UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA

"TOR VERGATA"

MACROAREA DI LETTERE E FILOSOFIA

CORSO DI LAUREA IN

Scienze dell'informazione, della comunicazione e dell'editoria

TESI DI LAUREA IN

Teoria e critica delle opere multimediali interattive

PLAY BY CHAT

Il gioco di ruolo come forma di scrittura collettiva

Relatore
Chiar.mo Prof.
Marco Accordi Rickards

Correlatore
Chiar.mo Prof. Fabio Ciotti

Laureando
Lorena Caccamo

Anno Accademico 2015/2016

A mio padre, mia madre e mio fratello,
che sono la mia forza e la mia serenità,
esempio di vita, coraggio e tenacia.

A Carlo e Iris,
che mi hanno accolto.

A Federico,
il mio sostegno e la mia gioia.

Indice generale

PLAY BY CHAT
Il gioco di ruolo come forma di scrittura collettiva.....7

Introduzione.....8

1 La scrittura collettiva.....11
1.1 La scrittura collettiva: definizione.....11
1.2 Breve storia ed esperienze di scrittura collettiva.....17
1.2.1 Oralità: dall'Odissea al Renku.....17
1.2.2 La scuola di Barbiana.....19
1.2.3 Il collettivo Wu Ming.....21
1.2.4 Heather Lawer e il suo giornalino online.....24
1.2.5 Il nuovo millennio.....25
1.3 Dall'analogico al digitale.....26

2 Il gioco di ruolo: dal cartaceo al Play by Chat.....34
2.1 Che cos'è il gioco di ruolo.....34
2.1.1 Elementi del gioco di ruolo.....37
2.1.2 Come inizia una partita.....41
2.1.3 Ambientazione e tipi di giochi di ruolo.....42
2.2 Storia ed evoluzione del gioco di ruolo.....45
2.2.1 Breve storia del gioco di ruolo in Italia.....45
2.2.2 I gdr per computer.....60
2.2.3 Il gdr on line.....64
2.3 Il gioco di ruolo in ambito educativo e didattico.....67

2.3.1 Esempi di gdr didattici: storia, letteratura ed educazione alla mondialità e alla pace.....75

3 Play by Chat.....79
3.1 Definizione e caratteristiche.....79
3.2 Comunità e cultura convergente.....84
3.2.1 La comunità dei giocatori.....85
3.2.2 Cultura convergente.....88
3.3 Il Play by Chat come narrazione e scrittura collettiva 92
3.3.1 Il gioco e la fantasia.....92
3.3.2 Immaginazione e fantasia.....94
3.3.3 La costruzione del testo.....97

Conclusioni.....103

Bibliografia.....106

Ludografia.....111

PLAY BY CHAT

Il gioco di ruolo come forma di scrittura collettiva

Introduzione

Entrare nella Caserma di Grande Inverno non rilassa nessuno. L´imponenza e la severità di quelle mura colpiscono chiunque, per una ragione o per l´altra venga convocato e varchi il portone d´Ingresso. Vi hanno fatto sfilare lungo corridoi di pietra dura e accomodare tutti in una grande sala. Un lungo tavolo al centro della stanza che offre pareti interamente dedicate alle mensole sulle quali centinaia di carte topografiche e antichi tomi a carattere geografico sono allineati. Alle pareti i ritratti del Vecchio e della Vecchia, Lord William Blackhaven e Lady Laurel Blackhaven vi fissano. Per voi sono degli sconosciuti. Due grandi camini scoppiettano brace ardente. Sul tavolo acqua e calici di legno. SIETE TUTTI ACCOMODATI.

22:16 **Amber Rain** [Centro Tattico] **è stata la prima a entrare e accomodarsi, Amber Rain. E´ arrivata da due giorni e ancora nessuno le ha dato un´assegnazione. Ne ha visto alcuno dei suoi vecchi compagni di Last Bridge con esclusione di Duncan. La ragazza osserva con interesse i due vecchi, da circa venti minuti. Muta, involtolata nei suoi abiti neri e scuri. Amber Rain è un Guardiano, anche se i vestiti le vanno troppo grandi e le armi che ha agganciato alla rastrelliera sembrano inadatte a quella nuvola bionda, capace di sorridere. Lei fissa con attenzione Laurel, ammirata, incantata da quella donna.**

22:19 **Duncan Coburn** [Tavolo] **lavato da poco, ha fatto a malapena in tempo a rivestirsi nonappena ricevuta la convocazione di Meg Blackcliff e fiondarsi, assieme ad Amber Rain, alla Caserma. L´arrivo lo ha decisamente ammutolito, con uno strano miscuglio di emozioni nel varcare per la prima volta le porte della Fortezza e, poi, della caserma dei guardiani. Appare nervoso, se non a disagio, nel fissare il locale decisamente diverso dall´assai più spartana Caserma di Lastbridge. Per l´ennesima volta controlla di non avere le unghie sporche ed occhieggia quindi Amber Rain. Ne segue lo sguardo fino ai ritratti sul muro, che fissa a sua volta con uno strano misto di soggezione e disagio. «Chi sono quei due? Lo facevo più giovane lord Blackhaven.» da buono zuccone bifolco qual è deve aver scambiato il vecchio lord William per l´attuale Lord Protettore.**

22:21 **Ivy Connelly** [Centro Tattico] **Dei due ha scelto l'acqua, senza esitazione. Ne ha sorseggiato un po', prima di tornare a posare il bicchiere sul tavolo, tenendolo ancora tra le dite di entrambe le mani e guardandoci spesso dentro, come una bambina che è stata fatta sedere al tavolo dei grandi. E così, probabilmente, si sente Ivy Connelly, ad attendere il suo destino nella Caserma della Fortezza di Grande Inverno. Ha scelto un posto piuttosto vicino al camino, così da essere riuscita a togliersi quasi subito il giaccone di pelle imbottito, svelando un semplice abito di lana blu, con una cintura stretta in vita. Il volto è teso in un'espressione impassibile, ma non manca di scaldarsi in un sorriso nell'incrociare lo sguardo dei volti noti nella stanza. Quelli dei quadri.. certamente non fanno parte di questi ultimi. E più che ad essi la curiosità di Ivy cade spesso sui tomi che la stanza ospita.**

22:28

Meg Blackcliff: [Caserma] **«Comodi. Non vi alzate e non perdiamo tempo. »** la donna che entra nella stanza non si annuncia e non si fa annunciare. Meg Blackcliff è la declinazione di se stessa. Veste il nero, e c´è poco da indovinare a giudicare dalla spilla che indossa, sul suo grado. **«Mi chiamano il Mastino. Non sono una signora e non lo sarò mai per alcuno di voi. Io sono il Primo Blackliff, che il popolo si diverte ad appellare Lady Hound. Ma fate che ne senta uno solo a giocare.»** un breve sorriso, mentre la donna avanza verso uno dei posti vuoti. **«... non avranno certamente da contarsi le ossa.»** non scherza. Non è una che lo faccia spesso e si veda. Occhi gelidi e chiari, colore della Barriera. Solo due di voi l´hanno incontrata e adesso a vederla in quel contesto, sembra una persona assolutamente diversa da quella che avete visto. La lunga al fianco sinistro, una scure in quello destro. I lunghi capelli sciolti, cosa contraria al costume per una donna che non è più, di certo, nel fiore dell´estate. **«Senza perdere tempo. Sappiate che anche Lord Blackhaven odia le formalità. Se volete farvi amare da lui, se e quando avrete occasione di incontrarlo chiamatelo Comandante. Non è un nobile, non si diverte ad esserne la metà che il destino gli ha donato nel sangue.»** La donna posa alcune pergamene sul tavolo. **«Kheldar, Douglas Connelly, cominciamo da questi tre. Alzatevi, presentatevi, raccontateci cosa sapete fare e perchè siete stati spediti a grande inverno. Grazie.»**

22:36

Ivy Connelly: [Centro Tattico] **«No. Soprattutto se non la smetti di fare questo suono fastid..»** L'ingresso di Meg la sorprende in quel sibilo scocciato rivolto a Weylyn ed al suo picchettare con il piede per terra. Scruta l'ingresso della donna come pietrificata, spostando una sola volta lo sguardo dal volto Nordico di colei che chiamano il Mastino, a quello più caldo della donna nel ritratto. Chissà perché. Sposta più avanti il calice di legno, togliendoselo finalmente dalle mani, come per voler allontanare la tentazione di sfogare il nervosismo in quel modo infantile, per decidersi a prendere parola **«Connelly, Primo»** Si presenta, abbassando per un attimo lo sguardo sulle pergamene che Meg ha posato su tavolo, per poi sollevarlo di nuovo sulla donna **«Lavoravo all'Ospitale di Last Bridge e sono stata spedita qui per fare lo stesso a Grande Inverno. So curare più le ferite che i malanni, ma avevo iniziato a studiare le scienze medicinali, poco prima di lasciare l'avamposto, e vorrei continuare a farlo»** Più esitante, del solito, forse, ma piuttosto limpida e diretta come sempre. Cede, appena finito di parlare, alla tentazione di scambiare uno sguardo con Claere e Weylyn.

22:40

Kendra Redwood: [Tavolo] Siede tra gli altri, tesa come la corda di un violino. Entrambe le mani appoggiate sul tavolo, una sull´altra. Non ha fatto altro che guardare la sala, da quando è entrata, e poi le facce di tutti i presenti, già conosciuti ma questo pare tranquillizzarla poco. Volta lo sguardo su Meg Blackcliff, quando questa parla, mandando giù un boccone che non esiste. Quando intercetta lo sguardo di Duncan Coburn, annuisce appena e tira un sospiro pesante. Aspetta che Ivy Connelly finisca e poi si alza, con l´aria di chi vuole togliersi il pensiero. **«Kendra Redwood. A Last Bridge mi occupavo della Foresteria, pare che io sia stata voluta qui per fare lo stesso...»** Un´occhiata a destra e manca. Non pare avere più niente da dire ma non si siede ancora, soffermandosi ancora su Meg Blackcliff, come ad aspettare il permesso per farlo. Non intimorita, rispettosa forse, questo sì.

[Porzione di testo estratto da una sessione di gioco di ruolo Play by Chat dal sito www.ilgrandeinverno.it]

Quest'immagine, contenente un testo, per molti non ha alcun significato. Per arrivare a capire di cosa si tratti bisogna fare un ampio preambolo, spiegare delle cose per arrivare alla sua comprensione. È l'argomento di questa tesi che, partendo dalla definizione che Paul Benjamin Lowry dà di scrittura collettiva, passa per la sua storia e le varie esperienze relative a essa, per arrivare a dimostrare come possa essere utilizzata, e come effettivamente è utilizzata, nel gioco di ruolo e, nello specifico, nel Play by Chat.
Attraverso definizioni teoriche e applicazioni pratiche, si cerca di dimostrare il modo in cui dalle origini fino a oggi, il gioco di ruolo sia strettamente legato alla narrazione, alla voglia di raccontare e scrivere collettivamente un racconto che accomuna passioni ed esperienze condivise.
In origine lo si faceva seduti attorno a un tavolo, con una mappa, qualche foglio, matita e dadi. Dopo l'introduzione delle nuove tecnologie e lo sviluppo di Internet, sono cambiati anche i mezzi di applicazione del gioco, senza tuttavia annullare la componente socializzante e narrativa che ha sempre caratterizzato questo tipo di attività, sin dall'inizio, da quando Gary Gygax e Dave Arneson creano *Dungeon & Dragons* nel 1974.
Il gioco di ruolo esiste da più di quarant'anni. In tutto questo tempo, ha subito significativi cambiamenti e svariate evoluzioni, e con lui i suoi giocatori. Ma una cosa non è mai cambiata tra le varie possibilità che offre: l'opportunità di creare mondi. E questa sua caratteristica determinante rende possibile la sua applicazione al mondo del teatro, alla

psicologia, all'educazione e alla didattica ma, soprattutto, lo accomuna in maniera evidente alla pratica della scrittura collettiva.

1
La scrittura collettiva

1.1 La scrittura collettiva: definizione

> Scrittura collettiva è una forma di scrittura estremamente essenziale, un atto di gruppo in cui l'importante è continuare ad aumentare[1].

È con queste parole che lo studioso Paul Benjamin Lowry, nel 2004, definisce il concetto di scrittura collettiva, una metodologia scrittoria che ha vissuto un grande sviluppo negli ultimi decenni ma si tratta, in realtà, di una pratica molto antica che affonda le sue radici nel XII secolo, quando si diffonde una tipologia di poesia cosiddetta a "catena": il Renku (in italiano, Renga). E da questo momento continua a svilupparsi e a crescere, non solo in ambito letterario ma anche sul piano educativo con l'esperienza di Barbiana, ad esempio, condotta da Don Lorenzo Milani[2].

La scrittura tradizionale è un'esperienza individuale in cui l'autore non deve rendere conto a nessuno del suo operato. Con la scrittura collettiva le cose cambiano. Oggi, il lavoro di

---

1 Lowry Paul Benjamin, *Building a Taxonomi and Nomenclature of Collaborative Writing to Improve Interdisciplinary Research and Practice*, «The Journal of Business Communication», 2004.

2 Livi Ramona, *Cybercultura collaborativa: la scrittura collettiva in rete*, in Culture digitali. Giovani, letteratura e nuovi media, Universitalia, Roma, p. 53.

gruppo inizia a essere apprezzato e richiesto su larga scala, anche nell'ambito lavorativo. Ma la questione non è così semplice come potrebbe sembrare perché la scrittura collettiva presuppone un forte affiatamento tra i membri del gruppo: questo significa, indubbiamente, che essi devono innanzitutto conoscersi e stare bene insieme. In seconda istanza, poi, è richiesta la presenza di un leader che coordini il lavoro di tutti e che, se necessario, stabilisca delle regole alle quali nessun membro del gruppo può trasgredire per continuare a lavorare, serenamente e produttivamente, con gli altri.

Prendendo come riferimento il lavoro di Paul Benjamin Lowry, si possono individuare quattro strategie che i membri di un gruppo di scrittura possono seguire per la realizzazione di un'opera collettiva:

1. **Singola**: si verifica quando il team decide di eleggere una persona disposta a lavorare seguendo le indicazioni del gruppo stesso. Si tratta, però, di scrittura collettiva in quanto una intera squadra ha lavorato ma è stata coordinata da un solo membro;
2. **Sequenziale**: si verifica quando un autore scrive su un determinato tema per poi passare il suo contributo a uno dei suoi compagni e così via, sino ad arrivare alla realizzazione del documento finale. Questo comporta la possibilità che qualche membro del gruppo possa non essere d'accordo sui contributi degli altri e rielabori il documento a modo suo;
3. **Parallela**: si verifica quando più autori lavorano su parti diverse del documento, le quali sono poi destinate

a convergere insieme. Il fattore negativo di questa terza modalità è la scarsa comunicazione tra i membri del gruppo;

4. **Reattiva**: si verifica quando gli autori dell'opera lavorano contemporaneamente sul documento. Questo meccanismo prevede la possibilità per loro di comunicare, scambiarsi idee, contributi, riflessioni[3].

Esistono, inoltre, diverse attività a cui i membri di un gruppo di scrittura si sottopongono prima di iniziare l'attività autoriale. Una volta che il gruppo si è costituito, occorre trovare un tema su cui scrivere. Il *Brainstorming*, dunque, è la prima fase, durante la quale ogni autore sviluppa delle idee da cui partire per iniziare a scrivere, successivamente deciderà cosa farne, come organizzarle e rielaborarle, per poi passare alla stesura di una scaletta sull'argomento.

La fase successiva è quella del controllo, della revisione del testo sia dal punto di vista della sua coerenza interna, sia dal punto di vista grammaticale e sintattico.

Solo una volta che il testo sarà corretto e approvato, potrà essere stampato.

Così come per le modalità di lavoro, Paul Benjamin Lowry individua anche diverse modalità di controllo dei testi. Nello specifico:

- **Centralizzata**: si verifica quando una sola persona è incaricata del controllo del documento. Questa modalità di controllo è utile per mantenere coeso e in accordo il

3 Livi, op. cit., pp. 53-4.

gruppo, soprattutto quando si lavoro con delle scadenze da rispettare;

- **Staffetta**: si verifica nei casi in cui il controllo del documento viene trasferito da una persona all'altra. È utile nei gruppi di lavoro che sentono il bisogno di condividere il potere, ma è molto meno efficace di quella centralizzata;
- **Indipendente**: modalità di lavoro in base alla quale ogni membro del team lavora su parti diverse del documento. È utile nei casi in cui sia necessario operare un controllo su capitoli indipendenti di un libro;
- **Condivisa**: si verifica quando tutti i membri hanno stesse opportunità e simultaneo accesso al controllo del documento. Si tratta di una modalità molto efficace per quei gruppi che manifestano un forte affiatamento e una grande coesione; può portare a conflitti nel caso non si verifichino questa condizioni.

Inoltre, riguardo al ruolo assegnato a ogni membro del gruppo, in base alle migliori o peggiori capacità di ciascuno, Paul Benjamin Lowry afferma:

> Il ruolo di ogni singolo autore può cambiare nel corso del tempo e a seconda delle attività in cui il gruppo di scrittura è impegnato. La scrittura collettiva prevede la presenza di: scrittori, consulenti, editor interni, revisori esterni, leader del gruppo, consulente sui processi. Ai membri del gruppo si riserva la possibilità di variare

l'assegnazione dei ruoli al fine di consentire migliori risultati per il collettivo[4].

Esistono, poi, quattro modalità diverse tra le quali i membri di un gruppo possono decidere di adottare per lavorare:

1. **Faccia a faccia**: si verifica nel momento in cui i membri del gruppo sono presenti nello stesso momento nel medesimo luogo. Accordo e affiatamento tra i membri del gruppo, in questo caso, sono fondamentali, poiché ciascuno ha la possibilità di vedere e commentare il lavoro altrui;
2. **Lavoro asincrono**: gli scrittori sono presenti nello stesso luogo ma in momenti diversi. Non possono quindi visionare il lavoro altrui né avere conversazioni faccia a faccia;
3. **Lavoro sincrono distribuito**: modalità di lavoro tra più persone che implica la loro presenza nello stesso momento ma in luoghi differenti. Si tratta di quei casi, chiaramente, in cui il lavoro scrittorio avviene in Rete e i membri del gruppo possono confrontarsi tra loro sfruttando i suoi strumenti, che possono essere: chat, messaggistica istantanea, ecc.;
4. **Lavoro asincrono distribuito**: o, più comunemente, scrittura "epistolare". Nessun membro può essere presente al processo di scrittura che deve, quindi,

4 Lowry, P.B., cit., 87.

avvenire in momenti differenti e in luoghi differenti mediante altri mezzi[5].

È soprattutto nel mondo accademico, università e centri di ricerca – in cui la conoscenza viene davvero condivisa e si dà spazio a una comunicazione interna che si realizza tramite pubblicazioni, seminari e convegni – che è molto diffuso l'uso di pubblicare saggi e articoli a più mani. La scrittura è spesso il frutto di una collaborazione, talvolta anche di un numero consistente di autori, soprattutto là dove ciò che si scrive è il risultato di lavoro di ricerca condotti in equipe. E condividere la scrittura significa spesso dividere il lavoro in parti, ciascuna delle quali assegnate a un componente del gruppo e lavorare, poi, alla cucitura di queste parti.

Condividere la scrittura non è certo un'operazione facile e, come abbiamo visto, le strategie per scrivere un testo a più mani possono essere molteplici, anche se, per economia di risorse, tende a prevalere la tecnica del puzzle, cioè la ricomposizione delle varie parti prodotte. È senza dubbio la strada meno impegnativa e la più semplice, nella complessità dell'operazione globale, anche se forse la meno raffinata[6].

---

5 Livi, R., *Cybercultura*, cit., pp. 56-7.
6 *Ibid*.

1.2 Breve storia ed esperienze di scrittura collettiva

1.2.1 Oralità: dall'Odissea al Renku

La scrittura collettiva, come altri tipi di scrittura tradizionale, è una forma di comunicazione e, in quanto tale, avviene tra due individui nel momento in cui l'uno decide di comunicare un messaggio all'altro o, per dirla in maniera precisa, con le parole del linguista russo Roman Jakobson:

> Il mittente invia un messaggio al destinatario. Per essere operante, il messaggio richiede in primo luogo il riferimento a un contesto, contesto che possa essere afferrato dal destinatario, e che sia verbale, o suscettibile di verbalizzazione, in secondo luogo esige un codice interamente; infine un contatto, un canale fisico e una connessione psicologica fra il mittente e il destinatario, che consenta loro di stabilire e di annettere la comunicazione[7].

Questa definizione è riferita, ovviamente, a un tipo di comunicazione orale e, pur basandosi sugli stessi principi, la comunicazione scritta si differenzia da quella orale perché offre delle garanzie di attendibilità dell'opera. Cesare Segre afferma, infatti, riguardo all'attendibilità, che la letteratura colta fa sì che il nome dell'autore venga sempre tramandato[8].

L'anonimato, invece, è il fondamento della tradizione che fa capo alla letteratura orale. I canti, le danze, le leggende

---

7 Roman Jakobson, *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1966.

8 Cesare Segre, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino 1999.

popolari non sono mai riconducibili a un autore certo. Si pensi, ad esempio, all'Odissea, riguardo a cui, Domenico Fiormonte commenta: «Omero, l'autore inesistente di un racconto orale che bisogna rifiutarsi di considerare "letteratura".[9]»

L'Odissea potrebbe, infatti, essere considerata uno dei primi esperimenti di scrittura collettiva della storia[10].

Sempre restando nell'ambito dell'oralità, si può affermare che il primo esempio di scrittura collettiva risalga al Renku (in italiano Renga), che significa verso collegato ed è una forma di poesia collettiva giapponese "a catena". Si sviluppa nel periodo Muromachi (1392-1573). Era un'attività di gruppo alla quale prendevano parte più poeti che componevano una strofa riguardante un tema specifico; di seguito, e uno alla volta, gli altri membri del gruppo ne proponevano una propria, che poteva contenere riferimenti al tema della precedente ma anche allontanarsi notevolmente da essa. La regola di base era che nessun poeta potesse comporre due sequenze consecutive. Si innescava così il procedimento "a catena" attraverso cui si poteva arrivare a comporre anche cento strofe in una stessa poesia.

I temi sui quali i componimenti vertevano sono quelli tipici della letteratura orientale: il Vuoto, la Natura, l'Amore.

Col passare del tempo, l'introduzione di una serie di regole rigide portarono questa pratica a degenerare e il Renga fu

---

9 Domenico Fiormonte, *Scrittura e filologia nell'era digitale*, Bollati, Boringheri, Torino 2003.

10 http://www.storiacontinua.com/corsi-di-scrittura/omero-non-esiste-la-scrittura-collettiva-secondo-paolo-agaraff/.

sostituito da una tipologia poetica più semplice nella sua esecuzione, in vita ancora oggi: l'haiku[11].

1.2.2 La scuola di Barbiana

Ora, fermo restando l'esistenza di questi illustri antenati, in questa sede s'intende parlare non già di oralità ma, appunto, di scrittura collettiva perché questa consente di verificare la coerenza del messaggio trasmesso, permettendoci di rileggerlo più volte.

A questo proposito, è doveroso parlare dell'esperienza educativa condotta da Don Lorenzo Milani, dal 1954, a Barbiana, un piccolo paesino in provincia di Firenze. Qui, Don Milani iniziò la sua esperienza educativa basata proprio sulla pratica della scrittura collettiva. Ai suoi alunni insegnava che il modo migliore per imparare a scrivere, a pensare, ad apprendere fosse confrontarsi con l'opinione degli altri.

La tecnica utilizzata è semplice, ma il processo è lento e prevede un paziente lavoro di revisione e di limatura. Fondamentale la presenza di un regista, rappresentato in questo caso dall'insegnante, che guida e organizza le diverse fasi del lavoro. Quella utilizzata è stata denominata "strategie dei monticini": a Barbiana, ogni studente tiene in tasca un notes su cui prende appunti ogni volta che gli viene un'idea:

> Ogni idea su un foglietto separato e scritto da una parte sola. Un giorno si mettono insieme tutti i foglietti su un grande tavolo. Si passano a uno a uno per scartare i doppioni. Poi si riuniscono i

11 Livi, R., *Cybercultura*, cit., p. 59.

> foglietti imparentati in grandi monti e sono capitoli. Ogni capitolo si divide in monticini e sono paragrafi. Ora si prova a dare un nome a ogni paragrafo. Se non si riesce vuol dire che non contiene nulla o che contiene troppe cose. Qualche paragrafo sparisce. Qualcuno diventa due. Coi nomi dei paragrafi si discute l'ordine logico finché nasce uno schema. Con lo schema si riordinano i monticini. Si prende il primo monticino, si stendono sul tavolo i suoi foglietti e se ne trova l'ordine. Ora si butta giù il testo come viene viene. Si ciclostila per averlo davanti tutti eguali. Poi forbici, colla e matite colorate. Si butta tutto all'aria. Si aggiungono foglietti nuovi. Si ciclostila un'altra volta. Comincia la gara a chi scopre parole da levare, aggettivi di troppo, ripetizioni, bugie, parole difficili, frasi troppo lunghe, due concetti in una frase sola. Si chiama un estraneo dopo l'altro. Si bada che non siano stati troppo a scuola. Gli si fa leggere ad alta voce. Si guarda se hanno inteso quello che volevamo dire. Si accettano i loro consigli purché siano per la chiarezza. Si rifiutano i consigli di prudenza[12].

Questa accurata descrizione fa capire quanto la tecnica utilizzata preveda un alto grado di collaboratività tra i componenti del gruppo. Il testo finale è davvero il frutto di un pensiero e di una riflessione condivisa in ogni momento[13].

Lettera a una professoressa è la testimonianza scritta più importante che abbiamo del lavoro collettivo di questo priore e dei suoi ragazzi. È un'opera che costituisce un'anticipazione della rivoluzione studentesca avvenuta nel 1968. Gli autori

---

12 Scuola di Barbiana, *Lettera a una professoressa*, Libreria editrice fiorentina, Firenze 1996, pp. 125-126.

13 Anichini Alessandra, *Il testo digitale*, Apogeo, Milano 2010, p. 160.

sono otto alunni della scuola di Barbiana che elaborarono una denuncia contro il sistema scolastico tradizionale, accusato di compiere atti di classismo oltre che di ingiustizia sociale. L'opera è scritta per essere letta a una di quelle professoresse colpevoli di aver bocciato i ragazzi provenienti dalle classi sociali economicamente più svantaggiate, descrivendo la scuola come un'istituzione fortemente selettiva che poteva essere utile solo ai figli dei borghesi. Infatti, coloro che venivano respinti e invitati a «tornare nei campi perché non adatti per studiare[14]» sono, in gran parte, figli di operai e contadini, appartenenti dunque alle classi sociali meno fortunate.

A Barbiana, invece, i ragazzi impararono che la scuola è uguale e appartiene a tutti senza alcuna distinzione sociale.

L'esperienza di Barbiana segnò la storia della pedagogia dal 1954 al 1967, anno della morte di Don Milani.

1.2.3 Il collettivo Wu Ming

È il 1994 quando si affaccia, nel panorama letterario europeo, la figura un autore collettivo: Luther Blisset, autore multiplo proposto dai membri del gruppo Wu Ming per mascherare la loro identità. Wu Ming Foundation è il nome di un collettivo composto da cinque scrittori che si imposero sulla scena nel 2000, dopo la pubblicazione di *Q* da parte di quattro di essi. I membri del collettivo, dall'identità misteriosa (Wu Ming è un'espressione cinese che significa "senza nome"), evitano di apparire in pubblico perché ritengono che non sia

14 Scuola di Barbiana, *Lettera*, cit., p. 11.

tanto importante per il lettore conoscere il volto o la biografia dell'autore di una determinata opera, quanto più immergersi nei suoi contenuti e cercare di capire a pieno il messaggio che essa vuol comunicare. Per tutte queste ragioni, molte delle loro opere furono firmate da uno pseudonimo: Luther Blisset, appunto.

I membri del collettivo non fanno riferimento a un metodo rigido e fisso, ma semplicemente a una serie di tematiche e di idee da mettere insieme, così come da essi stessi dichiarato in un'intervista del 13 maggio 2007:

> Il metodo cambia radicalmente, di progetto in progetto, con oscillazioni che ubriacherebbero qualunque altro gruppo di persone. Cambia perché cambiamo noi, facciamo progetti a lunga scadenza e nel frattempo le vite si modificano, i ritmi si distendono o si restringono, i figli nascono, le idee iniziali si evolvono. Nessun metodo fissato una volta per tutte potrebbe tener dietro a questo imprescindibile divenire, quindi rimaniamo fluidi, ridefiniamo costantemente, si trasforma il modo in cui si svolgono le riunioni, si trasforma il modo di interagire via mai, le sedute di editing collettivo di un libro non somigliano in niente alle loro omologhe per un libro precedente[15].

Il personaggio fittizio di Luther Blisset nasce per comunicare ai lettori che i tempi sono cambiati: non è più necessario essere travolti da media o da un numero smisurato di giornalisti pronti a intervistare gli autori dell'opera; nulla di tutto questo è più rilevante… o può non esserlo più. Oggi è

15 http://www.scritturacollettiva.org/forum/topic/intervista-wu-ming.

molto più importante comunicare al pubblico dei messaggi e lasciare spazio alle personalità e alla fantasia dei lettori, che possono immedesimarsi in quel volto lasciato "vuoto".

Con le parole di Gaia de Pascale, che fanno riferimento ai personaggi delle opere del collettivo:

> I media e i guru dell'informazione a colpi di gossip sono avvertiti: non cercate il divo, il personaggio. Tanto non lo troverete. Quelle macchie di grigio possono essere riempite con la fisionomia di partigiani e star del cinema, narcotrafficanti e indiani, ballerini di filuzzi nel cuore degli anni cinquanta ed eretici che attraversano gli angoli più bui della loro epoca al ritmo sincopato di una battaglia senza fine[16].

I libri di Wu Ming hanno dato, in un certo senso, una scossa a certa cultura pigra e salottiera, soprattutto perché le storie che raccontano ci appartengono. Nascono da un lavoro collettivo, prese dalla collettività e a essa restituite[17].

Degno di merito è il loro affiatamento e la capacità di andare d'accordo l'uno con le opinioni dell'altro. Qualità non facili da portare avanti quando si lavora a più mani e se privi della figura di un leader o di un referente che coordini argomenti e obiettivi. La forza del collettivo è tutta nella volontà di fare letteratura e di conseguire risultati originali rispetto a quanto presente oggi nel panorama mondiale.

---

16 De Pascale Gaia, *Wu Ming non soltanto una band di scrittori*, Il Melangolo, Genova, 2009, p. 17

17 *Ibid*.

1.2.4 Heather Lawer e il suo giornalino online

Nel 1999 nasce ancora un progetto educativo, anche questo basato sulla collaborazione ma con obiettivi diversi rispetto a quelli della scuola di Barbiana. Si tratta di un giornalino online, ideato dall'appena quattordicenne Heather Lawer che elaborò quest'idea per diverse ragioni: spingere i ragazzi a scrivere e, quindi, ad alfabetizzarsi; educarli alla lettura e alla collaborazione con gli altri ma soprattutto per dare loro la possibilità di vivere in un mondo parallelo, immaginando di essere alunni della famosa e fantastica (nel senso letterale della parola, quello di "fantasia") scuola di Hogwarts[18].

Il risultato fu che i bambini si sentivano collegati a una miriade di altri loro compagni in tutto il mondo e pronti a raccontare le loro vite.

Questo giornalino consentiva agli alunni di costruirsi un alter ego e di realizzare, attraverso questo, progetti che la vita non permetteva loro di portare a termine.

Nato come un gioco, si tratta in realtà di un esperimento che evidenzia la capacità e la volontà che gli uomini hanno di collaborare e di "convergere" verso un obiettivo comune, come spiega Henry Jenkins:

> Quali abilità devono avere i ragazzi che vogliono partecipare attivamente alla cultura convergente? La capacità di unire la propria conoscenza ad altri per creare un'impresa collaborativa; la capacità di condividere e mettere a confronto sistemi di valori nel valutare drammi e dilemmi etici; la capacità di trovare

18 l'immaginaria scuola di magia in cui sono ambientati tutti i romanzi di Harry Potter, scritti da J.K. Rowling.

collegamenti fra frammenti sparsi di informazione; la capacità di esprimere interpretazioni e sentimenti nutriti nei confronti di fiction popolari attraverso la propria cultura folk e, infine, la capacità di far circolare le proprie creazioni in rete così da poterle scambiare con altri[19].

Si parlerà ancora di questo argomento, e con dovizia di particolari, nel secondo capitolo.

1.2.5 Il nuovo millennio

Con l'inizio del nuovo millennio e l'introduzione delle moderne tecnologie della comunicazione, la scrittura collettiva non subisce più battute d'arresto, continuando a essere applicata in diversi generi letterari.

Così, nel 2001 nacque Wikipedia, un'ampia enciclopedia disponibile in tutte le lingue del mondo.

Nel 2007 viene introdotto un nuovo metodo: la Scrittura industriale collettiva, un progetto che s'impone per la forza e la coerenza del metodo, ma anche per la vasta gamma di opere pubblicate. Il metodo di scrittura è portato avanti sul sito Internet ufficiale della disciplina, www.scritturacollettiva.org, e anche su Facebook attraverso la creazione di un gruppo, sfruttando così tutte le potenzialità che il web mette a disposizione.

Su questo esempio, nacque anche, nel settembre del 2010, una nuova community di scrittori che si riunirono in un'unica pagina Facebook chiamata Bookface. Si tratta, ancora, di un nuovo esperimento e di un nuovo metodo, a dimostrazione del

19 Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007, p. 87.

fatto che la disciplina è in via di sviluppo e rappresenta un'occasione, per tutti quelli che amano scrivere, di sfruttare la tecnologia per farlo.

Il primo romanzo scritto dagli utenti di Bookface è costituito da 18 capitoli e dal lavoro di settanta autori. Questo ha fatto sì che il romanzo fosse ricco di passaggi, spaziando dal genere fantascientifico al giallo, sino ad arrivare al sentimentale.

1.3 Dall'analogico al digitale

Prima dell'avvento di Internet, i meccanismi di comunicazione erano, ovviamente, molto diversi. Per parlare con altre persone distanti da noi migliaia di chilometri, si doveva utilizzare il telefono o, nei casi più estremi, scrivere lettere, spedirle e attendere la loro ricezione da parte del destinatario. Il lato negativo della situazione era, chiaramente, dover attendere molti giorni, se non addirittura mesi, per avere una risposta. Per non parlare poi dei costi che questi mezzi di comunicazione implicavano e implicano tutt'ora.

Per quanto riguarda le opere letterarie, queste erano scritte a mano da un singolo autore, nei casi di scrittura tradizionale; da più autori contemporaneamente, nei casi di scrittura collettiva. È palese come i meccanismi erano piuttosto diversi da quelli odierni, la realizzazione dell'opera era più lenta e anche, soprattutto, più costosa perché il materiale da consultare, disponibile nelle varie biblioteche, comportava spesso lo spostamento degli interessati; nei casi meno fortunati,

addirittura, per usufruire di determinati testi bisognava comprarli[20].

Oggi, Internet ha invece abbattuto i costi imponendo come una risorsa libera, veloce ed economica. Chiunque, in pochi istanti e in pochi click, può avere accesso a tutto il sapere umano attraverso enciclopedie oppure opere consultabili on line.

Internet si sviluppò durante la guerra fredda, quando gli americani ritennero opportuno sviluppare un sistema di difesa e controspionaggio in grado di salvaguardarli in caso di pericolo. Costruirono, così, una rete grazie alla quale i militari avrebbero potuto continuare a comunicare anche in caso di attacco nucleare. È così che nacque Arpanet, nel 1960, la rete allo stato embrionale da cui si sarebbe poi sviluppato Internet. Arpanet si diffuse velocemente e si estese nelle Università e negli ambienti di governo. Si diffusero le chat, la posta elettronica, i primi forum di discussione. Il modo di comunicare stava cambiando, subendo una svolta evidente ma questo non intimorì o scoraggiò nessuno, anzi, tutti si adeguarono a queste nuove tecnologie comunicative perché capirono che non adeguandosi non avrebbero più potuto comunicare[21].

La diffusione delle prime informazioni elettroniche iniziò alla fine del 1960 grazie ai meccanismi del Web 1.0: la prima forma del web che garantiva l'accesso all'informazione ma in modo statico. Significa che i contenuti potevano essere

20 Livi, R., *Cybercultura*, cit., p. 68.
21 *Ibid.*

consultati dall'utente ma non c'era la possibilità di interagire con essi.

Nel 1980 iniziarono a comparire i primi effetti della scrittura digitale. La possibilità di digitare un testo sullo schermo del proprio personal computer, la sua facile correzione e la possibilità di salvare le modifiche apportate costituirono un punto di svolta epocale. Oggi, i moderni word processor ci aiutano a mantenere il testo più pulito rispetto ai più comuni errori ortografici, più lineare e coerente. Tutto ciò, portò alla nascita di una nuova disciplina: l'Informatica Umanistica. Essa nasce dall'incontro tra scienze umane e scienze esatte e si propone di analizzare il testo digitalizzato attraverso l'uso di specifici analizzatori testuali, come per esempio TAPoR (Text Analysis Portal for Research)[22].

Il contesto in cui ci troviamo ha rivoluzionato completamente il nostro modo di comunicare, di scrivere e di pensare. Illuminante, a questo proposito, è un'osservazione di Giuseppe Gigliozzi:

> L'universo nel quale volenti o nolenti, ci siamo venuti a trovare dal momento in cui abbiamo accettato di dialogare con l'informatica è uno spazio in cui nulla può più essere uguale a prima. Il cambiamento, però, si rifiuta di rimanere chiuso tra i chip di un calcolatore, ma sottilmente si intrufola nel nostro mondo trasformandolo, per ora forse di poco, ma promettendo grossi sconquassi per il futuro. Ci accorgiamo che l'informatica, più che una comoda alleata, si rivela una poderosa macchina argomentativa che sulle regole del nostro universo tradizionale

22 Livi, R., *Cybercultura*, cit., p. 70.

> dispiega le proprie. Accostarsi ad essa significa assumere completamente che questa disciplina tratti esclusivamente dell'elaborazione dei dati (informatica codificata) espressi in linguaggi formali non ambigui, e quindi riesaminare con sguardo critico l'organizzazione delle discipline umanistiche[23].

Oltre all'Informatica umanistica, un altro dei cambiamenti introdotti dalle nuove tecnologie della comunicazione è l'ipertesto. Domenico Fiormonte, chiarisce bene il suo significato:

> Possiamo definire l'ipertesto come un documento elettronico che supera le convenzioni di linearità del testo a stampa mediante una serie di collegamenti fra una o più unità di informazione (detti "nodi")[24].

L'interattività è alla base di questo concetto in cui unità testuali si fondono con altre di tipo sonoro, iconografico e audiovisivo. L'utente di ritrova di fronte a un testo in cui tutte le parole chiave sono "linkate", contengono cioè un rinvio a un'altra pagina in cui è affrontato quello stesso concetto. Il lettore ha possibilità di interagire col testo, sta a lui decidere quale documento leggere e in quale ordine. Questo porta alla chiara condizione in cui il testo non è più lineare ma a intreccio. Un esempio chiarissimo di ipertesto può essere una pagina di Wikipedia, già precedentemente citata.

---

23 Gigliozzi Giuseppe, *Introduzione all'uso del computer negli studi letterari*, Mondadori, Milano 2003, p. 48.

24 Fiormonte D., *Scrittura e filologia nell'era digitale*, cit., p. 48.

Questa differenza tra Rete e supporto cartaceo è fondamentale per capire perché si sia arrivati alle moderne forme di scrittura collettiva. Internet, oltre a essere una risorsa dal punto di vista culturale, è anche una piattaforma in grado di metterci in comunicazione gli uni con gli altri. Ci permette di "scrivere insieme" ad altri utenti senza il bisogno di raggiungerli fisicamente. Tutto questo offre senza dubbio dei grandi vantaggi ma bisogna, forse, evidenziare qualche aspetto negativo.

Quando parliamo con qualcuno in chat ci si ritrova ad accorciare le parole sia per impiegare minor tempo possibile per scrivere e inviare messaggi, sia perché ci rendiamo comunque conto che quella parola può essere comunque recepita dal nostro interlocutore. Ma non è sempre è così. Quello che ci interessa è comunicare nel modo più veloce e semplice possibile. Questa modalità di scrittura, frettolosa e poco precisa, può ovviamente gravare sulle nostre capacità scrittorie.

Esistono chat, tuttavia, in cui questa modalità è "severamente" vietata. In questi ambiti la scrittura deve essere il più precisa possibile, deve essere chiara, corretta, comunicare chiaramente ciò che s'intende dire e fare, così che la ricezione sia inequivocabile. Si tratta, appunto, del Play by Chat.

La Rete, i programmi di word processor hanno senza dubbio favorito le pratiche di scrittura a più mani. Già nel 1999, Pierre Lévy aveva individuato la reale portata innovativa dei nuovi media e lo ha fatto con queste precise parole:

> Infine, la parola "multimedia", quando è usata per designare l'emergere di un nuovo medium, mi sembra particolarmente inadeguata perché attiva l'attenzione sulle forme della rappresentazione (testi, immagini, suoni, ecc.) o sul supporto, mentre la principale novità risiede nei dispositivi informativi (in rete, in flusso, in mondi virtuali) e nel dispositivo di comunicazione interattivo e comunitario, vale a dire in definitiva in una modalità di relazione tra le persone, in una certa qualità del legame sociale[25].

Questa distinzione avanzata da Lévy tra tipi di rappresentazione e dispositivi informativi e comunicativi è opportuna per l'analisi della nuova scrittura. Per dispositivi informativi intende le modalità secondo cui si struttura un messaggio; queste modalità, fino a oggi, sono state grosso modo di due tipi: lineare – come può essere un libro o un film – o reticolare – come un'immagine o un dizionario. Con l'avvento dei nuovi media, invece, si è assistito alla comparsa di due modalità nuove: il mondo virtuale e il flusso di rete[26].

Pierre Lévy spiega così queste due nuove modalità:

> Il mondo virtuale dispone le informazioni in uno spazio continuo – non in rete – e ciò in funzione della posizione dell'esploratore o del suo rappresentante al proprio interno (principio di immersione). […] L'informazione di flusso designa i dati continuamente mutevoli dispersi nelle memorie e nei canali interconnessi che possono essere percorsi, filtrati e presentati al cybernauta a seconda delle sue istruzioni dal software, dai sistemi

25 Lèvy Pierre, *Cybercultura*, Feltrinelli, Milano, 1999, p. 67.
26 Anichini, A., *Il testo digitale*, cit., p. 162.

di cartografia dinamica dei dati o da altri supporti della navigazione[27].

Ora, sono questi due concetti a essere particolarmente interessanti per l'argomento di questa tesi. In un mondo immersivo si assiste a un mutamento di prospettiva nel momento in cui chi legge assume un punto di vita interno al contesto di analisi stesso. Il lettore si trova a far parte del testo che legge, e contemporaneamente contribuisce a scrivere, immerso in una dimensione narrativa che vive in prima persona attraverso la presenza di avatar e in una condizione sensoriale assolutamente inedita. Alcuni videogiochi sono la dimostrazione eclatante di questo nuovo modo di seguire la narrazione, e lo sono a maggior ragione i giochi di ruolo e, nello specifico, il Play by chat.

Per informazione di flusso, invece, si può intendere una trama definita e costante che si aggiorna e si riscrive continuamente secondo un movimento incessante. Qualcosa resta fermo, ed è la struttura di base, aggiornabile e aggiornata in tempo reale, in base all'intervento di utenti chiamati a condividere uno stesso spazio di comunicazione.

Queste due definizioni sono ancora più importanti, e sorprendenti se si considera che, negli anni in cui Lévy le formulò, i sistemi CMS (Content Managment System) non erano ancora così diffusi come oggi. Ai nostri giorni è ancora più facile interpretare quelle parole, se si pensa alla distinzione tra una testualità che, seppure ricca di complessità, mantiene la

27 Lévy, P., *Cybercultura*, cit., p. 64.

fissità dei nodi di cui si costituisce e un tipo di testi che si presenta piuttosto come una traccia che muta nel tempo e si aggiorna a seconda degli interventi successivi, eseguiti a più mani e secondo ruoli diversi[28].

È esattamente attraverso queste due modalità che si sviluppa un Play by Chat, una tipologia di Gioco di ruolo on line che si sviluppa principalmente attraverso la scrittura e la creazione di testi.

28 Anichini, A., *Il testo digitale*, cit., p. 163.

2
Il gioco di ruolo: dal cartaceo al Play by Chat

2.1 Che cos'è il gioco di ruolo

Gioco di ruolo è la traduzione italiana di *role playing game* che, alla lettera, significa "gioco di interpretazione di un ruolo". Si tratta di giochi fondati sull'oralità che non prevedono azioni fisiche ma atti comunicativi. Questi ultimi permettono di mettere in scena situazioni insolite e avventurose pur stando seduti intorno a un tavolo.

L'espressione gioco di ruolo, però, copre uno spettro semantico che ha origine molto prima dei *role playing game* diffusi nel mondo a partire dalla metà degli anni Settanta e va ben al di là della dimensione puramente ludica propria di questo particolare tipo di giochi[29].

Il "facciamo finta che io sono…" che si faceva da bambini è, nella sua essenza, un gioco di ruolo molto semplice[30]. Del resto, da sempre le rappresentazioni che l'uomo ha dato di sé stesso, in forma rituale o meno, hanno incluso elementi di gioco.

Il gioco di ruolo è un gioco in cui i partecipanti fingono di essere i personaggi di una storia che essi stessi inventano mossa dopo mossa, sotto la guida di un Master (o narratore).

---

29 Ghilardi Marcello, Salerno Ilenia, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Tunué, Latina, 2007, p.13.

30 Huizinga Johan, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1973.

Quest'ultimo ha il compito di esporre una situazione, mentre gli altri giocatori raccontano a turno che cosa farebbero se fossero davvero un gruppo di avventurieri.

Se un giocatore vuole che il suo personaggio compia un'azione il cui esito è incerto ricorre, di solito, al lancio dei dadi. L'azione riesce o fallisce e, di conseguenza, la storia procede in un modo o in un altro, a seconda del risultato dei dadi.

Non vince nessuno. È un gioco di narrazione e di cooperazione. Lo scopo è semplicemente quello di divertirsi e, soprattutto, inventare tutti insieme una storia ed è questo un aspetto in comune con la scrittura collettiva, o narrazione collettiva in questo caso, di cui si è ampiamente parlato nel primo capitolo.

Il gioco di ruolo non è semplicemente un gioco da tavolo di interpretazione e creazione di storie ambientate in mondi immaginati da parte di un gruppo e secondo determinate regole, ma può essere, in senso lato, qualsiasi forma di interpretazione di situazioni o di eventi, dal teatro alle simulazioni aziendali.

Tuttavia, nella sua accezione più ludica, si può pensare al gioco di ruolo (GDR) come alla possibilità di creazione di mondi e come peculiare forma di relazione nella quale si incontrano e interagiscono due o più persone.

Il termine gioco di ruolo venne coniato in ambito psicologico. Nel 1934, il primo a utilizzare l'espressione *role play* fu Jacob Levi Moreno, sulla base di precedenti esperienze di teatralità spontanea. Negli anni Trenta, Moreno sviluppò la

tecnica dello psicodramma. In questa forma di interpretazione, il paziente è chiamato a recitare insieme ad alcuni assistenti un avvenimento critico e irrisolto del proprio passato. Siccome è sempre necessaria la presenza di un antagonista, dopo una rappresentazione vengono invertiti i ruoli degli attori, affinché il paziente si trovi a interpretare il ruolo a lui contrapposto, per mettersi nei suoi panni e intenderne le motivazioni. Il gioco di ruolo ludico fa tesoro di questo genere di azioni teatrali fondendovi ambientazioni e personaggi di sapore fantastico[31].

> Il gioco di ruolo è probabilmente l'attività più vicina al teatro dopo il teatro stesso e, per molti versi, ricorda perfino l'antica Commedia dell'Arte[32].

Robert Caillois, nella sua definizione di gioco, nota come "la molla principale del gioco è il desiderio di veder riconosciuta la propria superiorità in un determinato campo"[33].

Nel gioco di ruolo, invece, non c'è agonismo. Quello che invece assume un valore di riferimento è la cooperazione. Nel gioco di ruolo si può progredire solo grazie all'aiuto degli altri. L'agire non è finalizzato al guadagno in sé ma al miglioramento fisico e spirituale e poi, in caso, al benessere economico[34].

---

31 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit., pp. 20-21.

32 D'Andrea Fabio, *L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Rubbettino, Catanzaro, 1998, p. 15.

33 Caillois Robert, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1989, p. 31.

34 D'Andrea, F., *L'esperienza smarrita*, cit. p. 15.

Quello che conta di più è accumulare esperienza. Il personaggio che si è deciso di interpretare passa attraverso avventure che ne mettono alla prova le capacità in ogni modo possibile. Il modo in cui le affronta e le supera, se le supera, determina: l'acquisizione di nuove abilità, il potenziamento di quelle già possedute e, di conseguenza, la sua crescita.

Per questo aspetto di "cumulabilità", il gioco di ruolo, secondo l'apparato teorico di Caillois, non è addirittura classificabile come gioco perché, nella sua definizione:

> Bisogna ricominciare il gioco entro i confini pattuiti. Lo stesso dicasi per il tempo: la partita inizia e si conclude al segnale convenuto […]. In tutti i casi, lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro[35].

In altre parole: ogni partita è un unicum che non lascia traccia di sé, un momento atemporale in sé concluso, senza riflessi di alcun genere su colui che vi ha partecipato[36].

2.1.1 Elementi del gioco di ruolo

L'originalità del gioco di ruolo consiste nell'impiego dell'immaginazione come campo d'azione. Ogni sessione di gioco si svolge nella mente di ognuno dei giocatori e dei narratori che interpretano i propri personaggi (PG) descrivendone le azioni.

I dadi per stabilire l'esito di alcune azioni, le schede che definiscono le caratteristiche dei PG e un'eventuale mappa sono

35 Caillois R., *I giochi e gli uomini*, cit. p. 23.
36 D'Andrea F., *L'esperienza smarrita*, cit. p.19.

tutto ciò di cui i giocatori possono disporre e di cui hanno effettivamente bisogno per giocare.

La struttura di base di un'avventura GDR è semplice. Un certo numero di persone si riunisce intono a un tavolo con dadi e matite e inventa un mondo nel quale si svolge una storia: ciascuno crea un personaggio che affronterà in sua vece situazioni rischiose, esotiche, avventurose e lo gestisce attraverso la sequenza di avvenimenti che costituiscono una campagna. I PG si costituiscono in un gruppo per portare a termine una missione. La presenza del GM (Game Master, o narratore) è necessaria: è lui che avvia il gioco descrivendo oralmente l'ambientazione e poi la missione. Ma controlla anche le regole, calcola le probabilità di successo di una data azione e comunica il risultato ai giocatori. Inoltre, il GM gestisce i PNG (Personaggi Non Giocanti), i nemici e gli antagonisti, tutte le creature che i PG incontrano nel corso della loro avventura.

Nel GDR i protagonisti devono interpretare un personaggio che si trova in una determinata situazione e in un preciso mondo, coerente al suo interno.

Una singola storia, o avventura, non ha una durata definita. Può durare un paio d'ore, qualche pomeriggio, settimane o addirittura anni. Dipende dai ritmi e dal tempo libero a disposizione dei giocatori e dalla trama ipotizzata dal GM. Ma i personaggi del gioco di ruolo sono come i protagonisti di una saga letteraria o di un serial televisivo: terminata una storia li si può usare in altre avventure, affinandone i tratti psicologici e rendendoli più ricchi di sfumature. È un po' come Sherlock

Holmes e il dottor Watson, protagonisti di quattro romanzi e decine di racconti[37].

La riuscita e il divertimento del gioco sono in gran parte legati alla bravura del GM, che deve cercare di rendere la trama della missione la più avvincente possibile. Tutto il resto è affidato alle idee e alle capacità interpretative dei giocatori.

Quindi, il gioco di ruolo è una storia nell'ambito della quale si inseriscono le gesta dei vari personaggi, *alter ego* dei giocatori. Le loro personalità sono definite da valori numerici assegnati ad alcune caratteristiche, in linea di massima generati per tiro di dadi. Questi valori numerici hanno riflessi sull'azione di gioco, per cui un personaggio con un valore molto alto di Agilità sarà facilitato nel compiere manovre acrobatiche o nell'utilizzo di un arco, mentre uno molto intelligente sarà un ottimo mago, e così via. Ma sono anche, in qualche modo, vincolanti per la recitazione del giocatore: se, ad esempio, la Saggezza può essere definita da valori compresi tra 3 e 18, chi l'avesse pari a 5 dovrebbe essere decisamente avventato e poco riflessivo. Lo stesso ragionamento vale per tutte le altre caratteristiche che, prendendo come riferimento *D&D* (*Dungeon & Dragons*) – gioco di ruolo emblematico, primo a essere creato e guida per tutti gli altri – sono: Froza, Agilità, Intelligenza, Costituzione e Carisma. I valori di ciascuna caratteristica determinano il tipo di personaggio con cui si avrà a che fare come giocatori.

---

37 Angiolino Andrea, Giuliano Luca, Sidoti Beniamino, *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, Edizioni la meridiana, Molfetta, 2003, p. 13.

A seconda della loro distribuzione, il giocatore sceglierà la professione del suo personaggio: un tipo molto forte sarà probabilmente un guerriero, uno molto agile un ladro e così via.

Il personaggio appena creato parte dal livello più basso di esperienza del suo mestiere; ha delle abilità e delle debolezze peculiari, una dotazione di oggetti base, qualche moneta e… tanta buona volontà. Cercherà dei compagni e inizierà a confrontarsi con avventure che diventeranno sempre più difficili e pericolose.

Il tutto allo scopo di accumulare esperienza, migliorarsi sia da un punto di vista umano che professionale. A questo scopo, esistono delle tabelle che attribuiscono a ogni sua azione rilevante un valore in punti esperienza; man mano che questi si sommano, si passano i vari gradi gerarchici della corporazione o Gilda di cui si fa parte e le proprie abilità aumentano di numero ed efficacia.

Questo è ciò che conta per il personaggio e il giocatore: l'accumulo di ricchezze è funzionale al progresso esperienziale e tra giocatori e personaggi non c'è concorrenza. Anzi, il gioco di ruolo è anche una palestra di cooperazione e umiltà perché ci sono cose che un dato personaggio, con determinate caratteristiche ma non altre, non può fare. E, visto che normalmente un'avventura richiede molti comportamenti, idee e capacità diverse, non la si può completare con successo senza ricorrere all'aiuto di qualcun altro. La lezione che se ne estrapola può essere interessante: la crescita di ognuno è legata indissolubilmente a quella degli altri.

Tutto questo avviene

> nell'ultimo bastione utopico concesso ai cittadini del XX secolo: nell'immaginazione, nelle "terre del sogno", si potrebbe dire parafrasando Lovecraft[38].

L'ambiente del gioco di ruolo è, quindi, immaginazione condivisa dai giocatori e dal Master.

E, dunque, il gioco di ruolo classico, o cartaceo, potrebbe essere in qualche modo ricollegato alla prima forma di "scrittura collettiva" a cui si è fatto riferimento nel primo capitolo. Al Renga giapponese (Renku), in cui tutto è oralità: una poesia collettiva a catena.

2.1.2 Come inizia una partita

Per chiarire maggiormente il discorso a chi non ha mai fatto esperienza di gioco di ruolo, è forse opportuno descrivere nel dettaglio l'ipotetico inizio di una partita.

> Master e giocatori si trovano attorno a un tavolo con i vari materiali di gioco: documentazione e tabelle per il primo, schede-personaggio per i secondi. Su queste sono riportate le caratteristiche, peculiarità comportamentali, averi ed eventualmente incantesimi e oggetti magici. Il master descrive la scena iniziale: "Vi trovate nella taverna Il riposo del cavaliere nella cittadina di X (la indica su una delle sue mappe. I giocatori della sessione precedente, in cui si sono creati i personaggi, sono già stati informati dell'ambiente dove in linea di massima si

38 D'Andrea F., *L'esperienza smarrita*, cit. p. 23.

svolgerà l'avventura ed hanno probabilmente consultato i loro manuali alla ricerca di informazioni utili: forma di governo, banditi, mostri, tesori etc.). Siete arrivati alla spicciolata: i due guerrieri si conoscevano già da prima e sono qui dopo aver fatto da scorta ad un ricco mercante; la cittadina è tranquilla e fuori dalle vie principali dello stato, così vedere due guerrieri piuttosto ben armati è raro. Gli altri, in cerca di avventure, hanno deciso di non perdere l'occasione ed hanno attaccato discorso (a questo punto il master invita i giocatori a presentare i loro personaggi mettendo in scena l'incontro nella locanda. Ha preventivamente informato in separata sede il mago di alcune leggende su una torre che sorge a quattro giorni di cammino nella foresta verso nord: si parla di tesori e non-morti ed altri mostri che li difendono e soprattutto – ma il mago non ha alcun obbligo di raccontarlo agli altri – di un libro di incantesimi dell'alchimista che abitava la torre, scomparso in circostanze misteriose)". A questo punto sono i vari giocatori a prendere l'iniziativa. La recitazione può essere più o meno elaborata, a seconda dei gusti; ci si possono attribuire monomanie e fissazioni, missioni e giuramenti di ogni tipo; si può raccontare quel che si vuole della propria infanzia e delle proprie aspirazioni e così via. A un certo punto il mago racconterà ai nuovi compagni della torre nella foresta e si deciderà di andare a dare un'occhiata. Ha così inizio l'avventura.[39]

2.1.3 Ambientazione e tipi di giochi di ruolo

Uno dei primi elementi che caratterizzano lo svolgersi di un'avventura di GDR è la descrizione dell'ambientazione e

39 D'Andrea F., op. cit., p. 23-24.

dello scenario in cui si muoveranno i PG. L'ambientazione consiste in un mondo ben strutturato, con le sue caratteristiche fisiche e geografiche, le leggi che lo governano e le peculiarità che lo contraddistinguono.

È solo sulla base del tipo di mondo "creato", in cui si svolgeranno le narrazioni-avventure che, in un secondo momento, si passerà alla scelta dei vari tipi di personaggi.

All'interno di questa ambientazione generale, poi, il Master provvederà a determinare gli scenari particolari in cui indirizzare i PG e dare luogo alla storia.

Originariamente, nei primi GDR, lo scenario era costituito quasi sempre da un mondo *fantasy*, un medioevo mitico con maghi, guerrieri, draghi e mostri di ogni genere. In seguito, le ambientazioni si sono moltiplicate e i generi di GDR si sono diversificati sia come descrizione di mondi che come sistemi di regole.

Le principali ambientazioni o tipi di GDR si possono così riassumere:

- **Mitologico**: i protagonisti sono divinità ed eroi appartenenti alla mitologia classica delle diverse tradizioni epiche.
- **Supereroi**: i personaggi sono supereroi, appunto, dotati di poteri straordinari che si affrontano in un "multiverso" contenente più mondi. Vi si possono impersonare anche gli eroi più famosi dei fumetti.
- **Heroic fantasy**: i personaggi hanno spesso abilità superiori rispetto ai comuni mortali, e sono guidati da un destino o da un impulso interiore che li porta a compiere

imprese fuori dall'ordinario. Il mondo in cui si muovono è quello che tipicamente viene identificato con il termine fantasy, in cui la magia è usata comunemente. Spesso gli scenari si ispirano a una creazione letteraria, il cui esempio più illustre è senza dubbio il mondo della Terra di Mezzo di Tolkien.

- **Fantasy storico**: eventi e personaggi si sviluppano in un'ambientazione storica, più o meno rigorosa e dettagliata, ma sempre coerente e vincolante. La magia e il soprannaturale possono essere presenti ma non sono comuni. Di questo tipo sono le avventure ispirate alle leggende della Tavola Rotonda, ad esempio, o ai vichinghi.
- **Fantasy horror**: esseri umani comuni si trovano di fronte a eventi straordinari, in cui l'ordine consueto degli eventi è sovvertito; in altri casi i giocatori possono interpretare essi stessi mostri della letteratura gotica, come uomini-lupo o vampiri. L'ambientazione è collocata in genere tra il XIX e il XX secolo.
- **Fantasy avventuroso**: i personaggi possono essere uomini comuni catapultati in o alla ricerca di situazioni avventurose. La presenza del soprannaturale è ridotta al minimo e circondata dal mistero (come nelle avventure di Indiana Jones).
- **Science fiction**: è la fantascienza di tipo classico, collocata in mondi futuri caratterizzati da uno sviluppo tecnologico notevole che permette viaggi interplanetari e l'esplorazione di pianeti alieni (come nella ciclo di Star Trek).
- **Science fantasy**: è un'ambientazione molto vicina alla fantascienza, nella quale però lo sviluppo tecnologico-

scientifico è affiato completamente alla fantasia (mondi alterati, mutazioni, nuove galassie. L'esempio più noto può essere qui quello di Guerre Stellari).

- **Storico avventuroso**: si tratta di scenari in cui manca la dimensione del soprannaturale e, dunque, l'accento è posto sull'ambientazione storica, anche se romanzata, come nell'epopea western o nei romanzi di «cappa e spada».
- **Avventuroso investigativo**: i personaggi sono investigatori dilettanti o di professione che cercano di risolvere un intrigo. Loro armi principali sono: intelligenza, conoscenza e capacità deduttive.
- **Umoristico**: si tratta di ambientazioni varie con uno scopo del tutto ironico. Alle volte derivano dalla contaminazione di più generi proprio per suscitare comicità. In questi casi la riuscita del gioco dipende principalmente dalla capacità dei giocatori di costruire, coi loro personaggi, scene divertenti e ridicole.
- **Universali**: sono sistemi di gioco che non sono basati su un'ambientazione specifica. Il loro scopo è fornire un modello di simulazione adattabile a tutte le situazioni[40].

2.2 Storia ed evoluzione del gioco di ruolo

2.2.1 Breve storia del gioco di ruolo in Italia

Di seguito, una "lista" delle pubblicazioni più importanti avvenute in Italia, dal 1983 al 2002, sulla base dell'elenco proposto da Luca Giuliano in *Inventare destini*.

40 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit. pp. 33-34.

Per quanto riguarda strettamente l'Italia, il 1983 è la data della comparsa del primo gioco di ruolo. Si tratta de **I Signori del Caos**. La prima edizione è ormai roba per collezionisti e anche la seconda non è più reperibile nei negozi. L'ambientazione è classicamente *heroic fantasy*: la leggendaria terra di Arret è un pianeta cristallizzato in un medioevo fantastico sul quale marciano le armate del malvagio Dionor. I personaggi dei giocatori sono avventurieri che aspirano a diventare i Signori del Caos, i predestinati che riporteranno la pace su Arret ritrovando i frammenti della statua di Caos spezzata nel grande cataclisma.

L'anno dopo, nel 1984, A. Carocci e M. Senzacqua producono in proprio un GDR ispirato al folklore e alle leggende italiane; il gioco è ambientato in un medioevo buffo e grottesco. Il suo nome è **Kata Kumbas** (Editrice E. Elle) e rielabora in modo originale atmosfere fiabesche ed epica cavalleresca. I giocatori proiettano se stessi in una dimensione immaginaria in cui agiscono smarriti in cerca della conoscenza. Le esperienze e le avventure che vivono li porteranno a prendere coscienza e, quindi, a "svegliarsi". È un'ambientazione piena di fascino antico: quella dell'Orlando Furioso, del medioevo improbabile e buffo dell'armata Brancaleone e delle fiabe italiane di Italo Calvino.

Il 1985 è l'anno in cui in Italia viene pubblicata la traduzione di **Dungeons & Dragons**, a cura di Giovanni

Ingellis e da parte dell'Editrice Giochi. Opera di Gary Gygax e Dave Arneson, è il GDR più famoso e più tradotto nel mondo. L'edizione italiana è basata sulla quarta edizione americana del 1983. La maggior parte di coloro che a quel tempo conoscevano il GDR avevano iniziato giocando a D&D. Le caratteristiche del personaggio (Forza, Intelligenza, Destrezza, Saggezza, Costituzione e Carisma), i livelli di esperienza, il mago, il chierico, il nano, il guerriero, l'elfo, l'halfling, sono fissati per sempre nella memoria di giovani e adulti. La sua ambientazione *fantasy* è priva di qualsiasi *background* specifico perché fa riferimento a molte fonti senza privilegiarne nessuna: da Conan il Barbaro al Signore degli Anelli, alla mitologia greca e alla fiaba nordica.

Nel corso degli anni D&D è cambiato molto. Sicuramente ancora oggi è il GDR più completo e diffuso. Di certo non è molto adatto ai principianti ma costituisce un sistema completo di narrazione collettiva con una grande serie di espansioni, avventure e materiali grafici di supporto.

Nel 1986, la casa editrice E. Elle pubblica un titolo che stava avendo un grande successo in Germania: **Uno sguardo nel buio**. L'ambientazione è rigorosamente *fantasy*, in un mitico continente di Atlantide. I personaggi sono avventurieri, guerrieri, nani, maghi ed elfi. Il sistema di gioco è molto semplice e, soprattutto, adatto ai principianti che vogliono approcciarsi per la prima volta al GDR.

Nel 1988 appare **Vento Nero** di A. Carocci. È ambientato nelle isole Eolie, dove una nube inquinante provoca delle mutazioni negli esseri viventi. In sole tre pagine c'erano le regole e due avventure. Altri, in seguito, si sarebbero cimentati in questa sfida a scrivere il GDR essenziale.

Nel 1989, la casa editrice E. Elle differenzia intelligentemente la sua produzione con **Holmes & Co.** di M. Corte e A. Lotronto che, nel predominio incontrastato della letteratura fantasy, si presenta con un tratto di originalità. I suoi ingredienti sono quelli del romanzo poliziesco classico attinti da Arthur Conan Doyle e Agatha Christie. Un titolo appetibile per l'appassionato divoratore di gialli, con un regolamento che valorizza soprattutto le capacità investigative del giocatore e la costruzione della narrazione di genere.

In linea con questo programma editoriale raffinato, nel 1990 è sempre la E. Elle a produrre un GDR ambizioso e con uno sfondo storico accurato e molto documentato: **I Cavalieri del Tempio** di A. Angiolino, G. Boschi, A. Carocci, M. Casa, L. Giuliano. È un GDR di ambientazione storico-esoterica basato su uno dei miti più resistenti del medioevo europeo: i cavalieri Templari. Il potente Ordine dei monaci cavalieri nato durante la prima Crociata, dopo il suo scioglimento sanguinoso si trasforma in un'associazione segreta il cui scopo è di preservare l'equilibrio del mondo. Il vero tesoro dei Templari sono le molte conoscenze arcane, in particolare il segreto dell'immortalità e della reincarnazione, racchiuso nel "corpo astrale". I personaggi sono "iniziati" del Tempio che si

muovono nell'Europa del Trecento come veri e propri agenti segreti dotati di una duplice forma: una mortale, vulnerabile ed effimera, e una astrale, quasi immortale e in grado di viaggiare nel tempo.

Sempre nello stesso anno, è la volta dell'originale e inconsueta ambientazione di **Figli dell'Olocausto** di A. Cortellazzi per la casa editrice Black-Out. Siamo in Italia, nel 2028, dopo una guerra nucleare devastante e un'invasione di extraterrestri amanti della pioggia. I pochi sopravvissuti si difendono come possono da mutanti, invasori alieni e virus minacciosi. La parola d'ordine è "sopravvivere".

Sempre nel 1990, Giovanni Ingellis, con la sua nuova casa editrice Stretelibri, pubblica un titolo di qualità eccezionale e di sicuro successo: **Il Richiamo di Cthulhu** di S. Peterson. Ancora oggi è considerato il più famoso GDR horror, ambientato negli anni Venti dello scrittore americano H.P. Lovecraft. Non si tratta dell'horror tradizionale dei vampiri e dei licantropi, ma l'orrore di creature aliene pronte a fare irruzione nel nostro modo per devastarlo. Il confine tra la razionalità e la follia è molto fragile e spetta ai personaggi interpretati dai giocatori fare in modo di ostacolare i disegni del Male senza esserne travolti. Si trattò di un vero successo internazionale secondo solo a D&D, che dispone di avventure, supplementi, miniature, come pochi altri. Alla sua prima apparizione, nel 1981, rinnovò in modo radicale il modo di giocare, non tanto per il sistema di gioco quanto per lo spirito

che lo anima, sia per l'esplicito riferimento letterario sia per la raffinatezza interpretativa dei personaggi.

Nel 1991 la novità americana è costituita da **Il GDR del Signore degli Anelli**, di S. Coleman Charlton, pubblicato in Italia da Stratelibri. È il vero GDR basato sulla più famosa saga fantasy della letteratura inglese. Tutto il fascino della Terra di Mezzo è pienamente restituito in questo titolo che si fregia dell'autorizzazione della Tolkien Enterprise. Non si tratta di una semplice "ispirazione" come per molti altri GDR, a cominciare dallo stesso D&D, ma di una vera e propria ambientazione documentata, coerente e ricca di numerosi supplementi e avventure.

Dell'immenso mito tolkieniano, questo gioco sceglie un periodo ricco di eventi ma distante dalla Guerra dell'Anello, circa trecento anni così da non creare troppe contraddizioni tra le avventure e la continuità "storica" della narrazione. Personaggi, razze, professioni sono totalmente immersi nel cosmo ideato da Tolkien, con una magia più diffusa.

È il 1992 e la fantascienza di qualità fa la sua comparsa con **Cyberpunk 2.0.2.0.** di M. Pondsmith (Statelibri). L'ambientazione originale è delle più classiche: megalopoli battute dalla pioggia incessante e scarsamente illuminate dalle luci al neon; mondi in rovina, dal tessuto sociale spezzato e in preda a vilenze di ogni genere; grandi corporazioni multinazionali che controllano i mercati, i governi e le nazioni; biotecnologie sofisticate con innesti uomo-macchina

sorprendenti; e, soprattutto, la Rete (la Matrice), l'immenso sistema di telecomunicazioni che collega fra di loro tutti i computer e le linee telefoniche della Terra: il cyberspazio, in cui si trovano i Netrunner: incursori cibernetici e veri protagonisti di questo mondo e di questo gioco.

Il 1993 è l'anno di picco per quanto riguarda la diffusione del GDR in Italia. Sono molti i titoli, infatti, che escono in questo anno.

Lex Arcana è la vera novità per quanto riguarda GDR di autori italiani. Elementi magici e fantasy in un impero romano che non intende cadere. I giocatori impersonano uomini e donne scelti a far parte della *Cohors Auxiliaria Arcana*, un corpo speciale di agenti segreti il cui compito è di indagare sui fenomeni misteriosi che fanno la loro comparsa in tutte le provicne dell'Impero. In questo mondo non ci sono state l'anarchia militare, le rivolte dei pretoriani, le invasioni barbariche. L'Impero è rimasto "congelato" al momento del suo massimo sviluppo: tre lunghi secoli di prosperità e di miglioramenti sociali. Nonostante questo, da ogni parte dell'Impero giungono notizie sempre più allarmanti sulla diffusione di culti proibiti, di riti celebrati da fanatici adoratori di divinità maligne e sull'apparizione di pratiche magiche sconosciute. Roma non può tollerare tutto ciò, pertanto l'imperatore Teodomiro sottopone all'approvazione del Senato la sua Lex Arcana, in base alla quale i prefetti del Pretorio avranno l'incarico di arruolare seicento elementi scelti, uomini e donne. Appunto quelli che andranno a costituire la Cohors

Auxiliaria Arcana. Tra questi seicento ci sono i giocatori del titolo.

Durante quest'anno, sono molti anche i titoli U.S.A. tradotti in italiano. Tra questi: **Vampiri – La Masquerade** di M. Rein-Hagen. È un'ambientazione molto originale per un GDR horror che assume il punto di visto dei vampiri. I giocatori interpretano, appunto, i ruoi dei vampiri, appartenenti alla stirpre di Caino, condannati a una perenne ricerca del sangue. Per difendersi i vampiri si associano tra di loro in clan familiari tra intrighi e lotte per assicurarsi il predominio della notte. La costruzione della comunità vampiresca, della sua cultura e delle sue regole sociali – largamente ispirata, come atmosfera, ai romanzi di Anne Rice) è coerente e dà vita a una propria mitologia, che è tra le ragioni del successo che il gioco ha avuto in tutto il mondo. Il tema è sofisticato, adatto a piccoli gruppi amanti della atmosfere romantiche e decadenti.

Piuttosto importante, nel 1993, è stata la pubblicazione di **Guerre Stellari. Il Gioco di ruolo** di B. Smith. L'adattamento all'ambientazione dell'opera cinematografica di George Lucas è perfetto. I personaggi comprendono il giovane Cavaliere Jedi che ha appreso i primi rudimenti per la manipolazione della Forza, il Pirata Cyborg che passa la sua vita depredando astronavi, l'alieno Esploratore Cinico che "ne ha viste tante" nei suoi viaggi ma non è amcora riuscito a soddisfare la sua curiosità, e persino il simpatico Wookiee che emette grugniti incomprensibili e si arrabbia per un nonnulla.

Ovviamente, questo titolo, per essere giocato bene, presuppone una buona conoscenza dell'ambientazione. Il

vantaggio, in questo caso, è che le fonti sono più abbordabili di quelle letterarie per cui, Master e giocatori – prima di iniziare a giocare – potrebber trascorrere qualche ora piacevole a rivedere i film della saga.

Il 1994 è un anno ricco di proposte italiane. La prima fra queste è **Ammo. Il gioco di ruolo** di M. Caruccio, B. Chies, P. Cioni. È ambientato nel mondo dei cartoni animati (anime) e dei fumetti (manga) giapponesi. Il tema è molto particolare, sviluppato bene ma richiede una certa passione per il genere.

Sempre del 1994 è **Elish** di E. Coltorti, M. Calamita, T. Yamanouchi, V. Castelfranchi. È una produzione amatoriale di alto livello, curata e piena di idee originali. L'ambientazione è *fantasy-dark* con atmosfere sognanti ed eroiche piene di tensione, in cui la vita è continuamente minacciata da creature feroci dall'aspetto spaventoso. Il sistema di gioco di questo titolo è affidato alla fusione di due tipi di narrazione: emotivo-sensoriale e soggettivo-descrittiva tali che il giocatore è invitato ad approfondire la biografia del suo personaggio in modo che le abilità non siano soltanto delle quantità astratte, ma delle vere e proprie risorse sulla base delle quali il Master è in grado di valutare la riuscita o meno delle azioni, anche senza fare uso del lancio dei dadi.

Con **C'era una volta**, di F. Lutrario, si compie una scelta educativa coraggiosa: avvicinare il GDR ai bambini. Lo si fa attraverso una "macchina" per costruire e raccontare favole nelle Terre Incantate che può essere utilizzata dagli adulti per far scoprire ai bambini il piacere della narrazione in un modo

nuovo, coinvolgente, attivo e creativo, mettendoli direttamente al centro della storia nella posizione di protagonisti e non solo di ascoltatori. Il gioco è ambientato nel mondo dei folletti e per un motivo preciso: i folletti sono i personaggi ideali da intepretare per i bambini. Hanno la loro spontaneità, il loro naturale egocentrismo, la meraviglia che viene dalla scoperta delle cose nuove, l'entusiasmo, la paura dell'ignoto che diventa facilmente curiosità e, quindi, fonte inesauribile di avventure.

Questo è l'unico tentativo commerciale italiano di presentare un gioco di ruolo dichiaratamente pensato per bambini piccoli.

Ars Magica è uno dei primi GDR a dare rilievo alle tecniche di narrazione e drammatizzazione. È ambientato nella mitica Europa dell'alto medioevo: terribile, misteriosa e leggendaria così come doveva apparire alla gente del medioevo stesso ma soprattutto come appare ai giovani americani dei giorni nostri imbevuti di medioevo inventato. È un'Europa popolata di esseri fatati, giganti, ombre misteriose, pestilenze, guerre e carestie.

La paura è la grande ossessione dell'uomo medioevale ed è per sfuggire a questa paura che alcuni individui, dopo anni di studi e di indagini, si impadroniscono dell'arte della magia. All'ignoranza e alla superstizione degli uomini comuni essi contrappongono il controllo delle forze che legano in una trama invisibile tutte le cose. Ovviamente, il desiderio di conoscenze e i tentativi di padroneggiare eventi misteriosi ed energie occulte trovano oppositori, scatenano invidie e rivalità, mettono in allarme i poteri forti. Allora streghe e stregoni si

riuniscono in Alleanze e chiamano se stessi con il termine di Magi. Le Alleanze sono dimore segrete in cui i Magi possono riunirsi senza timori e addestrare i nuovi adepti.

Il 1995 è l'anno in cui è iniziata la diffusione del GDR per computer che, in qualche modo, ha decretato la fine del GDR "commerciale" e il suo passaggio a una fase meno redditizia per le case editrici e quindi, inevitabilmente, a cali di vendite e di distribuzione dei nuovi titoli in tutto il mondo. Si apre, però, una fase nuova di sperimentazione che doveva trovare di lì a poco (all'incirca verso il 1996), in Internet, un mezzo alternativo di diffusione del gioco.

In questo nuova situazione si inserisce **On Stage! Il gioco dell'attore** di L. Giuliano. È un GDR "teatrale" che permette di improvvisare delle vere e proprie rappresentazioni drammatiche della durata di 2-3 ore. I giocatori, da 5 a 8, assumono i ruoli dei personaggi principali e sotto la guida di un regista danno vita a una sorta di commedia dell'arte piena di intrighi, amori, tradimenti, complotti e lotte per il potere. L'ambientazione è tratta dal teatro classico di W. Shakespeare che consente di fondere insieme elementi storici e fantasy, comicità e tragedia.

In questo stesso anno è pubblicata, da Nexus, la traduzione di un GDR molto particolare e provocatorio: **Maschiacce Armate Pesantemente** di G. Porter. Vede come protagonisti personaggi esclusivamente femminili nello scenario di un mondo parallelo al nostro in cui il sistema sociale è crollato definitivamente sotto il peso immenso della stupidità

“maschile” universale. L’eredità è stata raccolta dalle donne che però non sono da meno: armate di fucili, spade e di tutto ciò di cui la natura le ha dotate, le donne “macho”, provocanti e sfacciate, si prendono la loro parte.

De Eloquentia, del 1996, è un eccellente gioco di narrazione. Il sistema di gioco punta sulla storia, piuttosto che sulle meccaniche. La caratterizzazione dei personaggi, infatti, è un punto di forza di questo gioco. I personaggi devono essere dotati di aspirazioni, obiettivi, amicizie; l’intreccio con lo scenario e il collegamento tra i diversi background permetterà, durante le sedute di gioco, di sviluppare una narrazione ricca di eventi, di sorprese e di situazioni divertenti.

Di quest’anno è anche **Byblum. Avventure tra le righe** la cui idea di base è entrare nella storia. La biblioteca di Byblum, immaginata da Widenhorn (un po’ come la Biblioteca di Babele di Borges) è immensa e fragile. Sorge sotto le rovine dell’antica Alessandria d’Egitto. In essa si trova un sopravvissuto di Atlantide, Urien, che ha raccolto tutto ciò che è stato scritto dagli uomini sotto l’impulso della loro creatività affabulatrice: romanzi, racconti, fiabe, opere poetiche e letterarie di ogni genere. Storie, personaggi e mondi creati dalla fantasia che per il solo fatto di essere stati immaginati da qualcuno hanno ormai acquisito una loro esistenza, fissata dalla trama che li contraddistingue, in una dimensione parallela alla nostra.

Di tutto ciò, Urien è il guardiano immortale che tenta di difendere le storie dai “ladri di trame” avvelendosi della

collaborazione dei giocatori organizzati in Pattuglie di intervento in grado di avventurarsi nei mondi immaginari più disparati con lo scopo di impedirne la modifica e la corruzione.

Il titolo di punta del 1997 può essere considerato **Talislanta**. È un gioco di ruolo fantasy che si fa apprezzare per l'imponente scenario della sua bizzarra ambientazione. Il materiale prodotto, a partire dalla prima edizione del 1987, è davvero considerevole, arrivando a formare una vera e propria enciclopedia in diversi volumi, che spazia dalla descrizione geografica del continente agli sviluppi tecnologici e sociali, dalla botanica alla teologia. Il riferimento alla letteratura fantasy non deve, però, trarre in inganno. Non c'è il solito medioevo con un po' di magia e, inoltre, non vi sono i "soliti" Elfi. Le razze del gioco sono più di cinquanta e i giocatori si trovano a scegliere tra una quantità considerevole di combinazioni.

Dal 1998 in poi, solo pochi coraggiosi si avventurano nella pubblicazione di nuovi GDR da tavolo.

Angeli e Demoni è un titolo con un inizio amatoriale ma che poi ha avuto, successivamente, sviluppi più professionali. Il tema è quello della lotta tra creature angeliche e demoniache che, confuse tra i comuni mortali, portano avanti i loro intrighi e la loro battaglia millenaria.

Sol Levante è stato l'ultimo gioco di ruolo pubblicato per la serie *Giochi del 2000*. È ambientato nel Giappone medievale

con riferimenti al cinema, di Akira Kurosawa, alla serie televisiva *Lone Wolf* e ai lungometraggi animati della Yamato.

Del 1999, merita di essere ricordata l'opera di traduzione di un GDR basato completamente sulla narrazione: **Le Straordinarie Avventure del Barone di Munchausen**, ispirato a un classico dell'illuminismo tedesco, tornato alla fama grazie al film di Terry Gilliam. Le avventure del Barone di Muchausen sono intelligenti e assurde, condite di nozioni scientifiche paradossali e anticipatrici della fantascienza, eccessive sotto ogni punto di vista.

Venetia Obscura, del 2000, è una proposta originale e intrigante. L'ambientazione è senza dubbio affascinante: Venezia in un lontano futuro, abbandonata dai suoi abitanti, diventa lo scenario ideale di intrighi e conflitti a metà strada tra "medioevo prossimo venturo" e fantascienza, in cui monaci bibliotecari si dedicano alla conservazione del sapere, mentre il Sacro Ordine di San Marco, fondato nel 1202 dal doge Enrico Dandolo, risorge dalle ceneri per riprendere la sua missione di difesa della Repubblica e dei suoi valori.

Il GDR italiano del 2001 è **Ancestry**, di R. Fabbri, un manuale autoprodotto di ambientazione classicamente fantasy, con un regolaente semplice e particolarmente curato nella gestione dei combattimenti. Lo scopo è di fornire ai giocatori un sistema flessibile ma abbastanza dettagliato da soddisfare i criteri di una simulazione "realistica".

Degno di nota, nel 2002, è **Orlando Furioso – Il gioco di ruolo dei Paladini di Re Carlo** che è la riedizione "commerciale" di un GDR ideato durante gl iinterventi didattici sul GDR che i suoi autori (A. Angiolino e G. Meluzzi) hanno tenuto presso la Biblioteca dei Ragazzi del comune di Roma nel 1993. L'Orlando Furioso è un mito letterario affascienante, una miniera di personaggi, storie, immagini. I due autori del GDR hanno saputo restituire il mondo incantato dei paladini con la stessa frescehzza con cui Ludovico Ariosto lo presentò ai suoi lettori, non certo nella grandezza del testo, ma nella meccanica della narrazione presso le corti rinascimentali. Il volume è corredato di un'avventura sul recupero della "pazienza" perduta" di re Carlo e di belle illustrazioni di Gustave Doré.

L'anno si chiude con **Il Signore degli Anelli – Manuale di Base**, pubblicato in italiano quasi contemporaneamente all'edizione americana. Il GDR è ambientato nella Terra di Mezzo di Tolkien ed è tratto direttamente, per le illustrazioni, dal film in tre parti, ormai famosissimo, di Peter Jackson. Un titolo magnifico, tale da soddisfare anche i più esigenti fan dell'opera, dotato di informazioni dettagliate sui luoghi, i personaggi, la storia e la leggenda della saga epica fantasy più letta nel mondo. Il sistema di gioco è completamente nuovo, occupa solo 40 pagine su un totale di 300 ed è di facile apprendimento[41].

41 Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B., *Inventare destini*, cit. pp. 32-53.

2.2.2 I GDR per computer

La data di nascita ufficiale del GDR è la fine di gennaio del 1974, quando venne pubblicata la prima edizione di *Dungeons & Dragons* di Dave Arneson e Gary Gigax. Da allora sono passati più di quarant'anni e sono stati pubblicati centinaia di sistemi di gioco senza dubbio più espressivi, più creativi e, soprattutto, diversi.

Gli stessi giocatori di ruolo sono cambiati in questi lunghi anni e i giochi sono cambiati con loro.

Oggi molti ragazzi conoscono i giochi di ruolo solo attraverso i giochi per computer o per console e non sanno che essi stessi si ispirano direttamente ai "veri" GDR, cosiddetti "carta e matita" o "cartacei". Graficamente meno accattivanti ma, forse, più socializzanti.

Il GDR nasce, dunque, negli Stati Uniti e si diffonde rapidamente in Gran Bretagna, pertanto la maggior parte dei titoli è in lingua inglese. Anche i francesi hanno contribuito in modo significativo allo sviluppo di ambientazioni e sistemi di gioco. Gli italiani detengono un dignitoso terzo posto, seguiti da spagnoli, tedeschi, svedesi e giapponesi.

Di tutto questo materiale solo poco più di un centianio di titoli è effettivamente disponibile per il grande pubblico. Il mondo del gioco in generale, non solo del GDR, è caratterizzato dalla presenza di numeose piccole case editrici che spesso stampano edizioni amatoriali in poche copie, dedicate a un pubblico specializzato[42].

---

42 Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B., *Inventare destini*, cit., p. 32.

Se carta, penna e fantasia sono gli ingredienti fondamentali di un gioco di ruolo tradizionale, la rivisitazione testuale interattiva di *Dungeons & Dragons* viene realizzata già l'anno successivo alla sua uscita, nel 1975, in ambito accademico, per mano di Don Daglow, studente del Claremont University Center.

Il nome del gico è *Dungeon* – non a caso – e prevede una squadra di diversi personaggi chiamata a esplorare un sotterraneo (*dungeon* appunto) infestato da mostri. Scopo del gioco è quello di far procedere la storia e combattere i nemici attraverso l'esplorazione del mondo fantastico in cui la vicenda è ambientata.

Con *Dungeon* nascono le cosiddette avventure testuali che funzionano in modo molto semplice: il giocatore trova su schermo la descrizione del luogo in cui è collocato il suo alter ego e le condizioni narrative di partenza. Tramite tastiera, egli digita l'azione che vuole far compiere al suo personaggio. L'azione ha di conseguenza effetto, producendo un avanzamento della storia.

Unico scopo di un'avventura testuale è procedere nella storia e viverla fino alla fine. *Dungeon* è il primo gioco di questo genere ed era quasi interamente gestito dal testo ed è così che il testo entra nel videogioco quale veicolo di narrazione. Ma questo esperimento di Dan Daglow rappresenta anche un importante precedente per la storia delle opere multimediali interattive: è il lontano progenitore del videogioco di ruolo. Soggetto a diverse evoluzioni di forma e linguaggi nel

corso degli anni, il videogioco di ruolo sarebbe sopravvissuto fino ai giorni nostri[43].

Dunque l'evoluzione "in digitale" del GDR inizia quasi subito, grazie alle nuove tecnologie che proprio in quegli anni favorirono il grande sviluppo delle opere multimediali interattive.

Lo sviluppo e la diffusione dei *personal computer* e delle tecnologie informatiche hanno consentito un'evoluzione delle possibilità dei GDR. L'uso del PC ha fatto in modo che si potessero sfruttare le caratteristiche dei giochi di ruolo classici senza più la necessità della presenza né di un gruppo di giocatori né di quella del Master; infatti, con il PC, un solo giocatore può manovrare diversi personaggi ed è il computer a dettare le istruzioni, muovere i nemici, estrarre i numeri per i tiri ai dadi. Queste caratteristiche rendono per molti versi discutibile – e, a detta di alcuni, erronea – l'attribuzione a questo genere di videogame l'appellativo di giochi di ruolo, dal momento che viene a mancare proprio uno dei fattori costitutivi dei GDR classici: l'interazione diretta, faccia a faccia, con altre persone. Tuttavia, l'uso comune ha ormai diffuso la locuzione "GDR per computer", sulla scia della sigla inglese CRPG (*computer role playing game*).

La maggior parte di questo genere di giochi permette di scegliere tra diversi personaggi, ciascuno dotato di alcune caratteristiche definite come livello di energia, punti magia, armi, abilità. La struttura narrativa è simile a quella della

43 Accordi Rickards Marco, *Storia del videogioco*, Carocci Editore, Roma, 2014.

maggioranza dei GDR classici: un gruppo di eroi deve conquistare un tesoro, sconfiggere un nemico, liberare il proprio villaggio da un maleficio. Durante l'avventura il giocatore ha sempre sott'occhio, sul monitor del computer, lo stato del suo personaggio o dei suoi personaggi, tra cui i punti feritia rimanenti, le armi e le armatura in uso, l'equipaggiamento, le monete d'oro a disposizione.

Il primo videogioco di ruolo vero e proprio fu *Advanced Dungeons & Dragons – Treasure of Tarmin*, del 1982, una versione del già celebre GDR specificamente creata per il computer; a dare avvio alla diffusione del genere su larga scala fu però *Dragon Quest*, uscito sul mercato nel 1986.

A breve distanza l'una dall'altra, poi, vennero rilasciate versioni aggiorante dei videogiochi *Ultima* e *Wizardry*, oltre a un gioco che nel giro di pochi anni sarebbe diventato un vero e proprio cult per gli appassionati: *Final Fantasy*, uscito la prima volta nel 1987.

Successivamente, si cercò di aumentare le possibilità di interazione tra più giocatori, con *Diablo*, ad esempio, che permette a vari giocatori di "collaborare" nello stesso tempo, combattendo insieme i mostri o scambiandosi gli oggetti del prio equipaggiamento.

Una grande differenza dei videogiochi di ruolo rispetto ai GDR più tradizionali consiste nel fatto che un solo giocatore può muovere l'intero gruppo di personaggi; il livello di immedesimazione con essi è quindi ridotto al minimo, in rapporto alle qualità richieste da un GDR classico, in cui ciascuno interpreta il proprio personaggio, lo fa agire, lo fa

dialogare. Il giocatore, in questo caso, è più come uno stratega che vede dall'alto le possibilità di azione del suo gruppo e lo fa muovere a seconda delle circostanze.

Di fatto, non esiste più la dimensione narrativa, che costruisce l'avventura tramite un fitto scambio di descrizioni di azioni da parte di più PG, ma lo sviluppo di una vicenda in cui non si deve tanto dare vita a un personaggio, costruendone l'identità in rapporto agli altri, quanto individuare gli snodi importanti del percorso, applicare il proprio ingegno per risolvere trabocchetti e impiegare al meglio il proprio gruppo di personaggi nei combattimenti.

Insomma, non si tratta tanto di calarsi in un ruolo: la dicitura "gioco di ruolo" è rimasta legata a questo genere di giochi più per la tipologia dei personaggi e delle ambientazioni, oltre che per il genere delle avventure che non per un legame diretto con la modalità classica di GDR.

La diffusione di internet, in compenso, ha permesso di reintrodurre nelle modalità di GDR per PC proprio la dimensione interattiva: è il caso dei giochi in rete, o GDR *on line*[44].

2.2.3 Il GDR on line

Questa modalità di gioco utilizza internet come mezzo di comunicazione. Fanno parte di questa categoria i giochi di simulazione e i MUD[45].

---

44 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit., p. 42.
45 *Ibid*.

Con l'acronimo MUD (*Multi User Domains*) si fa riferimento a una serie di sistemi di raltà virtuali, collegati in rete, ai quali possono accedere più utenti contemporaneamente.

Il primo MUD fu ideato nel 1978 da due studenti dell'Università di Essex in Gran Bretagna: Roy Trubshaw e Richard Bartle. Il nome che gli fu dato fu: *Multi-User Dungeon*. Quest'ultimo si presentava come un gioco per computer in stile *fantasy*, accessibile solo dagli utenti dell'Intranet della suddetta università, in cui i giocatori erano coinvolti in una serie di avventure, come ad esempio risolvere enigmi e trovare tesori, partecipando alle quali potevano guadagnare dei punti.

Questa prima versione del gioco può essere considerata come la versione computerizzata del tradizionale gioco di ruolo da tavolo *Dungeons & Dragons*. In seguito, le numerose nuove versioni del gioco si distaccarono in parte o completamente dal gioco originario per cui, intorno agli anni Novanta, si preferì cambiare l'acronimo in *Multi-User Dimension* o in *Multi-User Domain* affinché la denominazione di MUD potesse includere anche tutta quella serie di giochi che si differenziarono, per lo scenario dell'ambientazione e per le regole del gioco, dalla versione originaria.

Da un punto di vista più strettamente tecnico, i MUD sono sistemi software all'interno dei quali si trova anche un database che, a sua volta, contiene una serie di descrizioni di luoghi, detti *rooms*, e di oggetti, compresi quelli che descrivono i personaggi ideati dagli utilizzatori. Il programma, installato su un server, accetta connessioni da qualunque computer collegato

in rete e permette agli utenti di accedere al database, di utlizzare gli oggetti già esistenti per creare l'avatar del proprio personaggio, aggiungendo eventualmente altre descrizioni per meglio connotarlo, e di interagire con la macchina (tramite una serie di comandi) ai fini del gioco stesso[46].

Si può, quindi, affermare che con i MUD ci si avvicina di più al concetto di videogioco, per quanto l'interfaccia solo testuale, il tipo di gioco e l'interazione multigiocatore ricordino i giochi di ruolo. Si tratta di giochi interattivi strutturati in stanze che i giocatori esplorano mediante l'uso di comandi testuali. Mostri, punti esperienza e livelli conferiscono al tutto una struttura che ricorda i giochi di ruolo cosiddetti "*hack and slash*", con poca interpretazione e molti combattimenti.

Ma i MUD "vecchio stile", con interfaccia a comandi, appaiono ormai retrò in quest'era dominata dalla grafica, per cui si è tentato di coniugare il meccanismo di gioco di successo con delle interfacce più moderne. Un esempio è *The Gate*[47] che consente al giocatore di visualizzare gli ambienti in cui si trova, e aggiunge effetti sonori e altro all'esprienza del MUD che, in questo modo, si avvicina a forme di intrattenimento più moderne come i videogiochi o i MMORPG (*Massively Multiplayer Online RPG*).

Questi ultimi, a partire dal primo – *Ultima Online* – hanno coinvolto grandi masse di giocatori a immergersi in vasti mondi 3D in cui vivere vere e proprie "vite virtuali".

---

46 Isabella S., *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza, 2006, p. 21.

47 http://thegate.ngi.it/

Questi giochi includono strumenti multiplayer molto sofisticati che consentono a un giocatore di assumere un vero e proprio ruolo da Master, arbitrando un'avventura *on line* per un gruppo di giocatori.

E, dunque, proprio dal mondo dei videogiochi – da sempre snobbati come l'antitesi del "vero" gioco di ruolo – arrivano strumenti realmente sofisticati per arbitrare partite di gioco *on line*[48].

Il *Play by Chat*, in tutto questo, si inserisce a metà strada. Vedremo nel prossimo capitolo in che modo.

2.3 Il gioco di ruolo in ambito educativo e didattico

Il connubio tra gioco di ruolo ed educazione è così duttile che può essere impiegato in ambiti molto diversi, di volta in volta sfruttando le diverse caratteristiche con cui si presenta il mezzo. Nel corso degli anni si sono succeduto in Italia moltre proposte di GDR in ambito didattico-educativo, sfociate spesso in produzione editoriali: si spazia dalla didattica della storia e di altre materie scolastiche, fino ad arrivare all'educazione su tematiche non strettamente scolastiche come pace, nonviolenza e solidarietà[49].

Il GDR non si presenta né come un'esecuzione di abilità particolari, né come un'attività pratica in cui si vince

48 Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B., *Inventare destini*, cit. p. 54-55
49 *Ibid*.

qualcosa[50]. Si tratta di un gioco del tutto mentale, caratterizzato dalla immaterialità e incorporeità delle sue forme concrete, che si sviluppano seguendo le forme intangibili della fantasia e dell'immaginazione: consiste, come già detto, nel creare e raccontare intorno a un tavolo le avventure di un gruppo di eroi che persone in carne e ossa gestiscono e interpretano. Non vi sarà mai un finale ultimo ma si andrà avanti finché si avrà voglia di continuare.

Lo svolgimento di un GDR consiste nell'interpretazione di ruoli scelti in base ai criteri forniti dal background, arricchiti di volta in volta dai contributi fantastici dei partecipanti. A questo si aggiungono le scelte di vita e le azioni quotidiane compiute nell'avventura, che contribuiscono a determinarne l'identità e la personalità. Più che uno stereotipo, emerge una figura di estrema complessità, verso cui convoglia tutto il patrimonio di esperienza e di conoscenze del giocatore.

Se in essa confluisce la maggior parte dei vissuti psichici e affettivi, si deduce che è proprio nell'interiorità dell'uomo che si origina il desiderio di giocare di ruolo. Il GDR narra una storia che nasce nel cuore e cresce nella mente, che unisce in modo indissolubile il personaggio al suo ideatore, che vive e si nutre di atti psichici. Ogni comune tentativo, tipico della condotta umana, di esprimere le migliaia di sfaccettature della propria personalità, ogni volta che si immagina di essere da un'altra parte, al posto di un altro, è giocare di ruolo.

Si inizia da piccoli, quindi, e non si finisce nemmeno da adulti. Anche andando indietro nel tempo, fino alle civiltà più

50 Huizinga J., cit. pp. 229-35.

antiche, si socpre come il gioco di ruolo sia una tendenza insita nella natura umana, legata alla volontà di essere e alla ricerca di identità. Senza arrivare ai sofisticati fantasy role playing game, nati di recente, si possono ricordare i giochi d'infanzia, quelli del già ricordato "facciamo finta che". In queste rappresentazioni l'intento è riprodurre le situaizoni quotidiane che si presentano nel mondo reale o fantastico, delle fiabe o della televisione, al fine di appagare il desiderio di viaggio[51], ma anche di crescere ovvero diventare come gli adulti, che rappresentano le figure di riferimento.

Nonostante non esista un'età più adatta di altre, c'è una fase della vita in cui il GDR potrebbe contribuire in maniera efficace allo sviluppo della personalità: la preadolescenza e l'adolescenza. Durante questo periodo i ragazzi attraversano dei momenti difficili, di cambiamento: mentre migliaia di incontri con persone, oggetti, immagini e situazioni colpliscono e arricchiscono la coscienza trasformandola in esperienza, l'impazienza di diventare grandi aumenta e le paure di tutto ciò che sta mutando nel corpo e nella mente hanno il sopravvento. Si potrebbe pertanto indicare la fascia d'età compresa tra gli 11 e i 18 anni come privilegiata per i benefici derivati da un'attività di giochi di ruolo, poiché potrebbe offrire molto in termini d'aiuto allo sviluppo del Sé e alla crescita.

Il GDR appartiene alla categoria del gioco di rappresentazione, in cui sono attivate quelle capacità logico-

51 Moro Walter, «Le figure dell'avventura», *Linee di fuga: l'avventura nella formazione umana*, a cura di Riccardo Massa, Firenze, La Nuova Italia, 1989, p. 167.

astratte che si sviluppano proprio durante l'età adolescenziale. L'azione non viene compiuta, ma solo rappresentata attraverso dei codici di comunicazione, che nel caso specifico sono la scrittura, il disegno e la drammatizzazione.

Infine, il GDR è un tipo di gioco narrativo, un'evoluzione di quello rappresentativo in cui si applicano le facoltà di linguaggio, di ideazione e di invenzione immaginativa, insieme alla drammatizzazione, la recitazione e l'interpretazione.

In un gioco di ruolo, l'avventura progredisce da un lato nella trama, inventata e preparata volta per volta dal Master, dall'altro nelle scelte d'azione che ne variano il corso. La creazione della storia è totalmente libera, si lega in maniera esclusiva all'arbitrio individuale e rimane sottoposta a quelle poche, semplici regole, accettate o promosse volta per volta dal gruppo, senza le quali nessun gioco potrebbe essere giocato. In questo modo è possibile esplorare nuovi modi di espressione, mentre, in virtù della copertura offerta dal PG, si osa portare avanti azioni e *performance* che non si avrebbe il coraggio di intraprendere nella vita quotidiana.

Da un lato è consentita questa libertà di azione nel gioco, dall'altro se ne è direttamente responsabili. Anche nel mondo fantastico, come in quello reale, chi infrange le regole deve darne conto e ne subisce tutte le conseguenze. Dal canto suo il Master deve gestire le situazioni in maniera equa e opportuna, altrimenti ne risponderà ai giocatori. In tal senso il di gioco di ruolo educativo (GDRE) riproduce in chiave simbolica il mondo reale e dimostra in maniera efficace come il rispetto delle leggi

sia necessario per la sopravvivenza del gruppo o della società stessa.

Ognuno è legato ai suoi compagni e un minimo errore può costare loro la sconfitta e il fallimento della missione. In una squadra sono necessarie le comptenze specifiche di tutti.

Il GDRE insenga a stare insieme, seduti intorno a un tavolo, per guardare gli altri negli occhi e comunicare con loro, raccontando delle storie e mettendosi alla prova. Le regole da osservare, poche e semplici, come già sottolineato sono necessarie per l'esistenza stessa del gioco, come i turni su chi deve paralre o tirare i dadi; si deve aspettare che gli altri finiscano l'azione di gioco prima di cominciare la propria.

Ridendo, scherzando e recitando i ragazzi imparano anche a rispettare un ruolo, non solo di mago o paladino, ma anche di giocatore e compagno.

Come nel GDR è necessario avere considerazione per il sovrano, il padre o il sacerdote, e per le leggi dei popoli (gli elfi hanno codici normativi diversi da quelli dei nani e dei vampiri), così nella vita ci sono delle regole e dei ruoli, come il genitore, il medico, l'insegnante.

Da parte sua, l'arbitro ha i suoi doveri ed è il primo che deve dare l'esempio, in quanto Master e in quanto educatore: non può cambiare le norme a suo piacimento solo perché è il detentore del potere di gioco.

Infine, è facile rendersi conto in questo contesto che le regole possono anche essere cambiate secondo necessità. Durante l'attività educativa, infatti, può succedere di stravolgere le prescrizioni dei manuali ufficiali di gioco, per

rendere il GDR più spotaneo e dunque più formativo, per dare la possibilità ai ragazzi di manifestare e sperimentare liberamente le proprie potenzialità.

Fra i compagni vige il principio dell'ugaglianza di diritti e doveri: non ci devono essere dei favoriti, a cui si riserva una posizione migliore o a cui si assegna il ruolo di risolutori privilegiati dell'avventura. I PG sono tutti uguali e devono partire con gli stessi vantaggi e svantaggi. In questo senso il GDRE favorisce la nascita di un forte spirito di squadra: i PG lottano per un obiettivo comune ma non possono farlo se i giocatori litigano o si ostacolano fra di loro. La missione, che prevede sempre degli avversari da affrontare, fallirebbe in modo misero.

Lo spirito di gruppo, la solidarietà, la fraternità viene incoraggiata: i compagni si sostengono a vicenda nei momenti critici[52].

A questo proposito, torno qui a parlare di un argomento citato già nel primo capitolo: l'esperienza di Heather Lawver e del suo giornalino scolastico ambientato nella scuola di Hogwarts.

A soli tredici anni, Lawver diventa praticamente caporedattore, gestendo più di 102 ragazzi da tutto il mondo che scrivono per il suo giornale: *The Daily Prophet*. Assume giornalisti che scrivono con cadenza settimanale – di tutto, dalle ultime partite di quidditch alla cucina dei babbani. Lei redazione personalmente ogni articolo prima di pubblicarlo, incoraggia i suoi collaboratori a confrontare i loro testi

52 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit. pp. 109-120.

originali con le versioni redazionate e offre la sua consulenza sui vincoli stilistici e grammaticali da osservare. Era, quindi, alla testa di uno staff internazionale di studenti-scrittori che pubblicavano, senza nessuna supervisione di adulti, il giornalino scolastico di una scuola che esistenva solo nella loro immaginazione.

Ma la cosa che più stupisce è che, fin dall'inizio, Lawer inquadrò il suo progetto all'interno di una cornice pedagogica che aiutava i genitori a comprendere la partecipazione dei loro figli. In una lettera aperta ai genitori dei suoi collaboratori, Lawer illustra gli obiettivi del sito:

> The Daily Prophet è un'organizzazione dedicata a trasferire la vita letteraria in quella vera… Creare un "giornalino" online con articoli che invitano i lettori a credere all'esplorazione dei libri, all'identificazione con i personaggi e all'analisi della grande letteratura. Sviluppando l'abilità mentale di esaminare la parola scritta in giovane età, i bambini possono scoprire meglio di altri l'amore per la lettura. Creando questo mondo fittizio impariamo, creiamo e ci divertiamo in una società utopica composta da amici[53].

È così brava a imitare il linguaggio degli insegnanti che ci si fa fatica e ricordare che è ancora un'adolescente. Ad esempio, fornisce rassicurazioni sul fatto che il sito proteggerà le identità reali dei bambini e che pubblicherà solo quegli articoli che non trattano contenuti inadatti a giovani lettori. Essendo ansiosa di ricevere un riconoscimento da parte di docenti e bibliotecari, ha

53 http://www.dprophet.com/hq/openletter.html

sviluppato piano dettagliati su come gli insegnanti potessero usare il suo modello per creare versini proprie del giornalino scolastico di Hogwarts come progetto di classe. Alcuni di loro accolsero la sua offerta.

Il progetto di questa ragazzina, ha permesso ai bambini di immergersi nel mondo immaginario di Hogwarts e di sentirsi realmente in connessione con una comunità vera di bambini in tutto il mondo che lavoravano insieme alla realizzazione di *The Daily Prophet*. Gente di diverse origini nazionali, razziali ed etniche formava una comunità dove le differenze tra individui erano accettate e l'apprendimento era posto al centro del gioco.

L'accesso a questa scuola immaginaria era dato dalla costruzione di un'identità fittizia. Questi personaggi diventavano poi protagonistii delle "storie di cronaca" di Hogwarts.

Nelle loro descrizioni, spesso i bambini mescolavano dettagli banali delle loro vite quotidiane a storie fantastiche ambientate nel mondo inventato da J. K. Rowling.

Nello scrivere articoli sulla scuola di Hogwarts per *The Daily Prophet*, i giovani reperter si inseriscono a vicenda come personaggi all'interno delle storie raccontate, cercando di conservare quello che ciascuno vede come il suo posto speciale in quel mondo fantastico. Ne risulta una creazione collettiva di fantasia, a metà strada tra un gioco di ruolo e una *fan fiction*. L'intracciarsi delle fantasie diviene un elemento chiave per il legame tra questi ragazzi, che si avvicinano l'uno all'altro interagendo tramite i loro personaggi.

Quest'esperienza suggerisce un'importante competenza culturale: il gioco di ruolo come mezzo di esplorazione di un regno immaginario e come strumento per lo sviluppo di una conoscenza adeguata di noi stessi e della cultura che ci circonda. Questi bambini hanno capito Harry Potter perché hanno occupato uno spazio a Hogwarts; l'ingresso fittizio nella scuola li ha aiutati a mettere in relazione le regole di quel mondo fantastico e i ruoli che i vari personaggi vi svolgevano. Esattamente come un attore che costruisce un personaggio si affida alla combinazione di ricerca esterione e introspezione personale, allo stesso modo questi bambini attingevano a piene mani alla loro esperienza soggettiva per arricchire la storia di Rowling. Non è altro che una sorta di padronanza intellettuale che si acquisisce soltanto attraverso la partecipazione attiva.

Allo stesso tempo, però, e innegabilmente, il gioco di ruolo forniva loro l'ispirazione per accrescere le loro abilità letterarie, esattamente quelle che erano già apprezzate nell'istruzione tradizionale[54].

2.3.1 Esempi di GDR didattici: storia, letteratura ed educazione alla mondialità e alla pace

L'insegnamento della storia si presta particolarmente al gioco di ruolo perché questo permette ai suoi partecipanti di ottenere un peculiare punto di vista interno rispetto a un contesto storico che, così, diventa un teatro di vite vissute piuttosto che un arido sussegiursi di date e di fatti che, molto spesso, i ragazzi – a scuola – mal digeriscono.

54 Jenkins, H., *Cultura convergente*, cit., p. 235-236

Molto varie sono state anche le esperienze legate allo studio della letteratura. In questo caso, il gioco di ruolo assume forme più vicine alla narrazione collettiva – ed è questo un punto fondamentale di questa tesi – e diventa un mezzo flessibile per analizzare gli elementi di un'opera o di un genere letterario per padroneggiarli anche in maniera creativa attraverso la produzione di un vero e proprio testo.

Per quanto riguarda, invece, l'educazione alla mondialità e alla pace, i GDR rappresentano uno strumento quasi naturale da adottare perché il mezzo presuppone e favorisce necessariamente lo sviluppo di comportamenti cooperativi e di ascolto. Il *mettersi nei panni dell'altro* – fondamentale nel GDR – è centrale a qualsiasi ragionamento basato sull'accoglienza, la comprensione e la convivenza pacifica.

Qui di seguito, alcuni esempi concreti di giochi di ruolo applicati, appunto, all'insegnamento di storia, letteratura ed educazione alla mondialità e alla pace.

Il GDR nella didattica della storia:

- *Per studiare la storia più antica* è un'esperienza elaborata dall'insegnante Elisabetta Cansacchi e realizzata presso il Liceo Scientifico "Giordano Bruno" di Torino. L'attività prevede la ricostruzione in classe della vita di una ipotetica comunità preistorica e l'evoluzione verso un'economia basata su allevamente e agricoltura. Ogni studente riceve una carta in cui è definito il suo ruolo e l'appartenenza alla componente conservatrice o a quella innovatrice della tribù.

- *Giocastoria* è un volume realizzato da Marcello Missiroli, Lorenzo Trenti e Andrea Ligabue. Si tratta di un gioco di ruolo sulla storia della Modena del XII secolo. Contiene il regolamente del gioco, le schede di otto personaggi, le ricostruzioni delle mappe medievali di Modena e provincia e una lunga avventura introduttiva creata appositamente per raccontare il passaggio dall'età matildica a quella dei Comuni, oltre a una sezione tutta indirizzata agli insegnanti[55].

Il GDR nello studio della letteratura:

- Dal 1995 al 1999, l'associazione livornese *Gli Ultimi Cavalieri* ha dato vita a molte iniziative per la Biblioteca dei Ragazzi del Comune di Livorno e per la ludoteca "Fantàsia". Queste proposte si sono orientate, soprattutto, verso il teatro interattivo e alla creazione di favole. Gli studenti, delle scuole elmentari e medie, hanno alternato esperienze di improvvisazione teatrale alla produzione, sia letteraria che orale, di storie appartenenti a generi diversi.
- Le Nuove Edizioni Romane hanno pubblicato un gioco sulla Divina Commedia intitolato *Il vianDANTE*, a cura di Maria Mannino. Nella prima pagina si legge: "Il vianDANTE somiglia a un gioco di ruolo, ma non è solo un gioco...". Ed effettivamente è molto di più, è un valido strumento per accompagnare i ragazzi delle medie durante un intero anno scolastico, attraverso i gironi infernali, le cornici del Purgatorio, fino ai cieli del Paradiso. La cosa interessante è che i ruoli da assumere non sono quelli di personaggi ma quelli, si

55 www.treemme.org

potrebbe dire, di esegeti, cioè di persone che scelgono una certa chiave di lettura che può essere: letterale, simbolica o morale. Ogni chiave di lettura, proprio come un ruolo, deve essere rispettata fino in fondo. Il gioco è stato anche portato, con un certo successo, in alcune classi della capitale.

Il GDR nell'educazione alla mondialità e alla pace:

- *Il Ponte di Mostar* è un'attività che mette in scena due gruppi con culture diverse alla ricerca di un possibile punto di contatto. È stato pubblicato originariamente nel volume *Percorsi di formazione alla nonviolenza* e poi inserito in *Giochi, simulazioni e questionari per educare alla pace – Guida pratica per gli educatori*[56]. È un gioco che risale ormai al 1995, ispirato alle vicende della ex-Jugoslavia, ed è opportuno sottolineare, credo, quando questo tipo di giochi possa essere utile anche oggi[57].

56 Angiolino A., Giuliano L., Sidoti B., *Inventare destini*, cit., p. 26.
57 http://gdr2.org/archivio/educativi/mostar.html

3
Play by Chat

3.1 Definizione e caratteristiche

Il *Play by Chat* è un tipo di gioco di ruolo *on line*. Questi si possono sviluppare attraverso mail, forum e chat. Chiaramente, il *Play by Chat* – come s'intuisce dal nome stesso – si sviluppa prettamente attraverso chat.

Esattamente come il GDR classico, cartaceo e da tavolo, è un gioco di narrazione collettiva nel quale un gruppo di giocatori decide di interpretare dei personaggi di fantasia muovendoli all'interno di un'ambientazione predefinita e secondo delle regole specifiche.

In questo caso, però, tecnicamente, esso avviene all'interno di un'interfaccia web, utilizzando lo strumento della *chat room* e attraverso un sistema di regole e convenzioni che consentono di relazionare dei personaggi mossi dai giocatori, attraverso dialogo e azioni.

All'interno delle chat è appunto possibile descrivere le azioni e i discorsi del proprio personaggio, alternando la narrazione con gli altri giocatori presenti e seguendo dei turni predeterminati. Le *chat* non rappresentano altro che luoghi fisici all'interno dei quali il personaggio può muoversi e, così, una chat potrà rappresentare una taverna, una bottega, una piazza e così via. Alle volte la narrazione è seguita e

incoraggiata da un Master attraverso le cosiddette *quest*, cioè sessioni di gioco guidate[58].

A differenza del gioco di ruolo classico, dunque, nel *Play by Chat* la presenza di un Master non è strettamente necessaria per dare vita a una sessione di gioco. I vari personaggi possono liberamente interagire tra di loro, portando avanti filoni coerenti con l'ambientazione del gioco e le vicende che vivono all'interno di questa.

Lo scopo del gioco è l'interpretazione di uno o più personaggi, il loro inserimento nella società in cui vivono, la conquista di un ruolo sociale e la partecipazione alla storia corale della realtà del gioco.

Abbiamo visto come nel GDR classico, da tavolo, la comunicazione sia del tutto orale. Nel *Play by Chat* è interamente scritta e ciò che si scrive può essere considerato a tutti gli effetti una storia collettiva del tutto paragonabile alla scrittura di un romanzo a più mani.

Le interazioni tra i personaggi avvengono come nella vita reale: si lavora, si guadagnano soldi, ci si sposa, si frequentano accademie e scuole, ci si incontra per una festa di compleanno, ci si ammala e si può anche morire. I *Play by Chat* sono, dunque, sistemi che ricreano degli ambienti con gli attributi sociali del reale e in essi si applicano le stesse norme sociali così come nel reale. Le azioni avvengono tutte in tempo reale tra coloro i quali, in quel momento, sono collegati al gioco e attivi nella stessa *chat*[59].

---

58 http://www.ilgrandeinverno.it/info_pbc.php

59 Isabella S., *Tra gioco e realtà*, cit., p. 21.

Non è tanto l'interfaccia grafica a rendere questo mondo plausibile facendo in modo che gli utenti si comportino come se fosse reale, ma le relazioni che si instaurano tra i giocatori e il loro condividere storie fantastiche in questo mondo immaginario.

I *Play by Chat* possono essere considerati i diretti discendenti dei giochi di ruolo da tavolo e, in prima analisi, sembrerebbe che l'unica differenza tra i due tipi di gioco consista nel fatto che mentre i primi si basano su un tipo di comunicazione faccia a faccia, i secondi su una di tipo mediato dal computer. In realtà, il supporto tecnologico utilizzato dai giocatori dei *Play by Chat* per interagire tra loro, ossia il personal computer e la tecnologia di internet, ha cambiato sostanzialmente le modalità di gioco sia da un punto di vista più prettamente tecnico che da un punto di vista esperienziale.

La questione non è affatto banale considerato il fatto che, in questo caso, l'introduzione di un supporto tecnologico quale il computer collegato alla Rete ha apportato delle modifiche, non solo alle modalità di gioco (per esempio non sono più solo i dadi a stabilire l'andamento degli eventi, ma molto spesso il giudizio è affidato al Master – quando presente – in base alle "abilità" descrittive dei giocatori e al rispetto delle regole nelle azioni da essi scritte), ma addirittura alla maniera di comunicare dei partecipanti al gioco: non più una situazione di compresenza all'interno di uno spazio fisico, ma in una situazione di comunicazione mediata dal computer[60].

60 Ivi, p. 29.

In Italia, il principale portale di "ritrovo" per gli appassionati è GDR-ONLINE.COM[61] che raccoglie l'elenco di tutti (o quasi) i gdr online esistenti, compresi i *Play by Chat*. Dando una rapida occhiata al sito, ci si accorge subito che i generi si rifanno a quelli del GDR classico ma con la chiara evoluzione dovuta al cambiamento del mezzo e delle influenze di altri media. Molti sono i titoli, ad esempio, che si richiamano a film famosi d'impronta *fantasy* o storica, ecc.

I giocatori accedono al gioco dopo aver creato un personaggio in base all'ambientazione e alle possibilità offerte dalla struttura del gioco stesso. A questo personaggio, con il quale il giocatore si identificherà e tramite il quale verrà riconosciuto all'interno di questo mondo virtuale, il giocatore attribuisce una serie di caratteristiche fisiche e psichiche che ne denoteranno poi il comportamento nel corso del gioco[62].

Lo svolgimento di un GDR *Play by Chat* (GDRPC) consiste, quindi, nell'interpretazione di ruoli scelti in base ai criteri forniti dal *background*[63], arricchiti di volta in volta dai contributi fantastici dei partecipanti. Ogni personaggio è dato dall'unione di qualità fisiche come razza, forza, destrezza e intelligenza, con tratti caratteristici quali temperamento, gusti, paure e manie, ma anche emozioni, sentimenti, aspirazioni,

---

61 www.gdr-online.com

62 Isabella, S., *Tra gioco e realtà*, cit. p. 69-70.

63 Il *background* è l'antefatto in cui viene spiegato ciò che è avvenuto nella vita del personaggio fino all'inizio dell'avventura. Può contenere la storia della famiglia, nascita, educazione, esperienze ecc. che hanno contribuito a fare del personaggio ciò che è al momento dell'inizio dell'esperienza all'interno dell'ambientazione scelta.

obiettivi, fedi religiose, formazione culturale e attitudini professionali. A tutto questo si aggiungono le scelte di vita e le azioni quotidiane compiute nell'avventura, che contribuiscono a determinarne l'identità e la personalità. Più che uno stereotipo, in cui si abbozza un ritratto grossolano, emerge qui una figura estremamente complessa, in cui viene convogliato tutto il patrimonio di esperienza e di conoscenze del giocatore[64].

Ecco dunque spiegata l'immagine presentata all'inizio di questa tesi, nell'Introduzione. Quello che a primo impatto è sembrato soltanto un testo in parte somigliante al copione di uno spettacolo teatrale, assume adesso tutt'altro significato. Quelle "battute" sono scritte di volta in volta dai giocatori che interpretano quel dato personaggio e sono il risultato della pura interazione sia con gli altri giocatori che – a loro volta – muovono i loro personaggi nello stesso contesto, sia con la sovrastruttura rappresentata dall'ambientazione del *Play by Chat* in cui si svolgono gli eventi.

Ed è doveroso qui riprendere la definizione con cui si apre il primo capitolo di questa tesi:

> Scrittura collettiva è una forma di scrittura estremamente essenziale, un atto di gruppo in cui l'importante è continuare ad aumentare[65].

64 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit. p. 111.

65 Lowry Paul Benjamin, *Building a Taxonomi and Nomenclature of Collaborative Writing to Improve Interdisciplinary Research and Practice*, «The Journal of Business Communication», 2004.

perché «continuare ad aumentare» è anche uno dei principi base del *Play by Chat* come bene spiegano, tra l'altro, i gestori del Grande Inverno – gioco di ruolo ispirato alle Cronache del Ghiaccio e del Fuoco di J. R. R. Martin – nella home page del sito:

> Immagina un libro che non finisce mai. Un libro scritto in tempo reale e a più mani, da tutti i giocatori, giorno per giorno, ora per ora, in base a quello che i personaggi decidono di fare e ai risultati che ottengono, alle relazioni che stabiliscono, al modo in cui interagiscono con gli altri, a quello che guadagnano e a quello che perdono.
> Immagina una storia senza un finale predeterminato, in cui le tue scelte possono contare ed essere determinanti come quelle di ogni altro protagonista e in cui non c'é una trama prefissata nè un copione da seguire dalla prima all'ultima pagina, ma mille obiettivi potenziali da raggiugere[66].

3.2 Comunità e cultura convergente

Parlando di Play by Chat è doveroso soffermarsi un attimo ad analizzare due concetti vicini a questo mondo, quelli di comunità e di cultura convergente.

66 http://www.ilgrandeinverno.it

3.2.1 La comunità dei giocatori

I *Play by Chat* si presentano come delle realtà fantastiche all'interno delle quali un certo numero di personaggi si muovono, interagiscono, vivono proprio come se fossero nella vita reale. Si recita, quindi, un'esistenza virutale ma, come nella vita reale, ognuno di questi personaggi fittizi instaura delle relazioni affettive, professionali, sentimentali con gli altri abitanti di queste comunità virtuali. Decisamente, il *Play by Chat* non è, dunque, un gioco individuale.

Come già ribadito altre volte, una delle caratteristiche fondamentali dei giochi di ruolo, da tavolo e online, è la completa assenza di agonismo. Sebbene i giocatori siano, di volta in volta, chiamati a partecipare – attraverso i loro personaggi – a vari tipi di avventure, trovandosi anche a dovesi scontrare con altri giocatori, sanno bene che l'unico modo per far progredire il proprio personaggio è di farlo agire in consonanza con gli altri protagonisti del gioco. L'agire del singolo ha senso, infatti, solo se è inserito all'interno di un agire comune[67].

L'agonismo, che sarebbe una delle caratteristiche principali della cultura occidentale e il motore che muove gli uomini, non solo nel lavoro e nell'economia ma anche nella vita privata, non sembra coinvolgere – o così dovrebbe essere – i giocatori di ruolo, anzi, sembra cedere il passo alla collaborazione e all'aiuto reciproco che rimangono i principi su cui si fonda il gioco di ruolo[68].

---

67 Isabella, S., *Tra gioco e realtà,* cit. pp. 45-46.
68 D'Andrea F., *L'esperienza smarrita,* cit.

Chiunque non agisca in questo modo e punti soltanto alla "vittoria" personale, all'interno di un GDR dura poco.

All'interno di questa ottica di cooperazione, il dono assume un ruolo fondamentale, sia esso un oggetto (ad esempio una pozione magica o un'arma), del denaro oppure informazioni sulle modalità di gioco. In ogni caso, il gesto di donare è sempre spontaneo e non vincolante: chi fa un dono, cioè, non si aspetta che il personaggio aiutato si senta in obbligo nei suoi confronti e, prima o poi, ricambi il favore, ma è certo che, nel momento in cui necessiterà di assistenza, ci sarà sicuramente qualche altro giocatore che lo aiuterà.

Questa logica di assoluta cooperazione e aiuto reciproco richiama alla mente un'idea di società di tipo tradizionale o pre-capitalistico all'interno della quale gli scambi tra gli individui avvenivano sulla base di relazioni amicali o parentali. La stessa identità individuale era strettamente legata alla posizione che il soggetto occupava, per nascita, all'interno di una comunità di tipo familiare o religioso e il suo agire era sempre giustificato da questa appartenenza. Nelle società di tipo capitalistico, questo tipo di struttura della società va modificandosi: si verifica, infatti, un aumento della mobilità spaziale e sociale e un ampliamento delle opportunità di scelta rispetto alla professione e al modo di vivere stesso[69].

Emerge in maniera abbastanza chiara come vi sia una forte discrepanza tra la società reale in cui vive l'individuo moderno e quella fittizia (del gioco) in cui è il suo alter ego a muoversi e

---

69 Crespi Franco, *Identità e riconoscimento nella sociologia contemporanea*, Bari, Laterza, 2004, p. 7.

agire. All'interno delle cittadelle virtuali descritte nei *Play by Chat*, l'identità fittizia che il giocatore assume e interpreta si trova in un contesto completamente differente da quello che, nel reale, vive in quanto individuo moderno.

I *Play by Chat*, dunque, ricreano al loro interno un modello di società di tipo pre-moderno e pre-capitalistico, basate su piccoli gruppi di appartenenza come i clan, le gilde e i mestieri. All'interno di queste comunità ogni personaggio esiste non solo in quanto singolo individuo con una propria identità personale ma, soprattutto, in quanto membro della comunità stessa.

Nel contesto di un *Play by Chat*, bisogna distinguere, inoltre, un ulteriore livello di aggregazione che si forma all'esterno del gioco vero e proprio e che coinvolge, invece, i giocatori in quanto individui.

Questo doppio livello di comunicazione *ongame* e *offgame* (cioè, all'interno e all'esterno del gioco), dà un'idea del fatto che parlare di "comunità virtuali", per intendere qualsiasi tipo di aggregazione sociale nata tramite comunicazioni mediate dal computer, sia abbastanza riduttivo.

Se nel gioco il personaggio è vincolato dal ruolo che occupa nella piccola comunità di appartenenza e ha quindi il dovere di espletare i compiti assegnatigli affinché il gioco prosegua, nella comunità che si viene a creare tra i giocatori tutto ciò non esiste: i giocatori non hanno nessun obbligo nei confronti degli altri membri della comunità. Sebbene da una comunicaizone di tipo mediato, che per molti ancora creerebbe solo legami deboli, sia facile svincolarsi, la partecipazione dei giocatori alle

verie attività (discussioni, commenti e organizzazione del gioco tramite forum, mail o Instant Messaging) è sempre molto vivace ed è vista come un "dono" fatto alla comunità[70].

Il grado di partecipazione e il carattere assolutamente volontaristico che animano questo tipo di comunità rendono queste nuove forme di aggregazione molto simili alle comunità di pratiche. Questa lettura, proposta da Luca Giuliano, mette in evidenza proprio il fatto che la partecipazione alle attività del gruppo sia assolutamente libera e il processo di socializzazione sia finalizzato più alla condivisione di esperienze che non al conseguimento di obiettivi comuni. I partecipanti, inoltre,

> sono accomunati dalla volontà di compiere un percorso insieme e di interpretare gli eventi man mano che si presentano, costruendo ambienti dotati di significato[71].

3.2.2 Cultura convergente

Parlando di *Play by Chat* e di "mondi virtuali", non si può non fare riferimento al concetto di cultura convergente, ampiamente sviscerato da Henry Jenkins in *Cultura convervente*, appunto.

Perché richiamo questo libro, a proposito dei Play by Chat? Perchè illustra molte situazioni reali dove le novità tecniche stimolano la creatività, aprono territori inesplorati, aumentano le opportunità espressive, diversificano la produzione estetica. Forse è vero per qualsiasi epoca, dall'invenzione della stampa in poi, ma ancora di più per quella che ci troviamo a vivere,

70 Isabella, S., *Tra gioco e realtà*, cit. pp. 62-63.

71 Giuliano Luca, *Identità e narrazione in ambienti sociali digitali*, in Rassegna Italiana di Sociologia, n. 1/1, 2002.

sempre più partecipativa, con un forte stimolo a creare e condividere e la sensazione diffusa che il proprio contributo conti davvero qualcosa.

Il problema, in questo contesto, è che a parità di mezzi e di capacità tecniche, adolescenti diversi si rapportano alla Rete secondo modalità molto diverse.

Non basta aprire una porta perché le persone entrino. Per molti, la Rete è uno spazio importante, un'esperienza ricca di stimoli, un mezzo da usare in maniera attiva; per altri resta un ambito residuale, poco noto, da consumare in modo passivo e senza interazioni significative.

La cultura convergente è quella in cui i vecchi e i nuovi media s'incontrano e collidono, dove il potere dei produttori e quello dei consumatori interagiscono in modi imprevedibili; oltre a tutto ciò, oserei aggiungere, è il luogo in cui un *Play by Chat* s'inserisce alla perfezione.

Con la nozione di cultura convergente, occore richiamare quella di intelligenza collettiva. Nessuno di noi sa tutto e ognuno di noi sa qualcosa. Possiamo mettere insieme i pezzi se uniamo le nostre conoscenze e capacità. L'intelligenza collettiva può essere vista come una fonte alternativa di potere mediatico. Stiamo imparando a usare questo potere attraverso le interazioni quotidiane all'interno della cultura convergente.

In Internet, i singoli incanalano la loro competenza individuale verso fini e obiettivi condivisi. Quel che non

possiamo sapere o fare da soli, possiamo essere in grado di fare collettivamente[72].

Ad oggi, il nostro sistema scolastico è ancora concentrato nella produzione dell'apprendimento autonomo; cercare informazioni da altri è considerato barare. Nelle nostre vite di adulti, invece, dipendiamo sempre più dagli altri per acquisire tutta la conoscenza che non saremmo in grado di elaborare da soli. I nostri ruoli professionali sono divenuti più collaborativi; i nostri processi politici si sono decentrati; viviamo sempre più frequentemente all'interno di culture del sapere che si basano sull'intelligenza collettiva. Le scuole non ci preparano a queste nuove tendenze, ma la cultura convergente potrebbe farlo e, come ribadito già prima, la pratica del GDR potrebbe farlo.

Adottando una logica collaborativa, i creatori dei giochi di ruolo online hanno instaurato una relazione aperta e partecipativa con la loro base di consumatori. I creatori di questi giochi riconoscono che la loro arte ha meno a che fare con storie prestrutturate e di più con la creazione di precondizioni per attività spontanee di gruppo.

A proposito dei MMORPG (giochi di ruolo *massively multiplayer* online), Ralph Koster[73] afferma che non si tratta solo di giochi, essi sono un servizio, un mondo, una comunità. I giocatori si devono sentire un po' "padroni" dell'universo

72 Lévy Pierre, *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli UE, Milano, 2002, p. 34.

73 Ralph Koster ha costruito la sua reputazione professionale come uno dei primi architetti di *Ultima Online* (1997) e fu incaricato da LucasArts dello sviluppo di *Star Wars Galaxies*.

immaginario per decidere di investirvi tempo e fatica e mantenerlo in vita per sé e per gli altri giocatori.

Perché i giocatori partecipino, bisogna che percepiscano che il loro apporto al gioco può fare la differenza, non solo per ciò che riguarda la loro esperienza personale, ma anche quella degli altri giocatori.

Queste stesse parole di Koster, possono essere riprese e associate anche al *Play by Chat*.

> La narrazione transmediale è l'arte della creazione di mondi. Per esperire pienamente ogni universo narrativo, i consumatori devono assumere il ruolo di cacciatore e di pazienti collezionisti, inseguendo frammenti di storia attraverso i vari canali mediatici, confrontando le loro osservazioni nei gruppi di discussione online e collaborando per assicurare che chiunque investa tempo e fatica sarà poi ripagato da un'esperienza di intrattenimento più intensa[74].

E cos'è, questo, se non ciò che accade esattamente in un GDR *Play by Chat*? Realtà Web, tra molte altre, in cui schiere di appassionati diventano a loro volta creatori, (ri)scrittori attivi delle loro storie preferite: da Guerre Stellari di George Lukas, a Matrix, dal Signore degli Anelli a Harry Potter. È la cosiddetta *fan culture* considerata come una rivisitazione della vecchia *folk culture* in risposta ai contenuti della cultura di massa.

74 Jenkins H., *Cultura convergente*, cit., p. 47.

3.3 Il Play by Chat come narrazione e scrittura collettiva

3.3.1 Il gioco e la fantasia

Secondo Luca Giuliano,

> il gioco di ruolo è la risposta evoluta, nata nelle società della scrittura, al *bisogno di narrazione condivisa* […] È un fenomeno culturale significativo che può avere anche dei riflessi positivi nel processo educativo, nell'apprendimento culturale e nei processi di socializzazione in generale. Quello che conta è che il gioco di ruolo (e affini) permette il nutrimento della narrazione. Permette di far vivere la molteplicità che è dentro di noi. Ci arricchisce senza sottrarre nulla agli altri. Ci fa comunicare e nel comunicare ci *manifesta la necessità di negoziare l'immaginazione e la nostra storia*[75].

Il gioco di ruolo ha strettamente a che fare con la narrazione, così come la narrazione ha a che fare con alcuni caratteri di gioco. Il termine illusione possiede un'etimologia legata a *ludus*, gioco: *in-lusio* indica l'immergersi, l'entrare nel gioco inteso come spazio e tempo regolato da convenzioni, ambito distinto dalla realtà quotidiana.

Il gioco e l'interazione ludica non conducono a uno stato di confusione tra l'io e le maschere di cui lo stesso io si dota per giocare. Le regole del gioco, anzi, esistono proprio per conservare il controllo dell'io su sé stesso e sulle proprie "moltiplicazioni". Rispondendo alle critiche di chi vede in certi tipi di gioco una pericolosa forma di deviazione e di

75 Giuliano Luca, *I padoni della menzogna*, Roma, Meltemi, 1997, p. 17.

alineazione dalla realtà, bisogna mettere in luce come porre il problema in questo modo significhi in realtà invertire i termini della questione. Non è giocando che si diventa ciechi nei confronti della realtà concreta, ma essendo ciechi nei confronti di questa realtà ci si immette in una situazione alienata, che già non è più gioco. In altre parole, o meglio – di nuovo – con le parole di Luca Giuliano:

> È proprio il gioco, in quanto tale, a essere il luogo di compensazione, addestramento e controllo di tensioni che appartengono da sempre alla storia dell'uomo e delle società. Più del gioco è temibile la pericolosa identificazione della realtà percettiva (Realtà-Uno) con la realtà soggettiva (Realtà-Due). Questa è l'alienazione. La perdita del confine e la credenza nella Realtà Assoluta. Allora il gioco è davvero finito. L'alienato non gioca. Anche quando crede di giocare è prigioniero dei propri fantasmi. Vive pensando che la realtà sia così come lui la vede. Rifiuta l'alterità, la comunicazione con l'altro, e così facendo si mette fuori del gioco[76].

L'equazione gioco = solo divertimento, ovvero mancanza di serietà, è dura a morire, nonostante sia stata messa in crisi da una folta schiera di filosofi, psicologi, sociologi eminenti quali, ad esempio, Schiller, Freud, Huzinga e Bateson. Grazie ai lavori e alla riflessioni di questi pensatori, dovremmo oggi essere consci che giocare non significa relagare in secondo piano razionalità e serietà. Non si impara se non giocando e

76 Ivi, p. 24.

ogni aspetto serio della vita è una forma modificata o tradotta di gioco.

3.3.2 Immaginazione e fantasia

Che cosa può far dire, con certezza, che un GDR, se ben giocato, è simile alla costruzione di un testo narrativo?

Un punto di partenza può essere individuato nell'intreccio che l'immaginazione instaura con la fantasia. Il gruppo di giocatori si trova sempre calato in un contesto non soltanto narrativo, linguistico, ma anche geografico, paesaggistico e, dunque, visivo. Può e deve disporre di una mappa che descrive l'ambiente nel uale muoversi. La mappa è un ingrediente essenziale per la riuscita della missione. Senza mappa non c'è storia.

Ora, l'importanza della geografia e dell'immaginazione che la crea e la supporta era già stata evidenziata dal lavoro di scrittura di Tolkien: *Lo hobbit* e *Il signore degli anelli* sono nati, secondo le stesse parole del loro autore, per dare un mondo a una lingua[77] e anche, si potrebbe dire, per dare una storia a una giografia. E la geografia, per quanto immaginaria si presenta come il regno del possibile, spinge a chiedersi cosa si trovi o cosa sia successo in regioni che resano sconosciute finché qualche nome non compare sulla mappa.

Il testo del GDR, costruito di volta in volta sia dal Master che dai singoli giocatori, va a formare un archivio di immagini, visioni, figure e situazioni interpretate, in cui il carattere

77 Tolkien J. R. R., *La realtà in trasparenza. Lettere*, Milano, Bompiani, 2001, p. 248.

stilistico dei vari giocatore si fonde costutiendo la tonalità generale del gioco.

Immaginazione e fantasia sono facoltà per certi versi affini, ma anche molto diverse. Bisogna fare ancora riferimento a Tolkien il quale mostra come sia possibile, e in un certo senso doveroso, distinguere tra le semplice immaginazione, «intesa come il potere di concepire immagini»[78], e la vera e propria fantasia,

> in un senso che unisce il suo uso più antico ed elevato come equivalente di immaginazione alla nozione derivata di «irrealtà» (cioè, di inverosomiglianza rispetto al Mondo Primario), di libertà dal dominio del «fatto» osservabile […]. La Fantasia in questo senso è, credo, non una forma inferiore ma una forma più elevata di Arte, invero la forma più prossima alla purezza e dunque (quando viene raggiunta) quella più potente[79].

Ciò che lo scrittore inglese intende mostrare è che la facoltà immaginativa e quella fantastica dell'uomo non sono affatto difetti, e tantomeno "cose da bambini", ma si rivelano essenziali alla crescita e all'identità dell'essere umano, come molte forme di narrazione. Narrare storie fantastiche non ha nulla a che fare con una distrazione o un rifiuto delle cose serie e importanti del mondo reale (quello che lui chiama Mondo Primario); anzi, rappresentano invece il mezzo più profondo per poter vivere degnamente in questo mondo.

---

78 Tolkien J.R.R., *Il Medioevo e il fantastico*, Milano, Lumi, 2000, p. 206.
79 Tolkien, op. cit., pp. 206-207.

La creazione letteraria o, come la definisce Tolkien, la "sub-creazione" costituisce

> la costruzione di un Mondo Secondario in cui la nostra mente può introdursi. In esso, ciò che egli [il compositore della storia, cioè il sub-creatore] riferisce è vero: in quanto in accordo con le leggi di quel mondo. Quindi ci crediamo finché, per così dire, restiamo al suo interno[80].

Sempre Tolkien assimila questo tipo di piacere a quello di chi, da vero appassionato, assiste a una partita del suo gioco preferito. Questi non ha bisogno di sforzarsi per seguire le fasi della partita, così come un vero appassionato di fiabe non deve sforzarsi per «sospendere la propria incredulità» – secondo la nota espressione di Samuel T. Coleridge – ma letteralmente crede a quella storie e, credendovi, vi penetra, si muove al suo interno e se ne appropria traendone linfa per una vita più ricca[81].

La fantasia condivisa, negoziata tra vari giocatori che, nel Play by Chat, sono anche narratori, non è più solo fantasia del singolo rispetto al testo ma, piuttosto, quella di un intero gruppo. Non si può più parlare di patto comunicativo tra autore e lettore poiché ogni singolo giocatore è contemporaneamente autore e attore delle proprie storie e, nello stesso tempo, lettore e fruitore di quelle narrate dagli altri partecipanti.

---

80 Tolkien, op. cit., p. 197.
81 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit.

3.3.3 La costruzione del testo

C'è un pensiero espresso da Umberto Eco che, a proposito della lettura e della sua funzione, potrebbe essere applicato al gioco di ruolo:

> un gioco attraverso il quale si impara a dar senso all'immensità delle cose che ci sono accadute e accadono e accadranno nel mondo reale. Leggendo romanzi sfuggiamo all'angoscia che ci coglie quando cerchiamo di dire qualcosa di vero sul mondo reale[82].

«Leggendo romanzi» e, si potrebbe qui aggiungere, giocando di ruolo.

L'atto di raccontare storie possiede una valenza terapeutica che accomuna la narrativa contemporanea e il mito antico, il gioco del bambino con le forme ludiche più complesse. Si tratta di «dar forma al disordine dell'esperienza»[83].

La domanda, a questo punto, è: come si può dare forma al disordine e, soprattutto, come può farlo un gioco?

Il gioco di ruolo, come ogni gioco, istituisce un mondo finzionale, nel quale si muove il giocatore. È opportuno, adesso, sgomberare subito il campo da un equivoco: un mondo di finzione non ha niente a che fare con un mondo falso. Molti pregiudizi riguardo i giochi e i GDR in particolare derivano dal considerare queste attività come forme di fuga e straniamento di fronte alla realtà. Senza dubbio, invece, uno dei vantaggi e

---

82 Eco Umberto, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano, 1994, p. 107.

83 *Ibid.*

dei privilegi dei mondi di finzione messi in atto dalla narrativa dal gioco è quello di poter garantire un rapporto con la verità meno discutibile di quanto non avvenga nella realtà, spesso sfumata e incerta anche di fronte alle apparenti evidenze.

Una caratteristica interessante dei giochi di ruolo è la possibilità che il percorso da svolgere si ristrutturi di continuo e che, soprattutto, la mete del percorso stesso si chiarisca o ridefinisce durante lo svolgersi dell'azione.

La relazione ludica che si instaura tra i giocatori, poi, possiede un aspetto decisamente teatrale. Gli elementi fondamentali di un racconto drammatizzato – un attore, un'azione, uno scopo, una scena e uno strumento per l'azione – vengono messi in moto e fatti interagire a partire da un problema: uno squilibrio, una ricerca da completare (la quest, cioè la "cerca" dei poemi cavallereschi a cui si rifanno le azioni del GDR *fantasy*) o un torto da riparare, che innescano appunto l'azione e il meccanismo narrativo.

C'è un elemento, caratteristico del GDR che, se possibile, lo rende ancora più interessante: il carattere performativo della parola, che si traduce in azione. Nel contesto del gioco si deve, infatti, fare ciò che si dice. Non sarebbe possibile, e nemmeno pensabile, giocare senza una corrispondenza tra parole e azioni, dal momento che le azioni del gioco consistono per l'appunto di parole, di descrizioni e di narrazioni. Il linguaggio si dota di una funzione carica di significato.

Nel momento in cui il giocatore afferma o scrive che il proprio personaggio sta compiendo un'azione, ai fini del gioco, egli la sta compiendo veramente e così è per gli altri

personaggi che assistono e partecipano alla recita in quel momento in atto. È come se tutte le asserzioni fatte avessero effetti performativi immediati. Ogni giocatore non è solo narratore e creatore di mondi ma, allo stesso tempo, è lettore e spettatore: a lui il compito di partecipare attivamente con la sua fantasia a quanto gli viene suggerito dal testo e a completarlo, intervenendo a suo piacimento, purché resti coerente all'ambientazione e agli avvenimenti.

> Nel gioco di ruolo si prefigura un lettore che diventa giocatore assumendo su di sé il ruolo di un protagonista della storia e impadronendosi dunque di una parte rilevante delle prerogative che spettano tradizionalmente all'autore del testo. È come se Don Chisciotte potesse decidere da solo il nome da attribuire al cavallo e a se stesso ed entrare così nel mondo dei cavalieri con un vero atto performativo[84].

Nel Play by Chat tutto questo avviene realmente perché ogni partecipenta assume il ruolo di un protagonista e lo fa entrare nella storia dandogli un nome e creandogli un'identità[85].

Questo meccanismo, fondamentale e determinante, può restituire al linguaggio un rapporto con l'agire che troppo spesso viene dimenticato o relegato in secondo piano. Giocare parlando (nel caso del GDR classico) o scrivendo (nel caso del *Play by Chat*), facendo della voce e della comunicazione verbale e scritta il proprio strumento di interazione al contempo

84 Giuliano Luca, *Identità e narrazione in ambienti sociali digitali*, in Rassegna Italiana di Sociologia, n. 1/1, 2002, p. 19.

85 Isabella S., Tra gioco e realtà, cit., p. 79.

con un mondo e con dei personaggi immaginari, e con gli altri giocatori in carne e ossa che giocano con noi, può rivelarsi uno strumento utile per arricchire alcune risorse linguistiche, narrative e scrittorie che altrimenti rischierebbero di restare sottosviluppate[86].

Si pensi a quanto questo potrebbe essere utile nella didattica. Ci si lamenta spesso che i "giovani d'oggi" non sappiano più scrivere. Perché non invogliarli e istruirli attraverso il gioco? Scrivere tutti insieme una storia, collaborare e interagire per fare fronte comune e risolvere una situazione difficile. Ritrovarsi catapultati nella Rivoluzione Francese, o nello sbarco dei Mille… tutto questo, oggi, è possibile. Lo è grazie alle nuove tecnologie a cui i giovani sono per natura avvezzi ma di cui, forse, non conoscono a pieno le vere potenzialità.

Prendere parte a un Play by Chat significa anche imparare a scrivere in un determinato modo, seguendo regole precise. Come già ribadito più volte, il gioco consiste nel descrivere cosa fa il personaggio in uno specifico ambiente e interagendo con gli altri attraverso dialoghi e movimenti. Tutto questo, lo si fa tramite una stringa in cui si inserisce quella che viene definita l'*azione* del personaggio. L'azione è lo strumento vero e proprio attraverso il quale si interagisce e non rappresenta altro che tutto ciò che il personaggio fa e dice. Descrive i suoi modi, l'espressione del volto (se sembra arrabbiato, triste, allegro), le sue intenzioni, le sue reazioni. Importante e fondamentale è che si scriva solo ed esclusivamente ciò che del

86 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit., p. 96.

personaggio si vede e ciò che si può sentire dalla sua voce. Pertanto, l'azione può essere di due tipologie:

1. un'azione in cui si riportano solo i movimenti è detta "descrittivo";
2. un'azione in cui si riportano i dialoghi, quindi ciò che il personaggio dice, è detta "parlato".

Queste due modalità, spesso e volentieri, si combinano in una stessa azione e ciò rende l'azione ancora più dinamica e realistica.

Non esistono, quindi, azioni di "pensato". Queste sono considerate errori e anche gravi perché un pensiero non permette l'interazione. Un personaggio non può sapere cosa pensa un altro e viceversa, proprio come nella vita reale io non posso sapere cosa pensi un mio interlocutore.

Quello che il personaggio fa e dice è ciò che fa e dice in quel momento, quindi l'azione deve essere scritta al tempo verbale presente.

L'azione deve essere scritta in un italiano che sia il più corretto e scorrevole possibile, così da facilitare la comprensione agli altri che interagiscono con noi in quel momento.

Nel *Play by Chat* si deve prestare attenzione a queste e altre regole precise. Ritengo che siano un valido strumento per l'esercizio della scrittura che è lo strumento determinante per lo sviluppo del gioco.

Con la narrativa e con le storie a cui si dà forma nei GDR, i giocatori sanno che esiste un messaggio, che esiste un intreccio dotato di valore e significato. La finzione narrativa e quella

ludica ci affascinano tanto e sono dotate di una profondità che difficilmente potrebbe essere sopravvalutata perché, utilizzando ancora le parole di Umberto Eco, ci offrono

> la possibilità di usare senza limiti quella facoltà che noi usiamo sia per percepire il mondo sia per ricostruire il passato. La finzione ha la stessa funzione del gioco […]. Giocando, il bambino apprende a vivere, perché simula situazioni in cui potrebbe trovarsi da adulto. E noi adulti attraverso la finzione narrativa addestriamo la nostra capacità di dare ordine sia all'esperienza del presente sia quella del passato[87].

Eco considera, come qualità importante per rendere interessante e ricca un'opera, il suo essere «sgangherata» e «sgangherabile», cioè il suo prestarsi a operazioni di montaggio e smontaggio, a intrecci, manipolazioni e interpretazioni di ogni tipo. Ora, uno degli aspetti più rilevanti dei GDR e una delle qualità che più possono accostarsi a un'opera letteraria, sempre in divenire, è proprio questa loro possibilità combinatoria, l'intreccio che si presta a innesti sempre nuovi e più articolati, come anche il loro scomporsi e ricomporsi a formare un'unità al tempo stesso coerente e sfaccettata[88].

87 Eco U., *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., p. 163.
88 Ghilardi M., Salerno I., *Giochi di ruolo*, cit., pp. 105-106.

Conclusioni

Dal lavoro svolto per questa tesi e attraverso l'analisi delle varie fonti adoperate, emerge la componente fondamentale rappresentata dalla metodologia della scrittura collettiva per lo svolgimento di un gioco interpretativo come quello di ruolo.

In particolare, nel primo capitolo si è voluto analizzare, nei dettagli, che cosa si intenda esattamente per scrittura collettiva, quando nasce e come si sviluppa grazie anche, ai giorni nostri, all'introduzione delle nuove tecnologie di comunicazione e allo sviluppo di Internet. Dagli antichi Renku, prettamente orali, si è passati alla scrittura. In Italia, l'origine dell'esperienza di scrivere insieme può farsi risalire alla scuola di Barbiana, di Don Lorenzo Milani che porta l'applicazione della scrittura collettiva a un livello didattico. La tecnica usata in questo contesto è semplice ma il processo è lento, implicando anche un attento e paziente lavoro di revisione e di limatura. L'insegnante, in questo caso, rappresenta la figura fondamentale di un regista che guida e organizza le varie fasi del lavoro. Risultato di questo "esperimento d'avanguardia", lo si potrebbe definire, è *Lettera a una professoressa*: la più importante testimonianza scritta che abbiamo del lavoro collettivo di questo priore e dei suoi ragazzi.

Parlando di scrittura collettiva in Italia, non si può non citare il collettivo Wu Ming, nato nel 1994 sotto un altro pseudonimo, quello di Luther Blisset. Il collettivo in questione, altro non è che un autore multiplo i cui membri mascherano la loro identità. Ciò che ha rilevanza, nella loro idea di letteratura, è il

messaggio che lanciano con i loro romanzi, l'autore non conta, può anche rimanere ignoto. I personaggi da loro creati assumono un ruolo fondamentale.

E poi ancora, a livello internazionale, fondamentale è l'esempio rappresentato dalla giovanissima Heather Lowver, creatrice di un giornalino online ispirato al magico mondo di Harry Potter e della scuola di Hogwarts. Qualsiasi bambino o adolescente può diventare collaboratore del giornale purché scriva dietro pseudonimo, scegliendosi un nome consono con l'ambientazione del mondo a cui si ispira. Non è altro che un gioco di ruolo che si scrive collettivamente.

Ed è questo l'argomento del secondo capitolo, che analizza cosa è, quando nasce e come si sviluppa il gioco di ruolo. Dalle origini fino a oggi, ci si focalizza sulla sua storia e il modo in cui si evolve attraverso l'introduzione e lo sviluppo di Internet e delle nuove tecnologie, esattamente come si è fatto nel primo capitolo con la scrittura collettiva ma, allo stesso tempo, si tenta di sottolineare gli elementi comuni alle due pratiche. Due su tutti: la scrittura collettiva e la costruzione di mondi.

In origine, il gioco di ruolo – così come la scrittura collettiva – è un'attività prettamente orale. Ci si siede attorno a un tavolo e si inventa una storia.

Nel terzo capitolo si scende nel particolare del Play by Chat, diretta evoluzione del gioco di ruolo classico. Solo che adesso cambia il mezzo e cambia anche il luogo d'incontro oltre che la modalità del racconto che non è più orale ma scritto. La comunicazione è adesso mediata dal computer e la comunità creata è molto più ampia rispetto a quella data da un gioco di

ruolo classico, da tavolo. Ciò non compromette la sua capacità di essere, comunque, uno strumento socializzante. Ma, cosa più importante, non muta la componente fondamentale che è poi l'argomento principale di questa tesi: la scrittura collettiva. Scrittura collettiva che porta, inevitabilmente, alla possibilità di creare mondi. Perché è esattamente questo lo scopo di un Play by Chat, creare insieme ad altri giocatori un mondo con proprie regole, conflitti, affiliazioni ecc., espresse e sviluppate solo e unicamente attraverso l'interpretazione di un personaggio e la sua interazione con altri.

I campi d'applicazione di questo tipo d'attività sono molti se si pensa che il gioco di ruolo nasce in ambito psicologico e alcuni "esperimenti" sono stati fatti in ambito educativo e didattico, con buoni risultati. Questa è un'attività che abitua alla cooperazione, allo stare insieme, al rispetto reciproco… senza contare che a livello pratico "allena" la scrittura a cui i giovani – di questo sono spesso accusati – non sono più abituati.

Bibliografia

Accordi Rickards, M., 2014, *Storia del videogioco*, Carocci Editore, Roma.

Accordi Rickards, M., De Gregori, G., Romanini, M., *David Cage. Esperienze interattive oltre l'avventura*, 2012, Unicopli, Milano.

Accordi Rickards, M., Frignani P., *Le professioni del Videogioco*, 2010, Tunué, Latina.

Accordi Rickards, M., Vannucchi, F., 2013, *Il Videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori Università, Roma.

Accordi Rickards, M., Padula, A., *Videogiochi e propaganda*, 2012, UniversItalia, Roma.

Angiolino, A., Giuliano, L., Sidoti, B., 2003, *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, Edizioni la meridiana, Molfetta.

Anichini, A., 2010, *Il testo digitale*, Apogeo, Milano.

Anolli, L., Mantovani, F., *Come funziona la nostra mente. Apprendimento, simulazione e Serious Games*, Bologna, Il Mulino, 2011.

Bartolomeo, Annella, Caravita, Simona, a cura di*, Il bambino e i videogiochi. Implicazioni psicologiche ed educative*, Edizioni Carlo Amore- Firera & Liuzzo Publishing, Roma, 2004.

Bittanti, Matteo, a cura, *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*, Costa & Nolan, Milano, 2005.

Bittanti, Matteo, a cura, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Edizioni Unicopli, 2008.

Bittanti, Matteo, a cura, *Per una cultura dei videogames. Teorie prassi del videogiocare*, Milano, Edizione Unicopli, 2002.

Bittanti, Matteo, a cura, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Roma, Meltemi Editore, 2008.

Pensieri, C., *Game Therapy. L'uso dei mondi virtuali in campo terapeutico*, UniverItalia, Roma, 2013.

Bogost, I., Ferrari, S., Schweizer, B., *Newsgames: Journalism at Play*, Massachussetts Institute of Thecnology, 2010.

Caillois, R., 1989, *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani.

Crespi, F., 2004, *Identità e riconoscimento nella sociologia contemporanea*, Bari, Laterza.

D'Andrea, F., 1998, *L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Rubbettino, Catanzaro.

De Pascale, G., 2009, *Wu Ming non soltanto una band di scrittori*, Il Melangolo, Genova.

Eco, U., 1994, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano.

Fiormonte, D., 2003, *Scrittura e filologia nell'era digitale*, Bollati, Boringheri, Torino.

Ghilardi, M., Salerno, I., 2007, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Tunué, Latina.

Gigliozzi, G., 2003, *Introduzione all'uso del computer negli studi letterari*, Mondadori, Milano.

Giuliano, L., 1997, *I padroni della menzogna*, Roma, Meltemi.

Giuliano, L., 2002, *Identità e narrazione in ambienti sociali digitali*, in Rassegna Italiana di Sociologia, n. 1/1.

Huizinga, J., 1973, *Homo ludens*, Torino, Einaudi.

Isabella, S., 2006, *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.

Jakobson, R., 1966, *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano.

Jenkins, H., 2007, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano.

Lèvy, P., 1999, *Cybercultura*, Feltrinelli, Milano.

Lèvy, P., 2002, *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli UE, Milano.

Livi, R., 2014, *Cybercultura collaborativa: la scrittura collettiva in rete*, in Culture digitali. Giovani, letteratura e nuovi media, Universitalia, Roma.

Lowry, P. B., 2004, *Building a Taxonomi and Nomenclature of Collaborative Writing to Improve Interdisciplinary Research and Practice*, «The Journal of Business Communication».

Moro, W., 1989, «Le figure dell'avventura», *Linee di fuga: l'avventura nella formazione umana*, a cura di Riccardo Massa, Firenze, La Nuova Italia.

Santos, L., Seabra, G., *Dell'Odyssey 100 ai NewsGames: una genealogia dei giochi come informazione*, Prodotto da NewsGames, Edizione digitale, 2002.

Scuola di Barbiana, 1996, *Lettera a una professoressa*, Libreria editrice fiorentina, Firenze.

Segre, C., 1999, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino.

Tolkien, J. R. R., 2000, *Il Medioevo e il fantastico*, Milano, Lumi.

Tolkien, J. R. R., 2001, *La realtà in trasparenza. Lettere*, Milano, Bompiani.

LUDOGRAFIA

Assassin's Creed, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2007, CA.

Beer Game, Jay Forrester, MIT, 1960, USA.

Berlin wall, Team Garry, Valve Software, 2008, USA.

Budget Hero, American Public Media, 2008, USA.

Capirsi, E-Circus project, 2007, UK.

Civilitation, Meier, Microprose, 1991, USA.

Civilization III, Firaxis Games, 2001, USA.

Clouds Over Sidra, Chris Milk, Gabo Arora e Samantha Storr, The United Nation, 2015.

Cooking Mama: mama kills animals, Mafagames.com, 2008, USA.

Crickler, Michael and Barbara Crick, 2009 USA.

Darfur is Dying, Susana Ruiz in collaborazione con la University of Southern California, 2006, USA.

Dead Rising, Capcom, 2006, Giappone.

Death Race, Exidy, 1976, USA.

Doom, id Software, 1993, USA.

Endgame: Syria, GameTheNews.net, 2012, UK.

Escape from Diab, Archimage collaborated with experts at the Children's Nutrition Research Center of Houston's Baylor College of Medicine on the project, 2006, USA.

Europa Universalis II, Paradox Interactive, 2002, Svezia.

Fallout 4, Jeff Gardiner, Bethasda Game Studios, 2015, USA.

Filosofofighters, Raoni Maddalena, Frederico di Giacomo, Kleyson Barbosa e Otavio Cohen, 2011, Brasile.

Grand Theft Auto IV, Rockstar North e pubblicato da Rockstar Games, 2008, USA.

Harvest of Change, Des Moines Register, 2014, USA.

Heart Saver, ProPublica, 2013, USA.

Hothead Zidane, Alberto Zanot, 2006, Italia.

Hunger in Los Angeles, Nonny De la Peña, 2013, USA.

Jfk Reloaded, Traffic Games, 2004, USA.

Killer Flu, Scotland's Traffic Games, 2009, UK.

Knock 'Em Downs: World's Fair, Guidance Interactive Healthcare, 2010, UK.

La Città Sostenibile, SCS Azioninnova Consulting, 2012, Italia.

Lean Leap Logistic Game, Holweg and Bicheno, 2002, UK.

Lego Minecraft, MojangAB, 2012, Svezia.

Logistic Game, Summer School XVI edizione, Università di Padova, 2011, Italia.

Madrid Game, Gonzalo Frasca, Newsgaming.com, 2004, USA
Mafia: The City of Lost Heaven, Illusion Softworks, 2002, USA.

Match Bluster!, Davidson & Associates, 1994, USA.

Million March, Chris Milk, Spike Jonze, 2014 USA.

Moonbase Alpha, Virtual Heroes, NASA, 2010, USA.

Non avere paura!, E-Circus project, 2007, UK.

Objection!, TansMedia Production Inc., 1992, USA.

On the ground reporter: Darfur, Butch and Sundance Media 2010, Paesi Bassi.

PeaceMaker, Impact Games, 2007, USA.

Portal, Valve Corporation, 2007, USA.

Project Syria, Nonny De la Peña, 2014 USA.

Re-Mission, Realtime Associates, HopeLab, 2006, USA.

Resident Evil 2, Capcom, 1998, Giappone.

Resident Evil, Capcom, 1996, Giappone.

RollerCoaster Tycon, Microprose/Chris Sawyer production, Hasbro Interactive, 1990, UK.

Scoop!, Red Mercury, 2007, USA.

September 12th, Newsgaming.com, 2003, USA.

Simcity, Maxis Software, 1989, USA.

SuperBetter, Jane McGonigal, 2012, USA.

Sweatshop, indipendent designer, game studios no profit, giornalisti tra cui Simon Parkin, 2013.

Temper, Clark C. Abt, Raytheon, 1961, USA.

The Displaced, Imraan Ismail, Ben Salomon, 2015 USA.

The Oregon Trail, MECC, Softswap, 1982, USA.