogni caso di esagerare, e ricordati sempre delle parole di sicurezza. Nel dubbio, o se lo scontro sta iniziando ad essere troppo pesante o fastidioso, comportati come “contusa”, allontanati “ferita” o cadi a terra “abbattuta” senza porti alcuna domanda su quante sberle debba prendere una persona prima di essere sconfitta.

Gli stati di salute possono essere curati da chi ha le conoscenze minime necessarie per poter intervenire, indicate sulla scheda del personaggio.

Il sistema di gioco non prevede locazioni o particolari riferimenti alle singole parti del corpo coinvolte: se vieni colpita molte volte al braccio potresti considerarti “ferita” al braccio, come anche “abbattuta” dal dolore. Se sei una persona robusta, o vuoi interpretare il tuo stato di salute in modo diverso, potresti anche ritenerti “contusa”. In ogni caso, situazioni di palese “abbattimento” non possono essere derogabili in meglio. Tali situazioni sono descritte in esempio qua sotto:

Dolorante: in questo stato di salute (dovuto a percosse o risse nella maggior parte dei casi) il personaggio si lamenta e soffre, ma è ancora in grado di fare il suo lavoro. E’ a discrezione scegliere quando scema il dolore, come anche ritenere necessario farsi curare da una persona competente.

Ferita : Un colpo di manganello o un taglio al braccio o una rissa “feriscono” il personaggio, che non può usare la mano, la gamba o la parte del corpo ferita fino a quando un personaggio con abilità mediche non opera su di lei. E’ a discrezione di chi cura stabilire i tempi di guarigione e la prognosi del ferito, quindi date sempre retta al guaritore e seguite le sue indicazioni (ad esempio: “Non muovere la mano troppo forte, in questa mezz’ora”). Per rappresentare questo stato di salute, tieni una mano sulla parte ferita e/o non muovere la parte del corpo invalidata.

Abbattuta: Un pestaggio continuato, un colpo di pistola o un accoltellamento grave e ripetuto “abbattono” il personaggio, che crolla a terra. Pur rimanendo cosciente e in grado di parlare ed esprimersi, implora pietà, urla, chiede aiuto, si lamenta o soffre. Il personaggio non può muoversi se non trasportato fisicamente da altre persone e non può più fare azioni. Modalità e tempi di cura sono sempre definiti dal personaggio medico.

Morente: Ci sono ferite che non si possono curare, e con tutta la buona volontà, nessun miracolo o dottore può salvarti da una fucilazione, un linciaggio o altre azioni estreme. Lo status “morente” non è curabile.

Lo stato di salute “morente” si può raggiungere:

- “Temporalmente”, solo dopo il pranzo di Domenica. Nessuna può quindi essere colpita a morte da chiunque senza prima avere giocato i 2\3 dell’evento. Sabato è comunque possibile essere contuse, ferite e abbattute.
- “Praticamente”, dopo avere subito numerosi e ben mimati colpi, per almeno un minuto, dopo essere stata “Abbattuta”, oppure a seguito di azioni palesemente volte ad una uccisione deliberata (un colpo di pistola, una ventina di coltellate)

Pur restando cosciente e nelle medesime condizioni di “abbattuta”, hai circa un’ora di tempo per esalare il tuo ultimo respiro durante la quale potrai scambiare le tue ultime parole o dettare le tue volontà, spirando più o meno velocemente a seconda della interpretazione del momento.

Il trapasso è senza dubbio il momento culmine di un personaggio, per cui risulta vana ogni azione di ogni giocatore volta a impedirgli di esprimersi verbalmente. Se il personaggio vuole parlare, anche se imbavagliato, riuscirà a comunicare le sue poche ultime parole. In ogni caso, usate il buon senso! Non impedito l’interpretazione in nessun caso.

Esalare in una mezz’ora di gioco, dopo una breve agonia, una traccia di gioco o un ultimo “ti amo” alla propria amata o agli amici più cari è struggente; usare tutta la propria ultima ora di tempo per snocciolare per filo e per segno ogni informazione utile di gioco prima di tirare le cuoia, oltre ad essere un’azione palesemente finalizzata a conseguire un risultato pratico è un comportamento che toglie valore all’evento e alla vostra partecipazione al medesimo.

CURARE LE FERITE

Chi cura le ferite deve esporre bene le parti del corpo da curare, slacciando i vestiti ed esponendo la pelle nuda, ed operare per un tempo congruo alla gravità della ferita, pur mantenendo le regole della “intensità” di interpretazione. Spetta sempre a chi cura stabilire tempi e modi di recupero, mai al ferito.

IL COMBATTIMENTO A MANI NUDE

Talvolta le parole non bastano... se il tuo personaggio vuole aggredirne un altro, mima la scena. Fronteggia la tua nemica e, con cautela e buon senso, afferrala o spintonala o strattonala. Il gioco può essere fisico ma non deve mai essere doloroso né tantomeno causare dei veri lividi o ferite: tira sempre i colpi con cautela, a vuoto ed evitando di mirare alla faccia o ad altre zone sensibili, e studia le reazioni del personaggio coinvolto, per capire se puoi aumentare o diminuire l’intensità tramite le “parole di sicurezza”.

Se la rissa è tra due personaggi o gruppi simili, l’esito dello scontro è lasciato all’interpretazione del momento. Se sei chiaramente più debole della tua avversaria, è il momento di farti pestare! Nessuno gioca per vincere a tutti i costi: seguendo i tempi giusti, la sconfitta aumenta l’impatto emotivo della scena ed è l’anticamera ideale per una successiva rivalsa o vendetta.

Alcuni scenari di sconfitta prevedibile possono essere:

- *Due o più persone contro una*
- *Una persona armata di coltello o bastone contro una a mani nude*
- *Una persona che ne colpisce un’altra alle spalle e di sorpresa.*

Se la situazione non è chiaramente sbilanciata, l’esito è lasciato all’interpretazione del momento. Lasciate che l’intensità dell’interpretazione vi avvolga, e il risultato sarà garantito indipendentemente da chi rimarrà in piedi e chi no. In ogni caso le risse non lasciano vere ferite, ma semplici contusioni; naturalmente si può sempre derogare “in peggio” e decidere che ci si è fatti “davvero” male in una rissa (“*mi hai rotto una mano, maledetta!*”).

IL COMBATTIMENTO CON ARMI DA MISCHIA IN LATTICE

Tutte le armi da mischia (manganelli, bastoni, coltelli) sono realizzate con materiale morbido e innocuo, sono “parte del gioco” e sono oggetti che possono essere liberamente rubati e utilizzati da tutti i

partecipanti, a prescindere da chi sia il personaggio proprietario dell'oggetto. Alcuni personaggi, secondo le indicazioni degli organizzatori, inizieranno il gioco armati, ma tutti avranno la possibilità di armarsi durante il gioco se troveranno il modo di farlo (e l'arma disponibile), quindi... stai attenta alle tue armi quando ti verranno consegnate.

E' severamente vietato usare come arma da mischia ogni tipo di oggetto "reale" fornito dall'Associazione ai giocatori (padelle, oggetti di scena, stoviglie, e men che meno coltelli veri).

Gli unici oggetti da usare in corpo a corpo in sicurezza sono le armi in lattice, che a fine evento andranno restituite agli organizzatori poiché è materiale associativo pagato con i soldi delle iscrizioni dei partecipanti. Tratta questi oggetti con rispetto le armi fornite dall'organizzazione e dai partecipanti, non abbandonarle, non nasconderle in luoghi sporchi, non lasciarle sotto la pioggia, non sfregarle contro i muri, non appoggiartici sopra e non nasconderle sotto a un peso.

Per colpire una nemica è sufficiente percuoterla con forza moderata, senza mai usare l'arma di punta e sempre di taglio, e senza mai colpirla alla testa o nelle parti intime.

Le armi da mischia moltiplicano l'efficacia in corpo a corpo di un personaggio, quindi è più probabile che usciate "ferite" da uno scontro armato piuttosto che "contuse".

REPLICHE FINTE DI ARMI DA TIRO

Tutte le armi da tiro offerte in dotazione dall'Associazione sono pistole a salve che non sparano alcun tipo di proiettile, ma emettono solo il rumore dello scoppio.

Per colpire un personaggio è sufficiente prenderla di mira e spararle addosso da una distanza MAI inferiore a due metri, per evitare che il rumore sia troppo fastidioso.

Vige in modo inderogabile la regola del: "nessuno spara alle spalle". Chi viene bersagliato deve poter vedere di essere stato preso di mira, ed è compito di chi spara mettersi nelle condizioni di essere visto.

Chiunque viene bersagliata da un'arma da tiro deve considerarsi inevitabilmente "abbattuta".

LIVELLO DI OSTILITA'

Durante "The Scar" la tensione sociale potrà crescere esponenzialmente, tuttavia in un evento autoconclusivo e basato sull'intreccio dei personaggi come questo, che non mette nessuno (nei primissimi minuti di gioco) nelle condizioni manifestare piena e totale ostilità su altri personaggi. Per questo motivo, vige la seguente regola sulle ostilità:

- Durante la prima parte dell'evento (Sabato), i personaggi potranno essere solo "contusi", "feriti" o "abbattuti" a seconda degli eventi di gioco.
- Dopo la cena di Sabato, sarà possibile torturare i personaggi.
- Dopo le 11.00 di Sabato, chi verrà torturata non potrà evitare di cedere e parlare dopo pochi minuti di tortura. Che vi sentiate le più determinate eroine della Terra o le più forti e scaltre, dovete vuotare il sacco. In caso contrario, state barando, nonché guastando il gioco e l'esperienza delle altre partecipanti, e gli organizzatori se ne accorgeranno.
- Dopo le 12.00 di Domenica ("Rappresaglia") i personaggi potranno essere "contusi", "feriti" "abbattuti" e anche essere portati allo status di "morente" e chi verrà torturata potrà scegliere di morire sotto i ferri del suo carnefice, anziché di cedere e parlare. In questo caso, la torturatrice non potrà fare nulla per impedire questa scelta.

DERUBARE E PERQUISIRE

Potrebbe capitarti di dover derubare un personaggio a seguito di una perquisizione o attraverso il "furto con destrezza". Ricordati sempre che gli unici oggetti derubabili in gioco sono:

- *Armi da mischia e da fuoco di proprietà dell'Associazione.*
- *Soldi o documenti di gioco (soldi finti, "Documenti", ovvero fogli e\o biglietti di carta sui quali possono essere scritte note o appunti)*
- *Files dai computer accesi, usando una chiavetta USB di proprietà del partecipante. ATTENZIONE: le chiavette USB sono proprietà privata del giocatore, per cui non è possibile appropriarsene. Ogni informazione in formato file o software, una volta prelevata, si considera in possesso del*

partecipante “per sempre”. Si desume che il personaggio si sia auto-spedito via email su un cloud o un drive personale, per non perderlo.

Se vuoi derubare o frugare qualcuno puoi farlo in due modi:

- **Avere la mano di velluto:** rubare un foglio o un documento si può fare, come pure impadronirsi di un’arma finta lasciata incustodita. Per evitare di infastidire gli altri giocatori o di prendere oggetti fuori dal gioco come le chiavi della macchina o il portafoglio, è proibito frugare nelle tasche, sotto i vestiti e simili.
- **Perquisizione:** se un personaggio è “abbattuto”, oppure immobilizzato, o consenziente, o palesemente incapace di impedirlo fisicamente, puoi mimare l’azione di frugarlo ovunque per un tempo non inferiore ad 1 minuto. Alla fine di quel minuto, il proprietario degli oggetti di gioco deve consegnarli tutti a chi ha perquisito, siano esse armi o soldi o documenti.

Ricorda le parole di sicurezza “*Vacci piano*” e “*PAUSA!*” e modula ogni contatto fisico a seconda di chi hai davanti: quello che alcuni potrebbero trovare coinvolgente e realistico, altri potrebbero trovarlo fastidioso o sgradevole.

Tutti gli oggetti fuori gioco, come le chiavi della macchina o il portafoglio, vanno invece tenuti dentro le tasche, sotto il costume o in altri luoghi ‘sicuri’, che non dovranno essere perquisiti da nessuno durante il gioco, neanche per errore.

RISPETTO DEL MATERIALE ASSOCIATIVO

Se il tuo personaggio deruba, ad esempio, un coltello di lattice o la replica di un’arma da tiro, ti ritroverai in mano un oggetto scenico di proprietà dell’Associazione. In questi casi ricorda sempre di avere il massimo rispetto degli oggetti di scena e di utilizzarle solo con particolare attenzione. Il realismo impone di disarmare e rapinare “davvero” gli avversari, ma il buon senso impone di non perdere né distruggere i costumi e le proprietà degli altri giocatori e di evitare che qualcuno pensi di essere stato realmente derubato di oggetti personali.

LEGARE, BENDARE, TRASPORTARE, UBRIACHEZZA

Come molte altre azioni potenzialmente pericolose o fastidiose, queste cose sono regolate dalle parole di sicurezza *Vacci Piano*, *Tutto qui?* oppure *PAUSA*. Per il resto non ci sono regole simboliche per simulare queste dinamiche: se vuoi trasportare un ferito devi farlo fisicamente, quindi sarà meglio che ti faccia aiutare.

In ogni caso, per quanto sia masochista la vittima, **devi**:

- evitare di legare qualcuno con i polsi dietro la schiena, legare qualcuno per il collo, legare o rinchiudere qualcuno in un luogo isolato e andartene lasciandolo solo;
- evitare di trasportare qualcuno a spalle per una rampa di scale o su un passaggio non sicuro;
- assicurarti che la persona che hai bendato non vada a sbattere, cada o sia lasciata in una condizione di potenziale pericolo.
- se interpreti una scena intima (abbracci, carezze, baci ecc.) evita accuratamente tutto ciò che può essere fastidioso o invadente per l’altra giocatrice, rispetta i suoi “Vacci piano” e valuta la possibilità di poter sfruttare la tecnica “*Ars Amandi*” (vedi qua sotto).

Durante la cena, stai attenta a bere sempre con moderazione, come se dovessi guidare o se fossi a cena con il tuo direttore di lavoro. Se ti accorgi di essere alticcia, evita qualsiasi situazione di contatto fisico. Se gli organizzatori si accorgono che la tua condizione di ubriachezza non ti rende più in grado di sostenere il ruolo del tuo personaggio, sarai esclusa immediatamente dal gioco.

SCENE ROMANTICHE e “ARS AMANDI”

Per porre particolare evidenza su un momento di affetto o di scambio, è possibile adottare questa tecnica al fine di mettere eventuali testimoni oculari nelle condizioni di rendersi conto che fra due personaggi è in corso una manifestazione di profondo affetto. L’*Ars Amandi* consiste nel prendersi a vicenda le mani, farle combaciare, manipolarle e accarezzarle, fissandosi intensamente negli occhi per tutta la durata della scena.

Nell'ambito del rispetto delle regole sulla "intensità" e della reciproca intesa fra le parti, si può comunque oltrepassare tale livello di confidenza. Manifestare "manualmente" l'affetto in questo modo, equivale (in termini sociali e di chi assiste alla scena) a un bacio appassionato.

PRIGIONIA, TORTURA, VIOLENZA

Se prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

- Se la tortura è violenta, tutte crollano dopo pochi minuti, cedendo alle richieste dell'aguzzina, rivelandole informazioni ed eventualmente confessando colpe vere e false.
- la scena di prigionia non deve essere un momento di "noia", per te o per la prigioniera, quindi va conclusa in un lasso di tempo ragionevolmente limitato. La prigioniera vuole veder cessare le sue sofferenze, e la torturatrice vuole risultati chiari e rapidi. In ogni caso, nessuna scena di prigionia e tortura può durare più di un'ora, trascorsa la quale spetta alla carceriera stabilire come modificare la situazione in atto, liberando la prigioniera secondo le motivazioni più plausibili.
- **Errare è umano, perseverare è diabolico**: essere liberate oggi non vuol dire essere libere per sempre. Se dopo una liberazione, un personaggio dovesse nuovamente trovarsi nelle condizioni di essere imprigionato, rimarrà in quello stato finché il carceriere non deciderà altrimenti. Lo ritenete noioso? Sentite di non dover essere soggette a prigionia forzata? Allora, forse, questo evento non fa per voi. Questo regolamento vi garantisce una sola possibilità di essere liberate entro un'ora, ma in nessun caso ve ne garantirà una seconda. Si può imparare molto anche ad essere vittime, oltre che carnefici;
- Ogni prigioniera dovrebbe sempre concedere qualcosa a chi l'ha imprigionata. Essere percosse a lungo (in prospettiva o in atto), non piace neanche alle più incallite criminali del secolo, mentre certi personaggi potrebbero addirittura avere dei trascorsi di violenze, di fronte alle quali sono pronte a cedere anche prima di iniziare l'interrogatorio.
- Se sei la prigioniera, puoi porre fine alla scena della tortura cedendo alle richieste della tua carceriera e facendole un'offerta sincera e plausibile in cambio della tua liberazione. Le carceriere dovrebbero sempre accettare la tua offerta, o fare una controproposta credibile e far andare avanti il gioco.
- Dopo un certo periodo di gioco (già descritto nella sezione "livello di ostilità"), chi viene torturata può scegliere di morire sotto i ferri della carnefice, anziché di cedere e parlare. La torturatrice non può fare nulla per impedirlo.
- Non servono addestramenti o abilità particolari per imparare a torturare, o per resistere a tempo indeterminato a delle sevizie. Tutte possono essere vittime e carnefici, a seconda della situazione in cui si vengono a trovare.
- Ricordate, sempre e comunque, le parole di sicurezza: "Vacci piano" "Tutto qui?" e "Pausa!" e interpretate meglio che potete.

MASCHI DI TRANSIZIONE "ADDETTI AI SERVIZI GENERALI"

All'evento "The Scar" tutti i partecipanti sono sempre in gioco e non esiste alcun segnale né sistema per essere "fuori dal gioco".

Gli organizzatori dell'evento potrebbero aver bisogno di muoversi all'interno della zona di gioco per esigenze organizzative (accendere un proiettore, portare del cibo o andare a cambiarsi d'abito) o seguire un certo andamento di gioco, per questo usano un accorgimento per passare inosservati:

- 1) si mettono un cartellino identificativo con il simbolo maschile
- 2) si mettono un piccolo asciugamano sopra l'avambraccio, esattamente come un cameriere

Solo i personaggi selezionabili all'inizio dell'evento sono maschi transizionati conosciuti e, in qualche modo, importanti per la storia in corso. Tutti gli altri sono dei servitori, semplici camerieri.

Essendo quasi sempre interpretati da Organizzatori che hanno contezza dell'evento in corso, pur non essendo "veri" personaggi concretamente inseriti nella trama narrativa. possono essere portatori di interazioni o, comunque, interpretare un personaggio plausibile. Potranno offrirti un drink, consegnarti un

foglio, chiederti se va tutto bene o “se hai visto Tizia, o Caia”, per scopi organizzativi (quando, ad esempio, , un organizzatore sta cercando con discrezione un altro organizzatore, o sta portando avanti determinate interazioni necessarie al prosieguo dell’evento).

Salvo espressa autorizzazione degli organizzatori (esempio: ho perso il personaggio e non ne voglio interpretare un altro, mi piacerebbe solo assistere all’evento come spettatore sul posto), sarà possibile per certi partecipanti poter rientrare in gioco come maschi transizionati addetti ai servizi generali.

IL SERVIZIO CIBO E LE ATTIVITA’ DEL COMITATO DI SELEZIONE

I turni di servizio sono completamente In Gioco e possono (devono) essere svolti senza uscire dal personaggio: apparecchiare, sparecchiare, portare da mangiare, lavare i piatti a mano, cucinare, distribuire il cibo, sono di pertinenza dei personaggi maschili di transizione.

Il cibo sarà comunque di facile preparazione (o già preparato), quindi si tratterà di gestire il buffet della cena di sabato e del pranzo di domenica nei tempi prestabiliti e tramite una semplice apparecchiata.

Vi saranno quindi Personaggi che, oltre a seguire l’andamento di gioco ed esserne partecipi, saranno anche parte attiva nella fornitura dei servizi. Lo staff potrà collaborare con le figure professionali “in gioco”, con personaggi maschili di transizione, per aiutarli a preparare in sicurezza le vivande.

Ai partecipanti sarà fornito tutto il necessario per la preparazione dei pasti, anche in funzione della location e sue potenzialità (compresi piatti e stoviglie).

Altri servizi invece saranno funzionali al gioco e allo svolgimento dell’evento, e consisteranno in una serie di “test” per determinare le migliori attitudini delle candidate alla maternità, o a specific i test medico legali (“Bem-test”) di monitoraggio per la comprovata sussistenza di condizioni giustificanti la transizione da femmina a maschio, nonché test chimico-clinici sui maschi genere Y simulati al computer e con mezzi appropriati. Il giocatore responsabile di questi test potrà condurli secondo le linee e le libertà personali dettate dalla scheda, con tutto quello che ne conseguirà in termini di gioco.

OGGETTI DI USO PERSONALE CONSENTITI:

Sebbene l’Associazione fornisca oggetti, ed armi ai partecipanti, certi partecipanti potrebbero voler arricchire il personaggio con un costume più ricercato o aggiungendo effetti personali.

Siete libere di abbellire il costume del vostro ruolo come meglio credete, e siete libere di usare cellulari e computer portatili, nonché scambiarsi i numeri di telefono per contattarvi a vicenda.

Solo per le vere appassionate che lo vorranno, sarà possibile portare materiale effettivamente rubabile (ad esempio, un portafoglio di poco valore dove tenere i documenti di gioco, o un pacchetto di sigarette). Starà quindi alla discrezione del partecipante, e solo sua, decidere sul momento quali dei suoi oggetti personali potrà cedere con una “perquisizione” in deroga alle normali regole.

I PERSONAGGI: CHI SONO E COSA FANNO

Ogni ruolo consegnato ai partecipanti, qualunque esso sia, ha delle caratteristiche di interpretazione uniche. Vi sono candidate alla maternità, valutatrici dell’OURS, elementi della Forza Armata e della Sorellanza della Chiesa Cattolica... ognuna di loro, nel suo piccolo, è importante.

Vediamo le caratteristiche dei vari personaggi, in generale:

NOME: il nome del personaggio, con le sue eventuali qualifiche, nonché il genere di appartenenza (femminile, maschile di transizione, maschile genere Y)

CITAZIONE: una frase che il personaggio ha detto o un episodio caratteristico che lo contraddistingue.

SUGGERIMENTI DI INTERPRETAZIONE: il carattere e il comportamento del tuo personaggio in tre aggettivi.

GENERAZIONE (pre86 o post 86): vedasi il “dresscode” a pag. 3 e i “modi costumi e usanze” a pagina 7 di questa Guida, per capire il comportamento generale fra le due generazioni di donne.

INFORMAZIONI GENERALI: sono le informazioni sull'ambientazione e sulle ultime vicende precedenti il convegno dell'OURS per la selezione delle candidate alla inseminazione, istituito presso una ex scuola elementare di un paese ormai spopolato.

INFORMAZIONI DI CLASSE SOCIALE: Sono le informazioni sul tipo di classe sociale alla quale appartieni (OURS, Forza Armata, Chiesa Cattolica, Confindustria, Candidata Certificata, Maschio genere Y)

INFORMAZIONI SUL TUO PERSONAGGIO: la tua vita, il tuo passato, il tuo presente, chi sei, cosa fai, come vivi la tua vita all'interno della femminilità, il tuo carattere, la tua personalità, il tuo modo di essere e di fare. L'anima del tuo personaggio è descritta qui.

LEGAMI : tutte le interrelazioni sociali del personaggio con gli altri personaggi: chi ami, chi odi, chi temi, chi conosci meglio, di chi ti fidi. In fase di "workshop", il "gioco di conoscenza" permetterà ai partecipanti di riconoscersi a vicenda prima di iniziare.

PROLOGO: è una breve introduzione che suggerisce al giocatore qualche spunto su come il personaggio potrebbe iniziare l'evento. Esempio: *Ti chiami Alessandra Del Greco, candidata alla maternità assieme a tua moglie Roberta. Sei il vicesindaco di Maranello, ed è grazie all'intervento di una dirigente della Ferrari, appartenente a Confindustria, che ti trovi nella fortunata situazione di candidata alla maternità. Ci sono molti genere Y sui quali Confindustria potrà avere la gestione per un anno, e farai tutto il possibile che il migliore di loro appartenga a coloro che ti hanno aiutato, e vuoi che il primo lotto di gameti sia tuo. Lo desideri. Volete tanto una bambina, tu e Roberta, per sentirvi complete fino in fondo.*

SCOPO: è, tendenzialmente, un suggerimento su cosa devi fare affinché il personaggio possa chiudere l'evento con un risultato fra le mani, o con uno scopo raggiunto. L'obiettivo non è obbligatorio da raggiungere, perché in questo evento non ci sono vincitori reali. Raggiungere o meno l'obiettivo non squilibra il gioco e non lo rovina. Se l'obiettivo viene raggiunto, inoltre, il personaggio continua a esistere ed interagire nel gioco, perché è "vivo". Continuare ad interagire con gli altri ed incuriosirsi tramite nuovi obiettivi arricchirà il tuo gioco e quello degli altri giocatori.

Esempio: *La tua compagna, Roberta ha 22 anni e può ancora essere una brava mamma (tu sei troppo vecchia per avere figli), ma il problema è un altro. Quando eri giovane, prima della catastrofe, stavi con un ragazzo col quale ti sei lasciata. Eri incinta, e hai abortito. La pratica è ancora agli atti di OURS, e potrebbe invalidare la tua selezione... devi trovare il modo di cancellare quella che oggi è una macchia, o rischi di non essere selezionata.*

OBBLIGHI: trattasi di istruzioni o richieste specifiche su azioni da compiere durante l'Evento. Non sono suggerimenti o spunti al *personaggio* che ciascun partecipante può scegliere se cogliere o meno: sono precise istruzioni degli organizzatori ai *partecipanti*, che devono essere eseguite, poiché sono necessarie, o almeno rilevanti, per lo sviluppo dell'evento oppure sono strettamente collegate al gioco di altri partecipanti. In merito, non si parla mai di azioni che snatureranno il gioco o le scelte del partecipante, ma saranno azioni allineate al suo pensiero.

Non tutti i personaggi riceveranno un Obbligo, ma se ti capita di averne uno, fai del tuo meglio per cercare di compierlo!

Esempio: *come incaricata, hai il dovere di fare un breve screening ematochimico sui genere Y presentati alle candidate per la selezione. Lo screening è obbligatorio per definire la mappatura genetica del maschio Y e prevenire eventuali cali nei coefficienti di sterilità.*

EFFETTI PERSONALI, RISORSE, STRUMENTI, SOLDI, SERVIZI: tutto il materiale associativo e di servizio col quale parti. Oltre al vestito, possono essere soldi, armi in lattice o repliche di armi da tiro, o altri oggetti utili.

COSA NE PENSI DEI MASCHI TRANSIZIONATI: una tua opinione sulle transessuali FtM (Female to Male)

COSA NE PENSI DEI GENERE Y: cosa ne pensi della minoranza maschile conosciuta come "genere Y"

INFORMAZIONI ADDIZIONALI: sono informazioni aggiuntive, di esclusivo possesso del personaggio.

COSE DA NON FARE

Uscire dal personaggio e "parlare fuori gioco": Non parlare fuori gioco, tranne che in una reale emergenza. Rimani nel personaggio per tutto il tempo di gioco, anche quando mangi, aspetti, ti riposi, ecc. Alcune persone pensano che "non parlare fuori gioco" significhi "parla fuori gioco solo ogni tanto". Nulla di più

sbagliato: non si parla fuori gioco mai. Se qualcuno ti parla fuori gioco, rimani nel personaggio e rispondigli in gioco.

Contestare una scorrettezza, accusare un altro partecipante di aver barato: Se subisci una scorrettezza o vedi qualcosa che non va secondo le regole... fregatene e continua a giocare. Se ritieni che una partecipante sia davvero problematica vai a lamentarti con un Addetto (vedi più indietro) individuato fra i membri dello staff.

Battute e umorismo fuori gioco: Non fare battute che sembrano in gioco, ma in realtà sono fuori gioco - cioè sono rivolte a far ridere gli altri giocatori, non i loro personaggi. Le battutine fuori gioco sono un vero colpo basso per l'immedesimazione degli altri partecipanti, in molti sensi sono persino peggio che chiacchierare fuori gioco in modo palese.

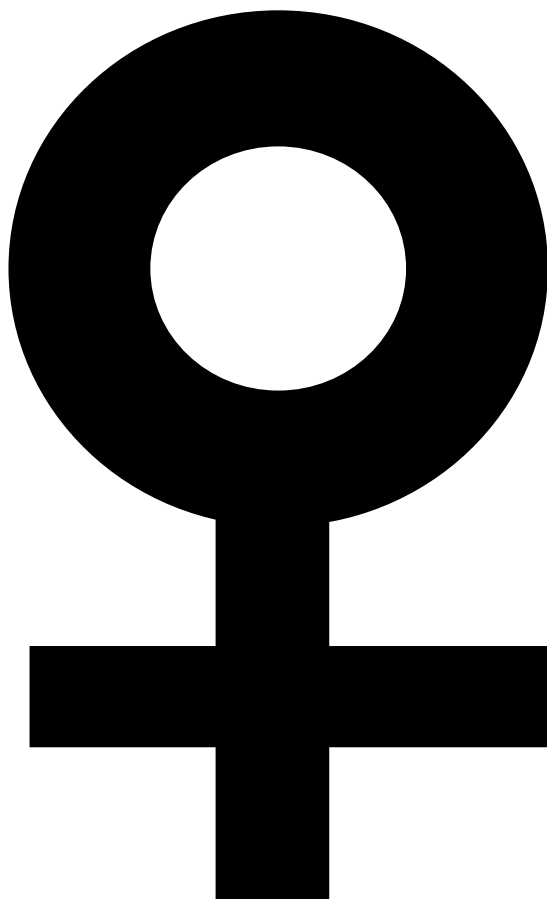
Trascurare la sicurezza: Rispetta gli altri partecipanti e rispetta ciecamente le parole di sicurezza. In ogni caso, anche se nessuno invoca queste parole, non fare nulla di pericoloso o folle.

Fare domande agli organizzatori mentre stanno interpretando un personaggio. Se hai davvero bisogno di parlare con un organizzatore, confidati con un addetto. Essendo un organizzatore a disposizione dei partecipanti per risolvere dubbi o problemi. Vedendoti parlare con una "vecchina", gli altri giocatori non percepiranno che il tuo personaggio sta scambiandosi chissà quali parole con un personaggio rilevante per la trama e ti ignoreranno.

AUTORITA' LOCALI SPETTATRICI

"The Scar" non prevede spettatori, tuttavia, laddove dovessero esserci fotografi o cineoperatori, lo staff si premurerà di farli identificare con il talloncino degli Addetti maschili di transizione

L'evento, in generale, non prevede comunque la presenza di un gran numero di spettatori.



APPROFONDIMENTI DI AMBIENTAZIONE:

12 Maggio 1986

L'ANTEFATTO

Stai passeggiando per le strade della tua città natale con qualcuno, come succede di solito. Potrebbe essere tuo marito, tuo fratello, tuo figlio, o un amico. State camminando parlando del più e del meno, ti sei appena fermata di fronte a una vetrina per vedere qualcosa.

Poi ti sei voltata, e lo hai visto diventare pallido e stramazzone al suolo, perdendo sangue dagli occhi.

Un minuto dopo, era morto.

In lontananza hai sentito urlare qualcuna che non eri tu. Una ragazza, o forse una donna, e subito dopo, hai udito l'inconfondibile rumore di un clacson, poi di un incidente stradale.

Le donne che ancora possono ricordare quel giorno, lo ricordano come "la cicatrice" (The Scar). In pochi minuti, tutti gli uomini del pianeta erano caduti morti, e molte donne con loro, poiché al momento del decesso, come si può immaginare, molti erano alla guida dei loro veicoli.

Le strade divennero un inferno caotico di ingorghi stradali e incidenti, e poiché quasi tutti gli aerei di linea erano pilotati da uomini, ben pochi di essi atterrarono in salvo, quel giorno. Tutti gli altri si schiantarono al suolo, anche presso zone ad alta densità di popolazione, e trascinarono con sé nella morte migliaia di persone. Perdita, dolore e caos caratterizzarono quei primi giorni. In molte zone le linee elettriche saltarono, come pure le reti telefoniche.

Le reazioni psicologiche di quei momenti catastrofici furono varie: molte donne cercarono invano di prestare soccorso alle vittime, altre rimasero scioccate e in preda alla paralisi mentre il mondo intorno a loro collassava. In molti altri casi, l'istinto di preservazione ebbe la meglio sulla ragione, e moltissime donne abbandonarono i posti nei quali erano per dirigersi dove, plausibilmente, vi erano zone più sicure. Nei posti più affollati e nelle grandi città, il panico causò altre vittime, schiacciate dalla folla.

Tutto il sistema legato alla sicurezza, difesa e ordine pubblico, gestito quasi esclusivamente da personale maschile, era saltato, e non furono poche le donne che, per istinto di sopravvivenza o sopraffatte dall'exasperazione, si armarono presso polveriere ed armerie prive di sorveglianza o razziando i corpi degli agenti di polizia.

CONSEGUENZE IMMEDIATE

Due furono le sfide più atroci che le donne superstiti dovettero affrontare nelle immediate settimane dopo. La prima fu indubbiamente dover affrontare il trauma emotivo della perdita di tutti gli amici, i mariti, i figli e i cari, morti nell'arco di un singolo giorno. La seconda fu dover ripristinare la funzionalità del sistema, con indescrivibili difficoltà tecniche e con il peso della morte degli uomini ancora sul cuore.

Strade e appartamenti erano piene di cadaveri, non ci fu il tempo di organizzare cerimonie o sepolture con qualsivoglia rito. In molte parti del mondo, parchi pubblici e stadi furono utilizzati come immense zone ove accatastare i corpi per poi trasformarli in pire a cielo aperto. Rimuovere tutti i cadaveri, sgombrare le linee di comunicazione ferroviarie e stradali dagli ingorghi e dai disastri fu una sfida che fu vinta solo in alcune città. In altri luoghi, l'assenza di cibo, servizi e acqua corrente costrinse le sopravvissute a trasferirsi lontano dai centri abitati. Alcune scelsero la campagna, altre provarono a raggiungere le città meno disastrose. In quei tempi di caos, complice la disperazione, si formarono alcune bande di sacchegiatrici che per sopravvivere razziarono empori e magazzini di ingrosso, non senza causare altre vittime fra la popolazione superstite.

RICOSTRUZIONE

Qualche giorno dopo, l'intrinseca capacità organizzativa della razza umana iniziò ad arrancare verso la ricostituzione di un ordine sociale, non senza difficoltà. Molti i danni e i vuoti organizzativi da colmare, mentre le risorse umane erano palesemente dimezzate.

Fu necessario un drastico accentramento dell'organizzazione politica, militare ed economica, nonché una immediata opera di coordinazione e accentramento di ogni industria e azienda depositaria di commerci, beni e servizi sotto l'egida di Confindustria, al fine di condensare ogni competenza utile per portare avanti. Pure a fronte della chiusura di almeno il 65% degli ospedali e il 50% degli istituti scolastici, l'accentramento delle competenze permise di mantenere i servizi minimi necessari, anche se molte competenze erano andate perdute.

Il fenomeno italiano fu tuttavia diverso da quello degli altri stati europei. La realtà culturale italiana, pur frammentata negli usi e costumi, offre il suo meglio nei momenti di crisi collettiva, e di particolare rilevanza occorre precisare che i disordini sociali e gli atti di sciaccallaggio durarono meno di quanto si sarebbe potuto immaginare. A seguire, fu istituito un immediato programma politico per il ripristino demografico dell'Italia, in parallelo alla sorveglianza armata delle banche del seme.

CRONOLOGIA ITALIANA DEGLI EVENTI

- **12 maggio 1986: la cicatrice:** A seguito di una catastrofe tuttora sconosciuta, quasi il 50% della specie umana muore all'istante in pochi minuti. La popolazione passa da 60 a 30 milioni di abitanti.
- **1986, giugno:** avviene la tempestiva fondazione dell'Organismo Unico di Rappresentanza Statale (OURS), costituito da solo 4 figure politiche femminili, che diventeranno 12 entro la fine dell'anno. Vengono varate misure straordinarie per l'organizzazione dello Stato e per l'accentramento delle istituzioni pubbliche;
- **1987: l'inverno più triste:** la popolazione sta calando ancora, ma non si possono ottenere dati statistici in merito, perchè il 70% del servizio pubblico è mal funzionante o del tutto sparito, la sanità pubblica è allo sfascio, e iniziano i primi disordini e i saccheggi alle farmacie, ai presidi sanitari e alle armerie incustodite. In questo inverno, si calcola siano morte altre 5 milioni di persone per cause secondarie (malattie, suicidi, disordini);
- **1987: la legge Bianco sulla gravidanza obbligatoria:** Il ministro Angela Bianco, con un discorso che passerà alla storia, garantisce fermamente che le donne italiane sapranno resistere alla tragedia con tutta la forza e la determinazione che sanno esprimere, e che si darà inizio alla ripresa demografica e sociale;
- **1987: la rivoluzione politico-militare:** la classe politica italiana, ridotta a soli 12 ministri, emana numerosi editti straordinari quali la creazione del Partito Unico Italiano e la ricostruzione della Difesa. Per creare in poco tempo una nuova rete di volontarie armate, viene istituita la leva obbligatoria e coatta sulle ragazze dai 20 ai 30 anni, su diretta dipendenza della polizia di stato, che viene rinominata "Forza Armata" in modo unitario e onnicomprensivo. Vengono emanate le prime leggi sulla "gravidanza obbligatoria": tutte le ragazze dai 14 anni in su, riconosciute idonee alla gravidanza, devono farsi sottoporre ad apposite Commissioni che le collochino in graduatoria per sottoporle a inseminazione obbligatoria. Le liste di coscrizione e delle volontarie sono quasi interminabili, il sistema non è in grado di gestirle;
- **1987: Confindustria unisce tutti i comparti:** tutte le disposizioni di lavoro contrattuali e le professionalità maggiori si accentrano in Confindustria (gomma, plastica, chimica, vetro, artigianato, commercio, beni, servizi, industria, agricoltura, trasporti e molte altre). Anche il Servizio Sanitario e il sistema Scolastico e previdenziale viene introdotto sotto gestione di Confindustria. Lo scopo è quello di raggruppare tutte le competenze per garantire la continuità di servizio e l'interscambio di conoscenze.
- **1987: la rivoluzione della Chiesa Cattolica:** la figura monacale italiana più importante del momento, la Badessa dell'Ordine Benedettino Eleonora Malimberti, ricostruisce e consolida tutta la rete degli ordini monastici femminili europei e si autoproclama Papessa Giovanna II, facente seguito alla "non più" mitologica, bensì storicamente ora attendibile figura della Papessa Giovanna, che avrebbe regnato sulla Chiesa con il nome di Giovanni VIII dall'853 all'855 D.C. Una serie di encicliche papali ricostruiscono radicalmente il cristianesimo, affondando ogni radice possibile in una nuova chiave di reinterpretazione della Bibbia; (per approfondimenti: di background, leggere

“APPROFONDIMENTO: The Scar - La Rivoluzione della Chiesa Cattolica”)

- **1988: nuova festa nazionale, 5 settembre:** a seguito del massiccio programma di ripopolazione e inseminazione obbligatoria, nasce la prima bambina del nuovo ordine nazionale, battezzata Speranza. L'anno 1988 vede nascere 34 nuove bambine. Anche se non è nato alcun maschio, il Ministro della Ricerca assicura che saranno svolti esperimenti di ottimizzazione della selezione delle Cittadine Certificate e altre metodologie innovative finalizzate alla migliore inseminazione possibile;
- **1988: il ripristino:** il sistema sociale politico e militare riesce a consolidarsi, non senza problemi. Avviene un parziale ripristino dei servizi pubblici, con particolare riferimento alla sanità. Il primo censimento non ufficiale parla di 23 milioni di abitanti (Solo femmine). Ogni clinica pubblica e privata adibite alla fecondazione artificiale, nonché le banche del seme (pochissime) vengono sorvegliate da un massiccio apparato di sicurezza e finiscono sotto il combinato controllo di OURS e Confindustria;
- **1989: lenta risalita:** il sistema sanitario torna al 50% della efficienza, avvengono i primi stanziamenti massicci sul ministero della ricerca per cercare cause e rimedi relativi alla catastrofe relativa alla Cicatrice, nonché per ottimizzare le procedure di inseminazione artificiale. Le 42 ministre dell'OURS lavorano come una oligarchia politica, come un partito unico, in stretta collaborazione con le realtà sociali italiane che stanno emergendo. Si è, di fatto, all'interno di una tacita dittatura che viene implicitamente accettata dalle cittadine, visti i tempi critici.
- **1990:** il primo summit europeo sancisce “d'autorità” la nascita della moneta unica (EURO), per favorire gli scambi commerciali e limitare la crisi economica. La manovra riesce in fretta sia a causa della crisi demografica in atto, sia grazie alla decisione della Banca Centrale di azzerare il 50% dei debiti pubblici.
- **1991: CONFINDUSTRIA acquisisce piena indipendenza dallo Stato, diventando Agenzia Indipendente:** la produzione industriale e commerciale italiana inizia una modesta ripresa. Mestieri e incarichi un tempo unicamente maschili, vengono progressivamente colmati dalle donne. Confindustria detiene, organizza e gestisce tutte le principali figure professionali femminili rimaste in vita, nonché le mogli ereditarie dei grossi gruppi commerciali, azionistici e industriali del paese detentrici di un bagaglio professionale e di un capitale economico consistente. Il Ministro del Lavoro, Alessandra Martino, giustifica in questo modo la “mancata opposizione” alla indipendenza politica di Confindustria: *“Il problema da affrontare non è quello se una donna possa fare o meno il lavoro di un uomo. Il problema è sopravvivere. Confindustria deve essere messa nelle condizioni di ricreare le competenze, perchè chi è morto non si è avvicinato: piloti di linea, medici, giudici, imprenditori... le poche figure professionali femminili inquadrate in questi settori hanno reclamato un diritto: mantenere, gestire e controllare la propria ricchezza professionale, acquisita con anni di sacrifici e contro ogni pregiudizio che in passato veniva attuato. Potevo chiuderle in una cella e costringerle con la forza ad insegnare il loro mestiere alle altre. Potevo, ma non l'ho fatto. L'OURS controlla, coordina e pianifica, ma non può disconoscere. Quello delle donne di Confindustria è un diritto che ogni donna ha di essere imprenditrice, professionista e direttrice dei propri riconosciuti interessi, a beneficio del paese;”*
- **1992: la nascita di Italo e la nuova Festa Nazionale:** Italo nasce presso il laboratorio di medicina della fertilità a Bologna. Dopo 11 anni di attesa, è il primo bambino maschio a vedere la luce dopo il Primo Giorno. Un anello protettivo di 450 agenti di Forza Armata protegge la famiglia di Italo e ne interdice qualsiasi contatto con la società;
- **1996: una nuova identità di genere:** sono passati dieci anni dalla Cicatrice. La società, ancora in assestamento, si è rimodellata nei valori e sul piano sociale, affettivo e sessuale, in modi mai affrontati prima. Da uno studio psicologico condotto sulle 44'950 bambine nate dal 1991 e sulla popolazione femminile attuale (circa 22 milioni di abitanti in Italia), la Sezione Scientifica privata di Confindustria dichiara che la popolazione italiana si sta avviando verso una percezione dell'identità di genere nuova e mai affrontata prima. (per maggiori informazioni, consultate **l'Approfondimento: The Scar : Disturbi di Percezione della Identità di Genere**);
- **1999: Riconoscimento cattolico del matrimonio omogenitoriale:** La Chiesa Cattolica, fino ad oggi, si era mostrata silenziosa e “tollerante” sulla realtà affettiva omogenitoriale femminile (l'unica

attualmente possibile). Oggi, riconosce il matrimonio fra donne come mutua unione, da parte delle compagne, di intercedere presso Maria per ottenere il perdono del maschio e la resurrezione dell'uomo. Tuttavia, affinché il matrimonio possa definirsi "in grazia di Dio", la coppia deve poter avere cura di una figlia. Questa manovra trasforma la Chiesa, di fatto, in un organo capace di generare fortissime ingerenze sulle procedure di selezione delle candidate alla maternità;

- **2000: un regime dittatoriale, o quasi:** entrano in vigore i primi obblighi lavorativi sulle cittadine, che devono espletare servizi per Confindustria nel settore commerciale, agricolo, artigianale o industriale per almeno due anni a partire dai 14 anni ai 22 anni, a titolo gratuito. La "legge schiavitù" viene approvata senza riserve. Viene istituita la pena di morte per molti reati (uccisione di un uomo, aborto volontario, sottrazione di gameti, etc) e pesanti sanzioni o carcere per chi si sottrae volontariamente ai programmi di inseminazione artificiale e ai test di fertilità.
- **2001: riconoscimento della maternità cattolica:** anche le sorelle, le monache e le badesse possono concepire le figlie, purchè il concepimento avvenga "senza peccato", ovvero senza contatti con uomini veri (il che è implicito). Con una decisione che farà storia, e che cade presto in un inquietante "dimenticatoio", la Papessa Celestina I, successore di Giovanna II, sancisce che *"ogni maschio nato da una Sorella sarà custodito, protetto e assistito dalla Chiesa come Gesù Bambino nella sua culla"*, lasciando implicitamente capire che ogni genere Y nato in un monastero sarà un capitale sociale sul quale né OURS e né Confindustria dovranno mettere le mani.
- **2002: quante siamo?** Si calcola che la popolazione italiana ammonti a 21 milioni di donne. La demografia continua a calare, nonostante le procedure di inseminazione vengano migliorate di anno in anno.
- **2002: il riconoscimento dei diritti agli FtM (Female to Male):** grazie all'intervento della Sezione Sanità e Ricerca di Confindustria, la transizione da donna a uomo non è più reato, anche in funzione dei crescenti casi di DIG (disturbi di identità di genere) sul territorio (si calcola che una ragazza su 100 ne soffra). Per gli FtM certificati, la norma sulla maternità obbligatoria è sospesa "temporaneamente". Finalmente, molti transessuali possono vedersi riconoscere il diritto di "tornare ad essere maschi", ma i pregiudizi e i sospetti sulle loro persone non tardano a manifestarsi. L'opinione pubblica si lacera: molte donne li considerano depravati o malati mentali. Le transessuali sono obbligate ad esporre un cartellino di riconoscimento e a sottoporsi annualmente al BEM test, mentre le unioni civili sono riconosciute "a macchia di leopardo" sul territorio italiano;
- **2003: Il destino dei maschi "genere Y":** OURS, con l'unanime consenso di ogni altra parte sociale, determina che i pochi "maschietti" italiani (in tutto, 31) di genere Y e di età fra i 3 e gli 11 anni non possono essere tenuti dalle famiglie di nascita in via esclusiva, poiché devono servire lo Stato. Pertanto viene stabilito che dall'età di 12 anni debbano seguire le disposizioni di custodia cautelare e trasferimento d'autorità previste dallo Stato. Le famiglie si oppongono, ma non possono nulla contro queste norme imperative.
- **2004: primo summit G10 post catastrofe:** dieci nazioni industrializzate europee si riuniscono per il primo summit conoscitivo, che non porta a nulla di buono. Le rappresentanti delle nazioni sono tese e sospettose, il summit è freddo e non porta ad alcun interscambio di conoscenze e informazioni. Ogni stato, si presume, vuole tenere ben nascoste agli altri stati le proprie debolezze. L'Italia, in via orientativa, è quello col minor numero di criticità sociali riscontrate;
- **2005: dati non rincuoranti:** un censimento interno stabilisce alcuni dati: il numero di maschi "genere Y" italiani è oggi pari a 77, il più vecchio di loro ha 8 anni. Ci sono state 14 condanne a morte per reati connessi a tentativo di sequestro dei "maschietti" o detenzione illegale di gameti. Si considerano 425 le donne incarcerate per essersi rifiutate di sottoporsi ai test obbligatori sulla maternità, ma si sospetta siano molte di più. Alcune timide proteste contro i comitati di selezione vengono tacitate dagli organi di stampa, ma il malcontento cresce;
- **2008: Nuove speranze:** OURS e Confindustria, con un comunicato alla femminilità, dichiarano che il "capitale dei gameti" sta lentamente accrescendosi. Tuttavia, anche i maschi Y della nuova generazione (ad oggi, circa 128) producono gameti con rapporto maschi \ femmine di 1 a 10'000. Non si conoscono ancora le cause organiche e scientifiche di questa situazione, ma le ricerche

continuano.

- **2009: un lutto maschile:** Paride Uno, un giovane maschio genere Y, muore. E' il primo lutto maschile a distanza di 23 anni da quando morirono tutti gli uomini, nel 1986. Le autorità riportano un incidente, ma molte fonti non ufficiali parlano di suicidio. I maschi Y sono oggi pari a 145,
- **2012: una "tranquilla" dittatura:** non esistono ancora i partiti, un governo e una opposizione. La dittatura è una realtà che le donne italiane ormai respirano tutti i giorni. I tempi sono difficili, la ripresa demografica ancora non c'è, e molti sono i paesi, le zone e le città deserte ancora da ripristinare. Certe misure sono necessarie. Da molte parti sorgono associazioni armate e non riconosciute di donne che vogliono maggiore indipendenza da OURS. Il sesso coi maschi Y viene considerato illegale.
- **2013: nessuna opposizione:** una maxi retata infligge un duro colpo a tre associazioni criminali e terroristiche italiane, il regime italiano afferma di avere eseguito oltre 300 arresti, ma le fonti illegali affermano che siano molti meno. I gruppi sono "Nuova Donna" (contestatrici che reclamano il diritto di non essere "madri ad ogni costo"), "Farfalle Nere" (in opposizione alle selezioni dei Comitati Periodici di OURS, da loro definite una farsa di accordi sottobanco dove vince la candidata più ricca e corrotta) e la Misericordia (fanatiche religiose che intendono accentrare sulla Chiesa ogni decisione sull'uso dei maschi e sulle procedure di selezione)

ITALIA, ANNO 2016: Trent'anni dopo.

Solo le nazioni più industrializzate e avanzate sono riuscite a frenare il calo demografico e a creare ricambio generazionale grazie a massicce e autoritarie azioni di inseminazione artificiale, e tra questi paesi c'è anche l'Italia. Tuttavia, l'estinzione della razza umana e della società è sempre in agguato, poiché nasce solo un maschio ogni diecimila inseminazioni, e non si conoscono ancora le cause di questo profondo disequilibrio sessuale. Le donne hanno quindi modificare regole, leggi e norme in funzione del cataclisma, ed è anche avvenuta una profonda modifica dell'identità di genere e della sessualità.

Gli uomini attualmente in vita sono tutti nati da inseminazione artificiale, e appartengono a una generazione completamente nuova, avulsa dal precedente contesto sociale tipicamente patriarcale.

Le donne più anziane hanno vissuto la catastrofe in prima persona, hanno sepolto padri, mariti e amici, hanno ricostruito l'Italia sulle loro spalle. e sono coloro che hanno rimesso in piedi la società, mentre le più giovani (anch'esse nate su strette disposizioni in merito alla inseminazione artificiale) sono nate e cresciute in una società dove l'unico genere esistente e predominante al 99,99% è femminile, con tutte le connotazioni psicologiche e sociali del caso.

Quasi nessuna di loro ha mai visto un uomo se non in foto o in video.

In Italia, nell'anno attuale (2016), ci sono circa 20 milioni di femmine e 250 uomini. La fecondazione artificiale ha fatto nascere tutte le generazioni dal 1986 in poi, ed è grazie a Confindustria che ha saputo fare passi da gigante, ottimizzando le procedure di selezione e individuando, fra le cittadine, quelle da classificare come "Cittadinanza Certificata".

Decenni fa, la fecondazione artificiale era tecnicamente poco avanzata, e dava adito ad un successo percentuale del 2% per ogni inoculo di 500'000 spermatozoi (mezzo centimetro cubo di sperma).

Al fine di non esaurire in pochi anni le riserve genetiche delle banche del seme, la ricerca scientifica ha concentrato fondi e risorse al fine di ottimizzare tale procedura, e ad oggi, grazie alle leggi sullo screening e sulle analisi preliminari di idoneità sulle donne, la percentuale di successo si è innalzata al 58% per ogni inoculo di 12'000 spermatozoi.

Nel 2016, essere madri è un dovere, non un diritto. Tutte devono sottoporsi ai test preliminari e alle Commissioni per l'inserimento nelle graduatorie di inseminazione artificiale.

L'organo tecnico\politico dell'OURS (Organismo Unico per la Rappresentanza Statale) programma e controlla la demografia locale in stretto coordinamento con Confindustria, sotto la protezione della Forza Armata, distribuendo i certificati di idoneità alla maternità con relativi diritti di inseminazione alle famiglie e

alle donne ritenute “certificate”, ovvero, quelle più fertili, più idonee, con il nucleo familiare più stabile, sereno e socialmente inserito.

Va da sé che, nel diritto e nel dovere di essere donna e madre, ogni realtà sociale ha bisogno di nuove generazioni. La chiesa ha bisogno di persone solidamente inquadrata a favore e sostegno del cattolicesimo, l'industria e l'agricoltura di braccianti, operaie e ingegneri... ogni famiglia è pronta a tutto pur di avere delle bambine da far nascere, crescere e allevare, e non sono poche le ingerenze che le donne, a ciascun livello, possono applicare pur di ottenere una seduta presso una clinica di inseminazione, o una percentuale di punteggio aumentata per essere migliori candidate.

I motivi non sono sempre legati al desiderio di maternità, ma anche dal comprovato riconoscimento di maggiori diritti per le madri, rispetto alle donne single o non idonee per la maternità.

Le difficoltà di OURS non sono poche. Oltre a dover ottimizzare ogni procedimento medico legale volto a individuare le candidate ideali (e più fertili) ed evitare il prevalere demografico di una egemonia sull'altra, al tempo stesso, deve gestire i delicati protocolli di intesa demografici tramite accordi di concordanza fra le parti sociali che detengono maschi fertili per il necessario interscambio.

E la piaga della falsificazione degli atti relativi ai trasferimenti non è mai stata risolta, anzi, quasi sempre le Commissioni evitano di leggere gli atti relativi alle precedenti gestioni perché potrebbero essere stati tutti falsificati.

In aggiunta al tutto, la rinnovata Chiesa Cattolica può sempre “suggerire” gli ambienti migliori ove i programmi di inseminazione possono attuarsi meglio. Tali disposizioni sono divenute legge e, sono di fatto assai influenti. Non a caso, le italiane ancora radicalmente credenti e cattoliche (90% della popolazione) non sarebbero sopravvissute ai disordini della Cicatrice senza l'assistenza spirituale e materiale fornita dalle monache e dalle badesse.

OURS, come organismo ufficiale, non ha la forza per poter imporre ogni scelta sulle inseminazioni e sulle candidature, deve “riunire” gli input e determinare la proposta migliore. Ogni nascita, ogni possesso maschile ed ogni “fattore Y” è quindi rigidamente articolato secondo le regole che determinano quanti permessi di inseminazione possono essere distribuiti alle cittadine, e da quali organi politici, sociali ed egemonie debbano essere gestiti i pochissimi maschi viventi, per una durata limitata (solitamente un anno solare)... sebbene, negli ultimi anni, le procedure di selezione, pur formali, stanno scricchiolando sotto il peso della corruzione.

I Maschi Y non possono essere “gestiti”, ovvero detenuti all'infinito, non possono contrarre matrimoni né vincoli contrattuali di alcun tipo, ma devono poter essere posti in “turnover” per favorire la fitness riproduttiva, e nessun ente, organizzazione, realtà politica, associazione o egemonia può averne (secondo la legge), più del 5% in più della media rispetto agli altri, e per un tempo determinato.

I protocolli di interscambio gestiti dall'OURS sono rigorosamente decretati da concorsi e bandi legislativi, e la Forza Armata impedisce a chiunque di accaparrarsi con la forza le riserve presso le banche del seme o catturare il genere Y. Essendo tuttavia un organo di protezione di stampo gerarchico e con l'assoluto controllo nella detenzione delle armi, la sua potenza e i suoi privilegi sono indiscutibili. Poiché le grandi industrie devono indirizzare la produzione di beni e servizi dove è più necessario, è inoltre necessario presentare annualmente a OURS moltissime previsioni demografiche e ipotesi di accordo che possano prevenire la crisi in determinati settori, modulando ogni scelta di ogni candidatura.

OURS sa bene che ogni macro organizzazione cercherà sempre di conseguire i suoi interessi. L'ambizione e il potere logorano le persone in cima alla catena sociale, ma anche il desiderio recondito e irresistibile di maternità, o il solo istinto di sopravvivenza, sono stimoli troppo forti per potervi resistere.

Inoltre, è palese ad ogni donna che questo stato delle cose, da decenni, non è la *normale* condizione umana, ma un necessario adattamento alla sopravvivenza.

Periodicamente elementi tecnici dell'OURS con contatti presso diversi settori ed egemonie, convocano formalmente autorità e persone per “bandire” le procedure relative all'interscambio dei fattori Y e alla individuazione delle candidate ideali fra le Cittadine Certificate.

L'evento di “The Scar” avviene proprio durante una di queste formali procedure di selezione.

VIVERE COME “GENERE Y” NEL 2016

Poiché per ogni 10'000 nascite femminili viene alla luce, in media, un solo maschio, il cosiddetto “genere Y” è assai raro, viene considerato merce di interscambio e rappresenta il valore economico e commerciale di queste associazioni, in quanto solo i maschi possono produrre gameti fertili (anche se trattasi quasi esclusivamente spermatozoi trasportanti il gene X, ovvero femminili). Ogni tentativo di coltura in vitro delle staminali e dei gameti si è rivelato infruttuoso e inefficiente, mentre la clonazione umana, oltre ad essere esplicitamente condannata dalla Chiesa Cattolica, è al di fuori della portata della scienza attuale.

Il fattore Y rappresenta un capitale umano in quanto il maschio è finora l'unico modo che ha la società umana di veder produrre gameti sempre nuovi e variabili, e quindi, garantisce tuttora la “fitness” evolutiva della specie umana, nonostante la popolazione delle nuove nate sia ancora quasi esclusivamente femminile.

I genere Y nascono da una famiglia selezionata come tutte le altre, e tale evento viene considerato sia un magnifico evento, che una sorte già determinata per il piccolo uomo.

Fino a 12 anni gli viene interdetta la libertà di muoversi liberamente se non nel contesto familiare, viene sorvegliato a vista dalla Forza Armata e viene istruito ed educato dalla sua famiglia, in linea coi principi etici e morali che la caratterizzano. Questa sarà l'unica fase della vita in cui al bambino sono riconosciuti dei diritti, perché la sopravvivenza della femmineità viene prima di tutto.

All'età di 12 anni, il bambino viene pertanto (e di obbligo) prelevato dalle agenti dell'OURS e posto sotto la diretta giurisdizione di Confindustria verso quelle aziende, associazioni o strutture che ne richiedono i preziosissimi gameti, che verranno in seguito congelati e conferiti alle Cittadine Candidate affini ai servizi e alle strutture di Confindustria. Come ogni genere Y viene gestito, è una cosa di esclusiva competenza della struttura o della associazione che lo ha in gestione.

Essere di genere Y nel 2016 è comunque estraniante. Se da 0 a 12 anni i bambini vivono in una realtà del tutto particolare, ma comunque “familiare”, dal momento del prelievo fino alla fine della loro vita possono finire ovunque: custoditi e sorvegliati in comodi e ampi residence dotati di assistenza sanitaria, oppure dentro un bunker sorvegliato a vista, oppure in un macro istituto scolastico o di ricerca, autonomamente fornito di banca del seme. Presso ogni realtà, il genere Y riceve una esperienza nuova, una istruzione peculiare o un ergastolo dentro una gabbia dorata.

I genere Y hanno tutti meno di 30 anni, sebbene alcuni di loro dimostrino più anni a causa di sconosciuti fattori endocrini probabilmente legati al mancato perfezionamento delle procedure di inseminazione artificiale dei primi anni post catastrofe.

In ogni caso, la sensazione di essere diversi e anormali non li abbandona mai. Tutta la storia umana, nonché i vecchi film e programmi televisivi (quando viene concesso loro di vederli) rappresentano un mondo nel quale vi era egual numero di uomini e donne e in un'epoca dove, apparentemente, i due generi avevano pari diritti (per non dire che il genere Y, forse, era socialmente prevalente...).

Molti genere Y possono arrivare a sentirsi soli, depressi o con lievi turbe psichiche, altri mostrano irrequietezza, ansia, nervosismo e talvolta aggressività dovuta alla loro reclusione. Alcuni maturano una profonda percezione di inutilità, si sentono come vacche da mungere, produttori di gameti per la fecondazione e nulla di più; altri maturano un segreto, bruciante delirio di onnipotenza dovuto alla consapevolezza che, senza di loro, il genere umano si estinguerebbe. Non potendo sposarsi o legarsi perennemente a una famiglia o egemonia, finiscono progressivamente col sentirsi schiavi od oggetti da sfruttare... ma per il genere Y, la cosa più difficile da tollerare è che, oltre a non avere diritti, percepiscono di essere senza doveri, a parte quello di mangiare, dormire e attendere il prelievo settimanale di spermatozoi. La sensazione di impotenza può arrivare a essere intollerabile, dando seguito a crisi di apatia miste a scatti di aggressività definite come “sindrome dell'animale da zoo”.

Statisticamente, è quasi impossibile, per una cittadina comune, vedere un uomo autentico e in carne ed ossa. I “genere Y” hanno perso ogni libertà personale e non possono aggirarsi liberamente in quanto la loro incolumità è troppo preziosa. Vivono estraniati da un concetto “normale” ed egualitario di società, e sono posti sotto stretto controllo ed egemonia di chiunque se li contenda.