

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI G. D'ANNUNZIO  
CHIETI – PESCARA  
FACOLTÀ DI SCIENZE SOCIALI**

**CORSO DI LAUREA TRIENNALE  
SOCIOLOGIA**

**LE NUOVE RELAZIONI COMUNICAZIONALI:  
I GIOCHI DI RUOLO**

<b>Candidato</b>		<b>Relatore</b>
Scatamacchia Cataldo		Prof.ssa Antonelli Giselda
Matr. 3084891		

**Anno Accademico 2010/2011**



## INDICE

**Introduzione** .....pag. 5

### CAPITOLO 1

**Letteratura sui Giochi di Ruolo** .....pag. 7

1.1 Analisi e studi sui Giochi di Ruolo .....pag. 8

1.2 Analisi e studi sui Giochi di Ruolo: Scenario italiano .....pag. 12

1.3 Pregi e Difetti del GdR .....pag. 16

### CAPITOLO 2

**Cosa si intende per Giochi di Ruolo** .....pag. 19

2.1 Un tentativo di definizione .....pag. 20

2.2 Breve storia del GdR .....pag. 22

2.3 GdR on-line .....pag. 25

## CAPITOLO 3

**La sociologia nei Giochi di Ruolo .....pag. 32**

3.1 Il Gioco .....pag. 33

3.2 Il Ruolo .....pag. 37

3.3 Modalità di gioco: la narrazione .....pag. 44

3.4 Necessità di gioco: la finzione .....pag. 47

**Conclusione .....pag. 51**

**Legenda .....pag. 53**

**Bibliografia .....pag. 60**

**Webgrafia.....pag. 64**

# Introduzione

Quante volte abbiamo sognato d'essere degli indomiti cavalieri, con indosso un nobile mantello di rossa porpora in sella ad un bianco destriero, attraversare fuoco e fiamme per giungere ad un castello periglioso sconfiggendo un'immonda creatura per salvar la vita d'una fanciulla?

Tra sogno e realtà esiste qualcosa che ancora il mondo non comprende, uno spazio parallelo che si sviluppa nella mente degli uomini e trova un'appagante sensazione nel portarlo avanti sempre più, correndo il rischio di rimanervi intrappolati per l'eternità.

Il Gioco di Ruolo o *Role-Playing Game* si pone come mediatore tra il reale e la fantasia, tra il dialogo e la narrazione, tra la quotidianità e il desiderio.

Non è solamente un incontro tra amici, e neanche un semplice gioco da tavola dove qualcuno lancia un dado e qualcun altro pesca una carta; è una scena fuori dal reale, un mondo astratto dove tutto è possibile, dove un giorno muovi i passi di un eroe medievale e in un altro ti ritrovi a sfoggiare bianchi canini da vampiro.

Riuscire a comprendere le dinamiche che intercorrono tra persone che decidono di ritrovarsi per portare avanti una vita parallela, è quello che negli ultimi anni ha alimentato la curiosità di studiosi e ricercatori, nei più svariati campi della psicologia, antropologia e sociologia si è cercato un fine ultimo, che potesse racchiudere il Gioco di Ruolo in un'unica e concisa definizione.

Questa tesi non ha certamente lo scopo di trovare nuove risposte ai perché della dinamica dei Giochi di Ruolo, ma vuole illustrare un fenomeno sociale di interazione interpersonale che in poco più di vent'anni è riuscito a rapire l'attenzione di un numero di persone sempre più ampio, raccogliendo in questa dimensione differenti culture, razze e generazioni, risultando come un vero prototipo di perfetta multiculturalità.

Il focus viene successivamente indirizzato sul contatto tra il Role-Playing Game e le nuove tecnologie di corrispondenza, analizzando i suoi sviluppi nella piattaforma di Internet e l'utilizzo delle chat e dei forum come canale privilegiato di comunicazione.

Il primo capitolo illustra la nascita e l'evolversi della letteratura sui Gioco di Ruolo, un percorso storico che partirà da Ian Livingstone in una sua analisi pioniera delle regole base, che permettono lo sviluppo di un'avventura immersa in un'ambientazione specifica. Per poi passare ad alcune ricerche etnografiche effettuate su gruppi di gioco da Gary Alan Fine, che mira a descrivere il fenomeno come una vera e propria sottocultura, focalizzando l'attenzione sulle relazioni interpersonali che si vengono a creare.

Lo scenario italiano ci offre come suo massimo esponente del mondo dei Giochi di Ruolo il Professore Luca Giuliano, docente all'Università La Sapienza di Roma e creatore di alcuni giochi attualmente in circolazione.

Il secondo capitolo ci permette di delineare la storia dei Giochi di Ruolo, con l'esordio trionfante di Gary Gygax ed il suo ormai famosissimo Dungeons&Dragons, passando successivamente in una classificazione dei vari tipi di gioco, soffermandoci sulla tipologia dei GdR-online, diventati attualmente una delle tendenze ricreative giovanili che sta spopolando in rete.

Il terzo capitolo contiene una riflessione su concetti quali il gioco, il ruolo, la narrazione e la finzione, aspetti fondamentali di una visione relazionale tra individui. Questi punti sono illustrati secondo un breve excursus sul pensiero di alcuni illustri autori quali Johan Huizinga, Roger Caillois, George Herbert Mead ed Erving Goffman.

# CAPITOLO 1

## Letteratura sui Giochi di Ruolo

“Soltanto nel gioco è possibile per l'uomo essere veramente libero. Il gioco costringe alla parità perché a tutti i giocatori sono state impartite le stesse istruzioni, e inoltre mette in pratica la certezza del diritto, perché un gioco può esistere soltanto nel rispetto delle regole.”

[Juli Zeh]

## **1.1 Analisi e Studi sui Giochi di Ruolo**

Fino all'inizio degli anni ottanta i testi che trattavano come argomento il Gioco di Ruolo erano esclusivamente manuali da gioco o riviste informative per i giocatori. Una riflessione teorica sull'interazione sociale e sul modello di comunicazione che si produce in questa attività, tardava a venir fuori, forse proprio perchè era un gioco, ai suoi albori, molto di nicchia.

Il testo "*Dicing with Dragons*", scritto da *Ian Livingstone*, pubblicato in Inghilterra nel 1982 e in Italia nel 1986, fornisce al lettore una spiegazione e una dimostrazione di come funzioni il GdR. Una spiegazione perchè delucida l'ambientazione, il regolamento e la metodica di alcuni GdR, ma anche una dimostrazione perchè riporta la traccia di una possibile avventura. In più elenca una serie di riviste specializzate sui GdR allegando come speciale tecniche per dipingere miniature.

Ma nel 1983 *Gary Alan Fine*, professore di sociologia dell'Università del Minnesota, compie uno studio etnografico su alcuni gruppi di giocatori di ruolo, riportato ed ampiamente esposto nell'opera "*Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social World*". Questo è uno dei pochi testi, non tradotto in italiano, che descrive accuratamente il mondo dei GdR ponendo attenzione sia ai meccanismi di gioco che alle relazioni sociali che si vengono a creare.

Fine prende in esame quattro giochi: *Dungeons&Dragons (D&D)*; *Chivalry&Sorcery*; *Traveller*; *Empire of the Petal Throne*. Il sociologo americano ha sperimentato, sia come giocatore e che come osservatore, tutti e quattro i giochi, arrivando ad accumulare un totale di oltre trecento ore di osservazione. Inoltre ha condotto una dozzina di interviste di tre ore ciascuna con i giocatori dei diversi gruppi. Infine ha esaminato alcuni periodici che trattano specificatamente del GdR.

Gli obiettivi di Fine sono nitidi e ben dichiarati fin dall'inizio: lo studioso vuole analizzare e descrivere i GdR come una sottocultura, comprendere lo sviluppo di questa microcultura e come si strutturano le relazioni all'interno dei gruppi e infine comprendere come siano generati e negoziati i significati all'interno di questo mondo fantastico e condiviso.



Una volta descritti i setting dei quattro giochi, il loro regolamento, le funzioni dei giocatori e del Master, Fine si propone di dimostrare che l'attività del GdR crea una "sottocultura".

In primo luogo dà una definizione di questo termine specificando che spesso è stato associato a quello di sottosocietà perché con entrambi venivano designati sia la cultura che i membri che vi partecipano.

In ogni caso, una sottocultura è definita da Fine come un gruppo di individui che ha importanza come parte peculiare della società e che deve svolgere attività comuni. Ma dare una definizione di sottocultura non è sufficiente per dimostrare che i GdR lo siano. Per questo elenca tre caratteristiche necessarie per le quali una sottocultura possa essere definita tale: un'incisiva rete di comunicazioni, un'identificazione dei giocatori stessi come gruppo e come sottocultura, e infine, un'identificazione esterna del gruppo come sottocultura.

Per quanto riguarda la rete di comunicazioni è necessario prima di tutto rendersi conto che una sottocultura non è solamente una parte della popolazione, ma anche un intrecciarsi di gruppi differenti. Fine localizza quattro punti nevralgici che funzionano da vie di comunicazione e di diffusione di informazioni:

- la realtà che molti giocatori appartengano a diversi gruppi di gioco, e che di conseguenza giochino con sistemi diversi fa sì che ci sia uno scambio e un confronto sulle diverse attività.
- la comparsa di riviste specializzate (in cui vengono forniti suggerimenti per storie e avventure) e di convention, quindi incontri di giocatori in cui è possibile conoscere nuovi giocatori e nuovi giochi.
- l'opportunità di contattare il creatore del sistema di gioco a cui si aderisce
- l'influenza di alcuni mass media (esempio i testi di Tolkien), forniscono le fondamenta per la condivisione della cultura di gruppo.

Queste quattro vie di comunicazione rappresentano anche il modo attraverso cui vengono "assoldati" nuovi giocatori, dato che si tratta di scambi di informazioni e interessi, spesso mediati su base amicale.

Per quanto riguarda la percezione che il gruppo ha di sé stesso come sottocultura, Fine porta ad esempio alcune lettere mandate ai periodici specializzati in cui, da un lato viene

esaltata la notorietà di Dungeons&Dragons, e dall'altro vengono dati briosi consigli su come giostrare situazioni fuori e dentro il gioco.

Infine, Fine, per dimostrare che il gruppo viene esternamente sentito come una sottocultura, evidenzia che i GdR non sono, normalmente, ritenuti attività dichiaratamente devianti, ma che piuttosto esiste un astio tra giocatori di *wargames* e di *role play games* dove i giocatori dei primi denigrano quelli dei secondi di essere fittizi e non abbastanza articolati e con partecipanti spesso troppo giovani, e viceversa i secondi accusano i primi di essere guerrafondai.

Una volta illustrato che il GdR è una sottocultura e i modi attraverso cui questa ingaggia nuovi "accoliti", Fine indaga quale sia il motivo che spinge a giocare. Citando Goffman, la risposta più semplice è perchè giocare è *divertente*: porta con sé un coinvolgimento tale che separa dal mondo reale, il mondo serio. I giocatori, normalmente, forniscono delle argomentazioni per giustificare la loro attività agli occhi di coloro che la reputano futile e periferica rispetto alle attività che quotidianamente condiscono la loro vita. Fine individua quattro concetti che spiccano a difesa e giustificazione dell'attività del GdR.

Il primo è un concetto pedagogico: attraverso il Gdr è possibile apprendere molte conoscenze sull'epoca medievale (per quanto riguarda giochi come D&D o Warhammer). Ma non solo: essendo un gioco basato sulla simulazione di eventi e circostanze, i giocatori sono messi alla prova con decisioni importanti da prendere riguardanti il loro destino o quello del gruppo.

Il secondo concetto riguarda l' "*evasione dalla realtà*" chiaramente connotata dai giocatori in modo positivo, distinguendo dal passivo coinvolgimento televisivo e cinematografico, poichè il GdR è un'esperienza tutta all'attivo.

Il terzo tema, strettamente legato al primo, concerne la capacità di un giocatore, nella vita reale, grazie all'allenamento simulativo del Gdr, di sapersi comportare in maniera adeguata in circostanze critiche e complicate, padroneggiando in altre parole un senso di auto controllo.

Infine, l'ultimo concetto che sottolinea l'importanza dei GdR è che questi creano inevitabilmente dei legami di amicizia tra i giocatori o più intimamente un senso di comunità.

Fine, a conclusione di questa analisi preliminare dell'universo dei giocatori di ruolo, evidenzia anche l'assenza quasi totale del gentil sesso tra i giocatori. Le uniche donne

incontrate nella sua ricerca, sono per lo più compagne di qualche giocatore, che fungono da spettatrici o da "fattorine" per l'acquisto di bevande refrigeranti da consumare durante le pause. I motivi di questa assenza sono da ricercare, secondo Fine, nel fatto che quasi tutti questi giochi sono basati su combattimenti, schermaglie e quindi su scenari classicamente maschili per i quali l'interesse femminile è ristretto, e perchè le poche donne che giocano hanno comunque difficoltà ad essere accettate dal resto dei giocatori.

Al livello della configurazione di gioco Fine analizza il ruolo del *Master*. Questa figura è considerata da alcuni giocatori come una "*Divinità*" in quanto creatore dell'ambientazione e unica fonte di conoscenza per quanto riguarda gli eventi di gioco e la consultazione delle regole d'applicazione. Il Master ha, quasi sempre, una funzione di leader, sia nel gioco che nel gruppo di amicizie; in linea di principio dovrebbe essere imparziale con tutti i giocatori, anche se può accadere che ci siano preferenze, o se si vuole, sintonie migliori, con alcuni rispetto che con altri. Un fattore decisivo in questo senso è che, normalmente il Master è la persona più anziana del gruppo e può trovarsi a giocare con coetanei, ma anche con ragazzi molto più giovani di lui. A livello di gioco la leadership tra i personaggi può cambiare: pur essendo un gioco cooperativo possono sussistere rivalità tra i personaggi. Per questo ogni gruppo si struttura in modo diverso, passando da avere un solo leader a non averne nessuno. In ultima analisi Fine prende in considerazione l'identificazione che una persona, un giocatore, ha con il proprio personaggio, e individua due possibili modi di interpretare: o il personaggio è un'estensione del Sè del giocatore, oppure, al contrario, il personaggio non ha niente a che vedere con il Sè del giocatore. In altre parole, o il giocatore interpreta un personaggio come fosse se stesso, oppure con caratteristiche completamente diverse da sè.

Può succedere che un giocatore si identifichi a tal punto con il proprio personaggio da non avere quella giusta distanza dal proprio ruolo che gli permetta di fare in modo che il suo personaggio non si trovi in situazioni rischiose per la sua vita. In ogni caso il processo di costruzione di un personaggio è largamente sociale: il background e le esperienze personali del personaggio sono create personalmente dal giocatore e attraverso l'interazione con gli altri personaggi.

## **1.2 Anaisi e studi sui Giochi di Ruolo: Scenario italiano**

Anche nello scenario italiano con il diffondersi del Gioco di Ruolo si è avvertita la necessità di pubblicare testi che fossero, da una parte dettagliati e propagatori, e da un'altra offrissero una riflessione riguardo all'influenza che questa attività ha sulla società reale.

Uno di questi autori è Luca Giuliano, professore ordinario di sociologia all'Università degli studi di Roma, La Sapienza dove insegna "Metodologia delle scienze sociali" nella Facoltà di Scienze Statistiche e "Strategie di narrazione ipertestuale" nella Facoltà di Scienze della comunicazione. Il professor Giuliano ha collaborato alla realizzazione di trasmissioni televisive e radiofoniche e ha scritto numerosi saggi e manuali inerenti alla simulazione e ai giochi di ruolo.

La sua opera più nota è il gioco di narrazione *On Stage!*, in cui i giocatori si improvvisano attori e registi utilizzando soggetti tratti da testi teatrali e di narrativa.

Giuliano nel 1991 pubblica *"In Principio era il Drago, Guida al gioco di ruolo"* che è, come spiega il titolo stesso, una guida per chi si addentra nei meandri dei GdR e in più una lista e illustrazione di tutti i giochi noti fino a quel momento. Nel 1992 con il supporto di Alessandra Areni, è la volta di *"La Maschera e il Volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo"*. Rispetto alla guida precedente contiene, in più, una ricerca svolta tra i giocatori di ruolo (un campione di oltre 1300 persone) basata su interviste non strutturate.

Lo scopo degli autori era di tracciare le caratteristiche del giocatore tipo. Il risultato non sconfessa quello già assodato da Fine: giocatori prevalentemente maschi con età compresa tra i quindici e i ventisei anni, che hanno conosciuto il GdR per la maggior parte attraverso amici, e i cui generi letterari preferiti sono quelli fantasy medievali.

*"I padroni della Menzogna. Il Gioco delle Identità e dei Mondi Virtuali"* è pubblicato nel 1997 e, a differenza dei primi due, è un testo più elaborato perchè è presente una riflessione teorica sul mondo dei GdR.

Giuliano da una parte ripercorre la storia dei GdR e completa l'elenco dei giochi

affermati fino a quel momento destinando un capitolo ai GdR dal vivo e un altro ai GdR on line, dall'altra si sofferma sulla spiegazione del sistema di gioco evidenziando alcune caratteristiche: è un gioco di gruppo teoricamente infinito, il cui sistema è dominato da regole.

Giuliano nella sua riflessione analizza le parole gioco e ruolo, partendo dalle quattro categorie del gioco individuate da *Caillois*.

A suo avviso il GdR rientra perfettamente in queste categorie poichè la *mimicry* si adatta al mascheramento e alla finzione, *alea* è il dado la cui funzione è fondamentale in questo tipo di gioco; *agon* rappresenta la capacità di affrontare dei rischi all'interno di una cornice di regole, ed infine *ilinx* è la vertigine di perdersi dentro il proprio personaggio.

Per quanto riguarda il concetto di ruolo, Giuliano si rifà direttamente al pensiero di *G.H.Mead* e di *E. Goffman*. Se per Mead assumere il ruolo di un altro significa far proprio un modello organizzato di aspettative reciproche, per Goffman in ogni situazione emergono ruoli diversi perchè è così che è strutturata la società: abilità diverse per esigenze diverse.

In questo senso Giuliano propone la distinzione tra *ruolo-game* e *ruolo-play*, dove per ruolo-game lo studioso intende "uno schema di comportamenti prescritti che ognuno di noi utilizza per conseguire vantaggi e gratificazioni sociali. Questo è un ruolo che viene «giocato sulla base delle regole». Ciò che appare all'individuo, all'attore sociale, è una funzione legata al compito da svolgere." [Giuliano 1997, p. 49], mentre il ruolo-play rappresenta un ruolo "in cui l'identità dell'attore prevale sulla strumentalità dell'atto. In questo caso il ruolo è prima di tutto gratificante di per sè, non solo come mezzo per conseguire qualche obiettivo [...] L'attore sociale «gioca con le regole» [...] si dispone di fronte alle regole con l'atteggiamento di colui che le interpreta, che le modifica, che le fa proprie incorporandole." [Giuliano 1997, p. 50]

E' in questa prospettiva che Giuliano contrappone l'idea di Fredric Jameson di un' *auto frammentazione*, prodotta dalla ripartizione della conoscenza e dell'informazione, una ripartizione per la quale l'individuo si trova disorientato e non riesce a organizzare le proprie esperienze in uno spazio – tempo dotato di senso, al concetto di *auto saturazione* di Kenneth Gergen "risultato dalle nuove tecnologie di comunicazione che hanno portato ad una diffusione mondiale delle conoscenze di altre culture fino a farci

perdere ogni identità. Il risultato è stato un sè fluido, incoerente, che ingloba diverse realtà facendole proprie." [Giuliano 1997, p. 122]

Giuliano propone invece un *auto mutevolezza* cioè "un'identità multipla ma integrata capace di sviluppare una fluidità adeguata alle necessità e alla cultura del nostro tempo senza perdere i riferimenti morali [...] sperimentare la frammentazione non vuol dire soccombere ad essa" [ibidem, 127] impariamo a gestire i nostri multipli sè presentando agli altri quanto ciascuno di noi soggettivamente rielabora su sè stesso.

Impariamo a gestire i nostri sè nei contesti e nei vari ruoli che ci troviamo a vivere; ancora di più in un Gioco di Ruolo: il giocatore mantiene la distanza dal ruolo senza correre il rischio di estraniarsi dalla realtà.

Un altro autore italiano, Fabio D'Andrea espone nel suo testo "*L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*", pareri in parte simili a quelli di Luca Giuliano.

In primo luogo, a differenza di Giuliano, non crede che il GdR possa rientrare nelle quattro categorie di gioco individuate da Caillois: per quanto riguarda la categoria *alea*, nel GdR il risultato del tiro dei dadi è modificato da coefficienti scaturiti da altre regole (esempio sono i modificatori di caratteristica nel D&D); se Caillois definisce il gioco un'attività o regolata o fittizia, neanche la *mimicry* può essere una categoria valida per il GdR dato che questo è una finzione dominata da un set di regole; infine al GdR non appartengono nè la categoria dell'*agon*, ne alcuna che possa avvicinarlo alla *ilinx* (quindi la vertigine).

Per quanto riguarda, invece, la posizione dell'attore sociale nella moderna società, l'opinione di D'Andrea non è così distante da quella di Giuliano. D'Andrea approfondisce il fatto che la complessità moderna ha dato vita ad un dilagare impressionante degli stimoli a cui è sottoposto il singolo e che egli deve mettere in atto strategie per fronteggiarli. Egli deve comunque far parte della corrente quotidiana dell'esperienza perchè è da li che trae il suo spessore intellettuale, ma che per gestire la frammentarietà della vita stessa e per avere coscienza di un riadattamento, debba darsi tempi e spazi. "Ci si deve allontanare almeno per un attimo dal ritmo convulso della quotidianità. Si è visto come l'immersione in essa sia condizione necessaria per consentire l'accumulo dei materiali la cui elaborazione porta all'esperienza; si deve ora sottolineare che il tempo ed il luogo di questa elaborazione non si trovano nel flusso

scontato dei giorni, ma nei momenti di risveglio in cui ritorna il dubbio fondamentale che la vita possa essere altrimenti." [D'Andrea 1998, p. 44]

Il soggetto si è reso conto dell'impossibilità di disporre di un sapere specialistico richiesto in teoria dalle varie situazioni che si trova ad affrontare e utilizza di volta in volta gli strumenti che ha acquisito per rielaborare nuovi eventi.

Ogni volta l'individuo assimila esperienza davanti a cose nuove e impara a rapportarsi.

D'Andrea colloca, allora, nella narrazione uno strumento di elaborazione: è un'arte, quella di narrare storie e di rinarrare ad altri, ascoltarle e fare propri i contenuti, interpretandoli e acquisendo così una nuova esperienza. "Narrare è una particolare forma di attività che restituisce spessore al linguaggio, imponendone un uso non scontato." [ibidem, 56]

Proprio perchè narrare restituisce spessore alle parole è importante per D'Andrea un'attività come il Gioco di Ruolo. È in una sessione di gioco che si possono avere "*momenti di risveglio*" in cui si può avere il dubbio che "*la vita sia altrimenti*". Secondo D'Andrea è proprio giocando una partita che non esiste, se non nella mente dei giocatori creando un non-luogo, utilizzando ognuno il proprio bagaglio di esperienza, per mezzo della narrazione che si riattivano quei meccanismi di attribuzione di senso e significato alla vita, alle proprie azioni, di restituzione di spessore al linguaggio "l'occasione di confrontarsi ad uno ad uno di quei momenti di pausa e riflessione che coronano la raccolta incosciente ed involontaria di momenti di vita con un lampo di comprensione e di significato; uno di quei momenti che ci permettono di capire qualcosa di noi e della nostra vita." [ibidem, p. 80]

### **1.3 Pregi e Difetti del GdR**

in Italia il Gdr fa la sua prima comparsa nel 1985, ed oggi con l'aiuto dello sviluppo di un mezzo di comunicazione come internet, il GdR non è più un'attività particolarmente di nicchia: i rapporti amicali e ludici, creati attraverso convention (e anche in Italia il calendario degli appuntamenti è fitto tutto l'anno, tra i più importanti annoveriamo il *Lucca Comics* e il *Romics*) o tramite corrispondenza su riviste, sono ora più facilmente curabili attraverso la web mail.

Non solo, i siti che riguardano i GdR sono molti, alcuni, sono dedicati esclusivamente ai giochi on line, altri sono di associazioni di giocatori che integrano il sito con un forum, in cui è possibile anche trovare appuntamenti di convention e scenari precostruiti per avventure (come per esempio [www.gdr-online.com](http://www.gdr-online.com)), altri ancora più divulgativi e commerciali che pubblicizzano un gioco piuttosto che un altro (ad esempio [www.roleplayng.it](http://www.roleplayng.it)), e infine siti che, dopo l'accusa rivolta al GdR di essere un'attività deviante, si sono proposti l'obiettivo di dare una corretta informazione. Un esempio è il sito [www.gdr2.org](http://www.gdr2.org) che si definisce un gruppo di ricerca sui GdR al cui interno è possibile trovare notizie, informazioni e testi in difesa dell'argomento.

Normalmente il GdR è accusato di essere un'evasione dalla realtà e di fomentare i partecipanti a identificarsi a tal punto con il proprio personaggio da riportare le azioni fantastiche, generalmente quelle violente, sul piano della realtà.

Michele del Re in un articolo del 1989 pubblicato su "La critica sociologica" dal titolo *Fantastiche cacce, autentiche morti* riporta una lista di giovani vittime, tutte giocatrici di D&D, che si sono suicidate o che hanno ucciso amici sotto l'influenza del loro "gioco preferito". C'è da dire che del Re, oltre a riportare un elenco di sole vittime americane e solo della prima metà degli anni ottanta, nota che "*naturalmente i soggetti più psicolabili*" sono più a rischio per compiere atti di questo tipo e che quindi il divieto di un gioco simile, non porterebbe alla soluzione di problemi che sono ben più radicati nella società e nelle famiglie in generale.



D'altra parte, però, "l'evasione dalla realtà" è comunque la motivazione più sostenuta dai giocatori di ruolo: così lo sottolinea Fine nella sua ricerca, così Giuliano e Areni nei propri lavori e infine è così anche per D'Andrea che riporta una frase che compare nel film *Mediterraneo* del regista Gabriele Salvatores: "In tempi come questi fuggire è l'unico modo per mantenersi vivi e continuare a sognare." [Gabriele Salvatores, Italia 1991] Continua D'Andrea: "fuga passiva o fuga propositiva; scelta fantasy come critica all'attuale o come semplice incapacità di far fronte alle difficoltà della vita, senza preoccupazioni etiche di alcun genere: il fatto, in primis, che soggetti sociali decidano di giocare-consacrare parte del proprio prezioso tempo al gioco, attività improduttiva e quindi inutile secondo i canoni vigenti li rende in qualche modo diversi." [D'Andrea 1994, p. 183]

E' stato necessario, quindi far luce e chiarezza su un argomento così delicato e così facilmente mal interpretabile. Se l'accusa è di attività deviante, la difesa ha sottolineato le potenzialità del GdR in campo educativo, oltre che ludico.

Luca Giuliano e Beniamino Sidoti, creatore e gestore della mostra/mercato Lucca Games dal 1993 al 1999 e collaboratore al Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco dell'università di Siena, creatori del portale [www.gdr2.org](http://www.gdr2.org) insieme ad Andrea Angiolino, giornalista e autore di alcuni giochi da tavolo, hanno curato il testo "*Inventare Destini, I Giochi di Ruolo per l'Educazione*" che, come si desume dal titolo, si occupa dello sviluppo dei GdR in campo educativo fornendo da una parte materiali per sperimentare su ristretti gruppi d'osservazione, e dall'altra raccoglie testimonianze di educatori che hanno portato avanti il progetto in alcune scuole. Sidoti individua "*sette potenzialità del Gioco di Ruolo per la scuola*":

- la *motivazione*: un gioco coinvolge più che una lezione frontale, poichè il raccontare la storia del proprio personaggio da un coinvolgimento emotivo più forte, anzichè relazionare su un'elaborazione astratta.
- la *cooperazione*: generalmente il GdR impone una collaborazione tra i personaggi per un obiettivo comune e non di rado anche tra i giocatori perchè la storia racconta sia portata avanti. Questo fa in modo che ci siano buone possibilità di costruzione di gruppo e di discussione dinamiche.

- *l'identificazione*: nel gruppo ogni partecipante interpreta un personaggio, quindi ognuno ha un punto di vista diverso della storia, nonché interpretazioni diverse. Questo confronto dà la consapevolezza quanto sia complesso il mondo e che "nei rapporti interpersonali esistono tante verità quanti sono i punti di vista" [Sidoti 2003, p. 22]
- la *narrazione*: ogni giocatore "racconta" la sua storia, portando avanti il proprio punto di vista, quindi più giocatori portano avanti più storie, più esiti narrativi non dati per scontato. "Si tratta di una grande risorsa per guardare al mondo raccontato come ad un insieme di possibilità, per non fare per scontata la realtà" [ibidem, p. 23]
- *l'esplorazione*: il fatto che il GdR abbia ambientazioni specifiche induce i giocatori a documentarsi autonomamente sull'epoca di riferimento, acquisendo molte informazioni sia durante la sessione – perchè le regole lo prevedono – sia fuori gioco.
- la *revisione*: intendendo la riformulazione di strategie di gioco che non sono andate a buon fine. "Durante il gioco si affronta insieme una nuova realtà che, per quanto simulata, a gioco finito conduce a ristrutturare le proprie conoscenze sulla base di quanto esperito collettivamente" [ibidem, p. 23]
- la *progettazione*: la progettazione di un GdR può essere portata avanti anche con i ragazzi, il che permette un maggior coinvolgimento e approfondimento sull'ambientazione trattata, "i ragazzi coinvolti si trovano a dover valutare da sé il funzionamento delle regole prodotte, a partire da elementi di auto-consistenza e utilità." [ibidem, p. 24]

Queste sette potenzialità dovrebbero essere soddisfacenti, non solo a difendere il GdR dalle critiche di essere un'esperienza deviante, ma anche a favorirlo come mezzo idoneo per l'insegnamento di discipline storiche, letterarie e di educazione alla non violenza, perchè il gioco è una prassi conoscitiva potentissima, un modo ingegnoso di carpire la realtà.

## **CAPITOLO 2**

### **Cosa si intende per Giochi di Ruolo**

"L'uomo si illude di essere il fautore della propria vita, ma esistono elementi superiori che guidano e controllano il destino di ognuno di noi. Chiamateli forze sovranaturali oppure intervento divino, ciò che è certo, è che le nostre azioni non sono il risultato del libero arbitrio."

[Kentaro Miura]

## **2.1 Un tentativo di definizione**

"Gioco di ruolo" è la traduzione italiana di *role-playing game* che alla lettera significa "gioco di interpretazione di un ruolo". Usando questo termine è facile cadere in confusioni con altri termini ad esso simili, ma che stanno ad indicare attività con finalità diverse. E' il caso, quindi, di tentare di dare, prima di tutto, una definizione, perchè "una definizione serve a tracciare un confine che delimiti con chiarezza il campo d'indagine, e fornisca un metodo applicabile e verificabile per capire cosa vi rientra e cosa no." [Paglieri 2000-2001, p. 7]

Perciò per comprendere che cos'è e come funziona un Gioco di Ruolo partiamo specificando cosa per l'appunto non è.

In primo luogo il Gioco di Ruolo non è da confondere con lo psicodramma, tecnica di terapia psicologica che si svolge in gruppo, inventata dallo psichiatra rumeno Jacob L. Moreno negli anni venti in Austria e largamente diffusa negli Stati Uniti negli anni trenta, per il quale un direttore, che è un terapeuta, invita un paziente a rappresentare scenicamente una situazione per lui conflittuale, mettendolo a confronto con un antagonista. Successivamente, in una inversione di ruoli, il paziente viene invitato ad interpretare il ruolo del suo antagonista. In questo modo si sbloccano, attraverso la liberazione, quei sentimenti repressi che sono all'origine del disturbo in questione. Di estrazione simile nasce negli anni settanta in Brasile una tecnica teatrale, fondata da Auguste Boal, che si chiama *Teatro dell'Oppresso*, il cui scopo è di carattere esclusivamente politico e sociale, dove colui che ha subito una situazione di oppressione ha la possibilità di vedere messo in scena il suo dramma. Ma a differenza dello psicodramma, gli spettatori si fanno "spett-attori" e possono intervenire nell'azione teatrale proponendo nuove soluzioni da contrapporre alla realtà vissuta dall'oppresso nella situazione di disagio.

Le tecniche citate portano in sé un grande potenziale per tutto ciò che riguarda la formazione: infatti è proprio da queste che nasce il role-playing che prevede la

sperimentazione di un ruolo lavorativo in un ambiente artificiale il più vicino possibile alla realtà, con gli stessi colleghi ed incarichi, ma sotto il controllo di un'analista che fa emergere i problemi di quella realtà sociale. Viene applicato soprattutto nel settore della formazione del personale nelle aziende e più in particolare dei quadri e dirigenti, ma anche nel settore dell'educazione scolastica media e superiore. Infine la *simulazione giocata*, esperienza molto analoga al classico role-playing di formazione, che prevede una scena, dei compiti, delle risorse e delle conseguenze, con la differenza che l'attenzione è rivolta principalmente verso il raggiungimento di uno scopo, motivo questo per cui non sempre è necessaria la figura di un'analista. Il giocatore, con un ruolo specifico, viene invitato ad assumere un comportamento coerente in vista di un fine generale, vincolato dall'ambiente fittizio costituito dalle regole del gioco.

Nelle tecniche sopra elencate è facile individuare elementi comuni, quali l'interpretazione di un ruolo, l'affrontare situazioni sostanzialmente fittizie e la presenza di un "regista" che diriga l'azione. Questi stessi elementi sono riconducibili nel *role-play game*, che è tradotto in italiano Gioco di Ruolo (GdR), ma che non ha obiettivi né terapeutici né pedagogici. Interessante risulta la definizione di Sidoti: "Un Gioco di Ruolo è una narrazione condivisa come gioco: tutti i giocatori (tranne uno) vi partecipano interpretando e gestendo un personaggio protagonista. Uno solo gestisce invece l'ambientazione, la trama e i personaggi non protagonisti." [Sidoti 2003, p. 20]

## **2.2 Breve storia del GdR**

Grazie al supporto di Luca Giuliano che siamo in grado di ripercorrere, sommariamente, la storia del Gioco di Ruolo.

Le origini del GdR sono rintracciabili nel wargame, ovvero "gioco di guerra", che a sua volta ha origine nelle simulazioni di schermaglie belliche messe in atto da studiosi di quesiti strategici alla fine del settecento.

Nel 1913 il famoso storico e scrittore Herbert G. Wells scrisse *Piccole Guerre*. Il libro rappresentò un primo tentativo di creare un sistema di regole per giocare a wargame tanto che nel corso degli anni ebbe importanti sviluppi e mutazioni, fino ad arrivare al 1953 con la nascita del primo wargame da tavolo, cioè il boardgame, ideato da Charles Roberts, chiamato Tactics. Sia il wargame (che utilizza miniature e tenta di dare una rappresentazione realistica della realtà) che il boardgame (meno realistico e più simile ad una cartina geografica che ad una scacchiera) non sono totalmente estranei alla nozione di "interpretazione di un ruolo" e possono essere concepiti come "giochi di ruolo per un ufficiale militare".

Negli anni '60 David Wesley, un giocatore di wargame, sperimentò una nuova forma di simulazione affidando ai diversi giocatori obiettivi e abilità, permettendo così di sviluppare diverse trame e relazioni tra i partecipanti, il tutto supervisionato da un arbitro che fosse in grado di gestire controversie e problemi. Nel 1968, Michael J. Korn, un giocatore dello Iowa, pubblicò un regolamento tattico per wargame in cui proponeva di affidare ad ogni giocatore un unico soldatino/miniatura. Vennero così gettate le basi del GdR: un arbitro che controlla ambiente e regole, un giocatore con ruolo di soldato, sequenze di partite in cui costruire vere e proprie storie personali e collettive, nella totale interazione del gruppo.

Nel 1971 Gary Gygax, arbitro di wargame, pubblica un regolamento chiamato Chainmail, che conteneva una sezione che permetteva di introdurre in ambientazioni di guerra medievale anche incantesimi, draghi volanti, equipaggiamenti magici e creature

erranti. Contemporaneamente Dave Arneson iniziò ad utilizzare proprio le regole di Chainmail per le sue sessioni di gioco in ambientazione medievale. Su queste basi avvenne l'incontro tra Dave Arneson e Gary Gygax che fruttò nel 1974 (sulla base di un disegno di un gioco da tavolo – Dungeon – realizzato da Dave Megarry) la pubblicazione della prima edizione delle regole di Dungeons & Dragons.

Il gioco ebbe diverse revisioni nei due anni successivi e finalmente nel 1977 venne pubblicato il *Dungeons&Dragons Basic Set*. L'edizione definitiva è del 1983 e di questa si ha anche la traduzione italiana dopo circa due anni.

Ma già nel 1978 si era fatto strada un nuovo progetto, *Advanced Dungeons&Dragons*, più strutturato e completo. I due sistemi hanno convissuto a lungo parallelamente fino a quando nel 1989 sono confluiti in un unico regolamento con la pubblicazione di *Advanced Dungeons&Dragons 2<sup>nd</sup> Edition* (in Italia solamente nel 1994).

Tra il 1975 e il 1976 fanno la loro apparizione i primi giochi di ruolo che propongono ambientazioni e personaggi che non fanno riferimento al medioevo fantastico, ma utilizzano scenari ispirati all'epoca western hollywoodiana, oppure alla fantascienza futuristica. Da questo momento in poi sono nati e si sono evoluti i più diversi sistemi di gioco e di ambientazione, ma in particolare si è dovuta porre l'attenzione su due sviluppi differenti di questa evoluzione.

Il primo aspetto riguarda il fatto che, con il passare degli anni, sono nati molti giochi che non hanno più un regolamento tanto strutturato, come può essere Dungeons&Dragons, in cui ci sono obiettivi da raggiungere, situazioni da risolvere, e le azioni sono poco connotate da un punto di vista estetico, ma bensì giochi di narrazione, dove si perde quasi la totalità del regolamento e si punta a tenere una coerenza narrativa nella stessa ambientazione, oppure giochi di interpretazione, dove il personaggio ha una centralità assoluta ed il gioco è quasi uno spunto per mettere in mostra capacità teatrali.

Il secondo aspetto si riferisce ai Giochi di Ruolo dal Vivo (GdR Live), che sviluppatasi in Europa e in America all'inizio degli anni ottanta, trovano le proprie origini nella tradizione della rievocazione di eventi storici con abiti d'epoca. Sono giochi che hanno le stesse caratteristiche del GdR, ovvero si gioca a interpretare un ruolo intrecciando la propria storia con quella di altri personaggi, ma a differenza di questi, le azioni, anche quelle di combattimento (sebbene con armi in lattice o accuratamente rivestite), sono

realmente simulate e soprattutto consistono essenzialmente di una conversazione all'interno della quale ciascuno argomenta per convincere gli altri ad accettare il proprio punto di vista, tanto che anche la figura del Master è più in realtà quella di arbitro che rimane praticamente esterno al mondo dei personaggi.

Nel gioco di ruolo dal vivo i giocatori possono anche indossare abiti di "scena" per rendere più realistica la *performance* che può avvenire in qualsiasi posto, come in un bosco, in un parco o come ha avuto origine in Inghilterra in un castello.

La differenza più calcata con i GdR da "tavolo" sta nel fatto che in quelli dal vivo si richiede un'interpretazione più "teatrale" e che la loro durata varia da uno a tre o quattro giorni (con le dovute pause collettive o individuale). Benchè questo tipo di interpretazione sia più teatrale, le differenze con il teatro sono marcate, prima tra tutte la mancata distinzione tra pubblico e attori: hanno la stessa identità (se non si è giocatori non vi si può partecipare). Il dramma stesso emerge dall'interazione tra gli attori-pubblico-giocatori che a priori non sanno niente di come si svolgeranno le cose. Tutto è inventato al momento.



### **2.3 GdR on-line**

Tra i molteplici sviluppi descritti dei GdR c'è n'è uno di un certo grado d'importanza per la sua evoluzione e per le conseguenze che questa ha determinato: si tratta della diffusione dei GdR on line.

Questa tipologia di giochi vede la propria origine nella nascita del MUD nel 1979 da un'idea di T. Trubshaw e R. Burle, due studenti universitari di Essex, una contea dell'Inghilterra orientale.

Il termine "MUD" identifica una categoria di giochi di ruolo eseguiti su Internet attraverso il computer da più utenti. Si tratta di giochi testuali, dove i giocatori interagiscono con il mondo e gli altri utenti semplicemente digitando dei comandi da tastiera.

Molti utenti possono connettersi contemporaneamente ad un MUD. Ognuno di essi controlla un personaggio che si muove in un mondo virtuale organizzato in *stanze* e *zone* (una zona è un raggruppamento di più stanze: per esempio, una zona può essere una città e le stanze che contiene possono esserne le vie e gli edifici), e può interagire coi personaggi degli altri utenti o con quelli gestiti dal computer, progredire (acquisendo abilità) oppure anche morire. Molti MUD prevedono la possibilità, per i giocatori più esperti, di collaborare alla vita del MUD in questione insieme agli amministratori del gioco: dopo che il personaggio di un giocatore ha raggiunto il massimo livello possibile, diviene un "immortale" o una "divinità" (possono volerci anni di gioco), e acquisisce una parte dei poteri che hanno gli amministratori. Di solito, gli immortali usano queste nuove capacità proponendo sfide agli altri giocatori, dette *quest*, organizzando gare e mettendo in palio ricompense e altri premi, oppure consigliando i nuovi giocatori, a loro discrezione." [Wikipedia agg. 2011]

MUD è l'acronimo di *Multi-User Dungeons* ed è composto da due concetti: il primo, *multi-user*, cioè il programma che mette in comunicazione tra loro più utenti connessi a computer, il secondo *Dungeons* cioè labirinti, che identifica la possibilità di muoversi da

un ambiente ad un altro seguendo varie direzioni, rappresentate dai quattro punti cardinali (nord, est, sud, ovest) e dalle loro possibilità intermedie. Per accedere a un MUD si deve avere una *login* e una *password*. Una volta entrato, il giocatore assume il ruolo di un personaggio, e proprio come in un GdR classico, lo interpreta all'interno dell'ambientazione ricostruita dal programma, che può essere di genere fantasy, fantafuturistico e via dicendo. Nell'interazione del MUD non c'è modo di vedersi e ci si può anche assentare. E' garantita la possibilità di essere conosciuti solo con il nome che si dà al proprio personaggio, *nickname*, ed è realizzabile interpretare ruoli anche di genere diverso, il che rende questo gioco di identità multiple ancora più versatile e interessante. "Ciò che affascina [...] è la possibilità di diventare "autori di se stessi", di costruire delle nuove identità attraverso l'interazione sociale. Il corpo di un personaggio nel MUD è rappresentato da una descrizione scritta che appare sul monitor di tutti gli utenti collegati; non ci sono limiti di questa apparenza nè di aspetto nè di carattere [...] è possibile soprattutto manifestare atteggiamenti e motivazioni, gusti e stili di comportamento che non sono consueti nella vita quotidiana. In un MUD il giocatore è quello che desidera essere [...]" [Giuliano 1997, p. 90].

Volendo approfondire la questione dei MUD o più genericamente del rapporto fra Gdr e Computer, bisogna prima di tutto tener conto che negli ultimi dieci anni sono comparse diverse argomentazioni ed articoli sui giochi elettronici ed on-line. Addirittura sono comparsi corsi di laurea specialistica focalizzati sulla realizzazione di videogiochi e formazione di professioni inerenti la sola grafica di questi. Prima di tutto è possibile dare un taglio cronologico, sottolineando lo sviluppo di queste attività rispetto a quello dei GdR e tentare una piccola tassonomia. Più che focalizzarci sulle date, è opportuno evidenziare gli sviluppi di una sezione apposita dell'elaborato albero genealogico dei giochi.

La storia potrebbe essere in breve questa: tutto inizia con i primissimi tentativi di Gioco di Ruolo, a metà anni settanta; in seguito si svilupparono i primissimi giochi grafici, simili a *libri game* dalla parziale interattività. Questa tipologia di gioco migliora continuamente fino a raggiungere complessità e qualità molto elevate sia dal punto di vista della sceneggiatura che da quello della grafica interattiva.

A questo punto avviene la prima grande scissione: da un lato si punta alla ricchezza dell'ambiente di gioco (inteso come l'insieme di tutte le relazioni e degli stimoli

presenti), dall'altro si punta alla ricchezza dell'aspetto grafico-visuale. Nascono così due filoni che si frammenteranno ulteriormente col passare del tempo e che solo oggi si stanno ricongiungendo: quello dei MUD e quello dei veri e propri Videogiochi Strategici.

I primi si basavano e si basano tutt'ora, su una forte interazione fra personaggi (alcuni virtuali interpretati dal computer, altri rappresentanti degli utenti) ed erano prevalentemente on-line: i primissimi erano esclusivamente testuali e descrivevano le azioni dei personaggi, gli eventi del mondo (ovvero tutta la parte informativo-performativa) con semplici periodi indiretti e lasciavano i dialoghi al periodo diretto; successivamente il lato grafico ha assunto maggiore importanza sia dal punto di vista dell'interfaccia (si è passati da *layout* piuttosto scarni a *layout-grafici* ergonomici) sia dal punto di vista della visualizzazione degli ambienti e personaggi. I secondi erano esclusivamente giocati *off line* ed erano giochi principalmente di esplorazione e gestione delle risorse (in pratica *problem-solving* molto articolati): si possono figurare come partite a scacchi con moltissimi pezzi che si spostano su una mappa topografica anziché su una scacchiera a caselle neutre.

Entrambe queste famiglie di giochi hanno sviluppato storie sempre più articolate e piattaforme grafiche tali per cui non era più possibile essere limitati dall'uso di alberi a scelta multipla: è a questo punto che entrano in campo i cosiddetti "motori grafici" che calcolano in tempo reale le immagini, l'intelligenza artificiale per creare mondi realmente interattivi, e la connettività, ovvero la possibilità di giocare tutti nello stesso mondo e nello stesso momento, un po' come in una partita a scacchi in cui vi fossero "n" giocatori sulla stessa scacchiera contemporaneamente.

Siamo arrivati al presente e alla nascita di due nuove e differenti categorie di gioco (che non hanno soppiantato le precedenti, ma vi si sono affiancate): il *MMoRpG* (Massive Multiplayer online Roleplaying Games) ed il *PbEC* (Play by E-Communication).

Nei *MMoRpG*, come "*World of Warcraft*" o "*Metin*" numerosi utenti gestiscono la vita di un certo numero di personaggi all'interno di un mondo virtuale perennemente in azione (anche quando il singolo utente è sconnesso), e gestiti principalmente da software appositi; esistono dei master che svolgono per lo più le funzioni di arbitri per le dispute di *policy* (o etichetta) e di animatori del gioco, pur mantenendo una sorta di

anonimato mascherandosi da comune giocatore.

Nei PbEC i giocatori si scambiano messaggi elettronici (via e-mail, animando un forum o affollando una chat) in cui narrano le storie dei loro personaggi, in veri e propri esperimenti a cavallo fra il teatro virtuale e la scrittura creativa; queste forme, dette genericamente di "*letteratura interattiva*" non prendono l'uso di layout e software di proprietà, salvo il server normale di connessione su cui poggia il sito, ed al contrario affidano ai moderatori, oltre alle funzioni di arbitraggio ed animazione, una parte molto importante di gestione della narrazione (sono loro che decidono lo svolgimento definitivo delle storie).

Per correttezza, brevemente, non possiamo omettere una terza e molto peculiare forma di gioco strettamente connessa alle precedenti ovvero la creazione di siti e portali relativi ai giochi stessi. Tali attività sono esplose assieme al fenomeno internet e sono quindi strettamente connesse all'aumento della connettività; ma quel che più è interessante, è che rispondono alle caratteristiche che caratterizzano il gioco come hobby, pur non essendo di per se stesse annoverabili fra le forme ludiche in senso stretto. Tutte queste tipologie di gioco e la loro storia ci riportano alla questione sollevata all'inizio del discorso, ovvero quella del tassonomizzare e del ritrovare dei punti in comune che siano pertinenti a questo elaborato.

Occorre sottolineare la differenza di luoghi d'incontro. Nel GdR classico per giocare c'è bisogno di un appuntamento concordato con tutti i giocatori, anche se non è necessaria la presenza di tutti per giocare, è indispensabile che ci sia un luogo fisico di incontro e il master. In un GdR on line la cosa essenziale è la connessione, ma si entra in gioco da casa propria (quasi sempre) si è soli ed è possibile entrare in gioco in qualsiasi momento. E' un po' come andare ad un luogo di ritrovo tra amici (come può essere un bar, una piazza, un circolo) e sapere che si può trovare qualche conoscente, mentre nel GdR classico, questo non è possibile. Come sottolinea Sherry Thurkle, il MUD è un "*mondo parallelo* in cui è sempre possibile, in qualsiasi momento della giornata, varcare la soglia e immergersi come in una seconda vita." [Turkle, 1995 p. 14]

Tra i concetti cardine che rappresentano tutti questi giochi, solo alcuni sono di interesse per l'aspetto più propriamente sociologico e comunicativo: virtualizzazione, narrativizzazione, ritualizzazione, dinamica in game – off game e communities.

Quando parliamo di *virtualizzazione* ci riferiamo alla creazione di una o più maschere

(quelli che su internet vengono chiamati "avatar o Pg"), ovvero personaggi attraverso i quali interagire e che mediano l'interazione fra i giocatori. La creazione di un carattere ed il processo di virtualizzazione del Sé nel gioco sono fenomeni presenti anche nel D&D da tavolo; si viene a creare, così, una distinzione di livelli che non è presente in modo così chiaro in altri giochi, cioè il livello del personaggio e quello del giocatore. Inoltre la presenza di un *alter – ego* è un punto discriminante fondamentale rispetto a molti altri giochi che presuppongono una virtualizzazione del giocatore: basti pensare al fatto che on line un avatar che si muove e che parla al proprio posto e che c'è la possibilità di non essere mai conosciuti fisicamente nella realtà, mentre in un GdR classico è il giocatore che esprime sempre ciò che dice o fa il personaggio: i giocatori si conoscono realmente e al limite i loro personaggi possono essere rappresentati da una miniatura che localizza posizioni e spostamenti.

Il concetto di *narrativizzazione* si riferisce invece alla capacità di muoversi e di giocare con mondi essenzialmente simbolici. Per quanto mediati da interfacce, le vicende ed il fulcro di questi giochi sono la costruzione di mondi fatti di parole. I giocatori descrivono i loro personaggi ed il mondo che li circonda, il master fa altrettanto: le parole e le figure retoriche diventano quindi i mattoni con cui si fabbricano queste microrealtà. La narrazione diviene così fondamentale e la fusione fra forma e contenuto è fondamentale nell'atto comunicativo, fra parola ed azione, e da questa coincidenza emerge il lato fantastico ed avvincente del gioco. Perché quando fatti e parole sono la stessa cosa tutto diviene possibile.

Queste definizioni si collegano direttamente a concetti come quello di contesto e costruzione sociale della realtà. Sia i giocatori che i personaggi passano diversi momenti istituzionalizzati e non, attraverso i quali imparano ad interagire col mondo di gioco, comprendono le regole che lo governano e trovano il loro ruolo all'interno del gruppo. Questi momenti sono identici nel GdR da tavolo e on line, eppure in questo secondo caso sono anche più importanti poiché spesso sono condizioni necessarie per la partecipazione al gioco. Il giocatore di un MUD sarà davvero tale quando conoscerà i comandi testuali necessari per muovere il personaggio ed al contempo il suo personaggio dovrà entrare a far parte di una gilda o congrega, acquisire capacità, farsi una storia ed una fama. E ancora, il passaggio di livello dei personaggi in giochi da tavola come il D&D o in MUD come Lumen&Umbra è un evento importantissimo,

tanto da divenire per alcuni giocatori motivo di gioco in sè, sufficiente per creare un impegno costante che può durare anni.

Le dinamiche fra atto e contesto sono presenti ed interessanti praticamente in tutte le forme ludiche, ma nel caso del gioco di ruolo da tavolo ed on line assumono un'importanza particolare e rivestono un ruolo centrale nelle interazioni. Innanzitutto l'ingresso e l'uscita dalla sessione di gioco, dal gruppo, dalle regole, dal gioco in sè (la campagna o il dangeoun), sono momenti molto interessanti anche quando rimangono nel confine dell'informale. Nel gioco in rete sono spesso strettamente formalizzati non solo per esigenze di tipo tecnico, vi sono anche altre parti interessanti: spesso viene regolamentato il rapporto fra mondo di gioco e mondo reale in vari modi.

Prima di tutto la *policy*, ovvero l'etichetta che regola la possibilità di affrontare o meno alcuni temi (come politica, sesso, religione) in gioco; in secondo luogo viene sistematizzato tutto ciò che è *fair-play*, incluso l'uso di strumenti esterni al gioco, ovvero, senza giri di parole: barare. Il mio personaggio si ritrova isolato in una caverna, perchè ha deciso di intraprendere un'avventura solitaria, ed improvvisamente viene attaccato da una marmaglia di orchi, chiamo telefonicamente i miei amici chiedendo loro di connettersi e fornirmi aiuto. Ed ecco che "miracolosamente" i loro personaggi senza base logica alcuna, riescono a localizzare una caverna sperduta e raggiungere un posto che solo io potevo conoscere ... palesemente i confini fra gioco e fuori gioco sono stati travalicati.

Un altro elemento importante è designare il rapporto fra i momenti di gioco e la vita reale dei giocatori, chiarendo molto bene quando si tratta di rapporti commerciali ed in che termini, o in altri casi ricordando che si tratta sempre e solo di un gioco ed in che termini; un ultimo importante momento di regolamentazione di quello che nel gergo dei giocatori on line viene chiamato "*in game VS off game*" è quali e quanti riferimenti alla "vita reale" sono possibili in gioco, ovvero la qualità della cosiddetta "*immersività*"; identicamente la gestione della privacy e delle identità multiple che ognuno può assumere in contesti come questo è al centro di un intricato reticolo di regole codificate e più spesso di "nondetti".

Illustriamo ora l'ultimo punto della discussione, quello relativo alle *communities*. Laddove non è semplice comprendere e definire i gruppi di giocatori di ruolo come appartenenti ad una sottocultura, è possibile quantomeno definirli come appartenenti ad

una comunità di pratiche. Questo concetto, mutato da Wenger e da Giovanni Arata nel suo studio del MUD "*Lumen&Umbra*", definisce aggregazioni sociali che sviluppano un forte senso di coesione comune attraverso attività affini e interazioni informali. Normalmente non sono istituzionalizzate, la partecipazione è volontaristica ed il processo di interazione è finalizzato alla condivisione di esperienze e alla costruzione di ambienti dotati di significato. Secondo Arata il MUD esprime pienamente tutte le condizioni definite da Wenger: c'è coinvolgimento spontaneo dei giocatori che interagendo tra loro contribuiscono alla creazione di un mondo dotato di significato, condividono regole ed esperienze che confermano l'esistenza del mondo stesso e sviluppano un repertorio di materiali simbolici e culturali: in questo modo gli utenti acquisiscono il senso di appartenenza alla comunità.

Un'ultima considerazione conclude questa parte relativa ai giochi on line, ricollegando il discorso appena fatto rispetto alle *communities* con uno dei punti iniziali, ovvero quello della presenza di siti e portali dedicati al gioco di ruolo, on line o da tavolo. Questi siti, dove spesso sono presenti chat line e forum, sono fra i più vivi ed attivi, ma la cosa ancora importante è che vi si ritrovano tutti e cinque i concetti cardine sopra citati. Questo fatto è probabilmente dovuto in parte alla natura della rete in parte invece alle peculiarità dei GdR online e non, che hanno nella loro complessità queste proprietà emergenti.

## **CAPITOLO 3**

### **La sociologia nei Giochi di Ruolo**

“Credo di non aver confuso ancora mai la finzione con la realtà, anche se le ho mescolate in più di una circostanza come tutti quanti, non soltanto i romanzieri, non soltanto gli scrittori ma coloro che hanno raccontato qualcosa da quando è cominciato il nostro tempo conosciuto, e in questo tempo conosciuto nessuno ha fatto altro che raccontare e raccontare, o preparare e meditare il suo racconto, o ordirlo.”

[Javier Marias]



### **3.1 Il Gioco**

Definire cosa sia il gioco non è un compito semplice. Già consultando un dizionario ci si accorgerà che si possono raccogliere molteplici definizioni come per esempio: "Ogni attività compiuta da bambini o da adulti per ricreazione, divertimento o sviluppo di attività fisiche e intellettuali". Seguono poi diversi significati con le loro relative asserzioni idiomatiche di uso comune tipo "stare al gioco", "conoscere il gioco", "non avere gioco" "fare buon viso a cattivo gioco" e via dicendo.

Fabietti e Remotti, nel loro *Dizionario di Antropologia* chiariscono che il gioco e quindi una sua definizione, non abbia goduto di uno studio concreto fino al 1939 data di pubblicazione del libro di Johan Huizinga, *Homo Ludens*, e successivamente nel 1958, quando Roger Caillois nel suo *I giochi e gli uomini* ampliò la definizione di Huizinga e tentò di fare una classificazione dei giochi.

Huizinga riteneva che per troppo tempo il gioco era stato considerato come un fenomeno puramente fisiologico che si intraprendeva in vista di una determinata utilità biologica. Non si era indagato sulla qualità primaria del gioco e nè spiegato con alcuna analisi biologica l'intensità dell'attività e il gusto della stessa.

In questo senso non si era tenuto conto che il gioco era fondativo della cultura, creatore di civiltà e bellezza e che la cultura stessa fosse essenzialmente gioco. "Il gioco è indispensabile all'individuo, in quanto funzione biologica, ed è indispensabile alla collettività per il senso che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale." [Huizinga 1973, p. 10]

Proprio per questo deve essere osservato nelle molteplici forme concrete, quale struttura sociale. Ma prima ancora di questo, Huizinga volle definire il concetto di gioco consapevole del fatto che una sola definizione non era esaustiva di tutte le peculiarità e forme della vita sociale in generale. "Dobbiamo limitarci provvisoriamente a delineare le caratteristiche essenziali del gioco." [ibidem, p.10]

Dunque la questione di un'unica definizione di gioco è ancora dibattuta, ed ogni qual volta si intenda definire il gioco si parte quasi sempre da una "delineazione provvisoria" che può essere riassunta così: il gioco è un'attività libera, separata, regolata ed è socializzante.

È libera perchè non si può obbligare qualcuno a giocare. Il gioco è superfluo e non ha fini, può anche essere rimandato: se ne ha bisogno solo in quanto piacevole. "Il bambino e l'animale giocano perchè ne hanno diletto, e in ciò sta la loro libertà" (ibidem, p.11).

È separato dalla vita ordinaria, e non solo perchè come svago, come ricreazione, si contrappone alla routine, ma anche perchè si svolge in un luogo e ha una durata ben definita. Il luogo del gioco è circoscritto, delimitato. Lì si svolge l'azione: lì inizia e finisce. Lì ha uno svolgimento proprio e un senso in sé.

È regolato perchè ogni gioco ha le sue regole che suppongono l'esistenza stessa del gioco. Nello spazio determinato e adibito si ha puro coinvolgimento e si esprime la tensione della magia del gioco, con le sue regole, con il suo ordine particolare che esula da quello quotidiano.

"L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conclusa in sé" [ibidem, p.14].

E' socializzante perchè si creano gruppi che tendono a ripetere l'esperienza vissuta insieme, rafforzano il gruppo in sé. "La comunità che gioca ha una tendenza generale a farsi duratura anche dopo che il gioco è finito [...] la sensazione di trovarsi insieme in una situazione eccezionale, di partecipare a qualcosa di importante, di segregarsi insieme dagli altri, e di sottrarsi alle norme generali, estende il suo fascino oltre la durata del gioco." [ibidem, p. 16]

Per concludere è interessante notare che Huizinga continua l'analisi del concetto di gioco passando in rassegna alcuni termini di lingue diverse (quali il tedesco, il cinese e l'inglese) con cui viene designata la parola gioco, ma che ad un'analisi così attenta sfugge il doppio termine in inglese *to play* e *to game*. È Umberto Eco, che cura l'introduzione all'edizione italiana del 1973 di *Homo Ludens*.

"Nell'inglese *game* viene evidenziato l'aspetto di *competence*, di insieme di regole

conosciute e riconosciute; [...] *Game* sono il tennis, il poker, il golf: sistemi di regole, schemi di azione, matrici combinatorie di mosse possibili. [...] C'è un oggetto astratto, il gioco come *game*, e c'è un comportamento concreto, una performance, che è il *play*. [...] Comunemente il concetto di piacere è unito al *play*, mentre al *game* è unito piuttosto quello di regole." [Eco, 1973 p. 17]

Se per Huizinga la cultura nasce dal gioco, per Caillois il gioco è riflesso di ciò che esprime una cultura; egli propone quindi un'analisi della cultura attraverso i giochi e non lo studio del gioco perchè essenza di cultura. "Tuttavia ciò che si esprime nei giochi non è tanto diverso da quanto si esprime in una cultura. La motivazione profonda coincide naturalmente con il tempo, quando una cultura si evolve, ciò che era inizialmente istituzione può senz'altro trovarsi svilito." [Caillois, 1981, p. 83] Malgrado questa profonda differenza di pensiero, Caillois in *I giochi e gli uomini* esprime, fin dalle prime pagine, il riconoscimento nei confronti di Huizinga per aver aperto vie estremamente feconde alla ricerca e alla riflessione sul gioco, ma contemporaneamente ne evidenzia i difetti, imputandogli una mancata classificazione dei giochi; classificazione che lui stesso ordinerà dividendo i giochi in quattro categorie:

- *Agon*: termine greco che designa tutti i giochi di tipo competitivo, disputati sia a squadre che singolarmente in cui si cerca di svolgere l'attività in assoluta uguaglianza e parità di forze. "Un cimento in cui l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore." [ibidem, p. 30]
- *Alea*: espressione latina che indica il gioco dei dadi ed è usata per designare quei giochi che si fondano su decisioni che non dipendono dal giocatore, ben sì dal caso. "L'alea sottolinea e rivela il favore del destino. Il giocatore vi è totalmente passivo, non deve impegnarvi le sue qualità o disposizioni, le risorse delle sue abilità, dei suoi muscoli, della sua intelligenza." [ibidem, p. 33]
- *Mimicry*: parola inglese che indica mimetismo perchè questa categoria sta ad

indicare tutti i giochi che hanno a che vedere con "essere altro", "evasione dal consueto". "Il soggetto gioca a credere, a farsi credere, o a far credere agli altri di essere un altro. Egli nega, altera, abbandona temporaneamente la propria personalità per fingere un'altra." [ibidem, p. 36]

- *Ilinx*: nome greco che sta a indicare la vertigine. Fanno parte di questa categoria tutti i giochi che compromettono la stabilità, intesa come equilibrio corporeo. "Si tratta di accedere ad una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione"[ibidem, p. 40].

Questa precisa classificazione viene declinata a sua volta secondo due diversi modi di giocare che sono il *ludus* e la *paidia*, dove il primo termine sta ad indicare la tendenza a superare gli ostacoli con una chiara differenza con la categoria dell'agon perchè si lotta contro un ostacolo e non contro uno o diversi concorrenti, mentre *paidia* è la fantasia incontrollata, l'improvvisazione. All'origine del gioco, come sottolinea Caillois, c'è una libertà primaria che è appunto la *paidia*; essa si incontra con una tendenza complementare e opposta che tende ad assorbirla e disciplinarla, ovvero il *ludus*. "Una simile potenza primaria d'improvvisazione e spensieratezza, che chiamo paidia, si incontra con il gusto della difficoltà gratuita che propongo di chiamare ludus, per dare origine ai vari giochi cui si può attribuire senza esagerazione una funzione civilizzatrice." [ibidem, p. 46].

### **3.2 Il Ruolo**

George Herbert Mead ritiene che per studiare l'individuo e il suo comportamento è necessario farlo in relazione alla totalità sociale. Per questo egli afferma che "Il comportamento di un individuo può essere compreso solo nei termini del comportamento dell'intero gruppo sociale di cui fa parte, dal momento che i suoi atti individuali sono connessi con atti più vasti, di carattere sociale che lo oltrepassano e che implicano gli altri membri di quel gruppo" [Mead 1996, p. 38].

A sua volta la società deve essere considerata come una struttura che emerge attraverso un processo continuo di atti sociali di comunicazione, attraverso transazioni tra persone orientate reciprocamente le une verso le altre. In questo senso vede nel gesto il meccanismo fondamentale attraverso il quale gli atti sociali vengono effettuati, ma separa nettamente i gesti "non significativi", non coscienti, che si trovano a livello animale, dai gesti "significativi", coscienti, che caratterizzano la maggior parte dei rapporti umani. A livello animale, il gesto comporta un'immediata reazione a uno stimolo. L'avvicinarsi ringhioso del cane A è uno stimolo per il cane B a reagire mediante un attacco o una fuga, secondo i casi.

Al contrario, a livello della comunicazione umana, entrano in gioco gesti significativi. Un gesto umano diventa significativo quando l'individuo che lo compie è in grado di interpretarne il significato, ovvero deve essere in grado di evocare in se stesso quella risposta che il suo gesto evoca negli altri, in definitiva di utilizzare quella risposta altrui per controllare il suo comportamento. In questo modo, da una parte l'individuo è capace di assumere il ruolo degli altri per la regolazione della propria condotta, dall'altra la comunità ha sempre accesso al significato del gesto.

Per poter, quindi, assumere il ruolo di un altro, l'individuo deve aver sviluppato e formato un Sé tale che gli permetta di agire e confrontarsi in tal senso. Mead spiega che questa fase ha luogo in età infantile con il passaggio dal gioco puro (play) al gioco organizzato (game), dove per gioco puro intende il gioco libero, il giocare a qualcosa.

Pian piano, questo tipo di gioco diventa organizzato nel senso che il bambino comincia ad assumere dei ruoli giocando a fare il papà, o il medico o il pompiere. Così facendo comincia ad organizzare stimoli e reazioni ai quali è sottoposto.

Per esempio: "I bambini si riuniscono per giocare agli Indiani". Ciò significa che il bambino ha un certo insieme di stimoli che sollecitano in lui stesso le risposte che solleciterebbero negli altri, e che corrispondono tutte a quella di un Indiano." [ibidem, p. 166]. Quindi il bambino incamera questi tipi di risposte agli stimoli che sono generali per tutti i partecipanti al gioco e contemporaneamente comincia ad organizzarli in modo da poter assumere la prospettiva dell'altro. Si rende così conto, rivolgendosi a se stesso come se fosse un genitore, un dottore o un insegnante, dell'entità dell'altro distinto da sé. In questo modo però il fanciullo avrà assunto in sé l'atteggiamento di stimolo di tutti gli altri partecipanti e andrà via via organizzandoli in una sorta di unità regolatrice delle risposte di tutti gli individui in quella determinata situazione.

Questo sistema condiviso di anticipazioni di risposta in cui sono controllati i propri atteggiamenti, è chiamato da Mead "*l'altro generalizzato*". "La comunità o il gruppo sociale organizzato che dà all'individuo la sua unità in quanto "Sè" si può denominare "l'altro generalizzato". L'atteggiamento dell'altro generalizzato è l'atteggiamento dell'intera comunità" [ibidem, p. 170].

L'individuo incamerando gli atteggiamenti del gruppo sociale organizzato a cui appartiene sviluppa un sé completo, ma non solo: avendo imparato fin da piccolo, tramite il gioco, ad assumere ruoli diversi, ora è in grado, assumendo l'atteggiamento dell'altro generalizzato, di attenersi alla regola e il controllo che la comunità esercita generalmente sulla condotta dei singoli membri.

Se per Mead il gioco è un passaggio per formare il sé e imparare ad assumere l'atteggiamento dell'altro, per Erving Goffman il ruolo è una dinamica sociale e si assume o ce ne si distanzia a seconda delle situazioni. Per approfondire il concetto di Goffman analizzeremo due temi importanti: il gioco come sistema di interazione e il ruolo come espressione del sé, attraverso due testi fondamentali dell'autore: *La vita quotidiana come rappresentazione; Espressione e identità*.

Goffman si è impegnato nello studio di una "sociologia della vita quotidiana", dell'interazione diretta faccia a faccia, del comune comportamento e delle sue regole.

In particolare, questa sociologia della vita quotidiana si interroga su come si comportino

due persone quando si incontrano, indipendentemente da chi siano o dal motivo per il quale si incontrano.

Il presupposto che la sorregge è che continuamente comunichiamo con gli altri non solo a parole o a gesti, ma anche con il modo in cui ci vestiamo o con gli oggetti che utilizziamo. Gli altri hanno bisogno di informazioni su di noi e noi trasmettiamo immagini di noi stessi, ricevendone altre in cambio.

Fedele alle teorie dell'interazione, Goffman è tuttavia convinto che essa avvenga non a caso ma sempre secondo regole precise. Per spiegare la propria concezione interattiva, Goffman fa ricorso a una metafora assai efficace, la "*metafora drammaturgica*": nella vita sociale l'individuo è un attore sempre intento a porre sé stesso in scena sul palco della società. E così nell'impianto teorico di Goffman veniamo a trovare attori, palcoscenici, pubblico e naturalmente la rappresentazione: quel che manca è, a ben vedere, un copione fisso.

Goffman definisce rappresentazione "quell'attività di un individuo che si svolge durante un periodo caratterizzato dalla sua continua presenza dinanzi a un particolare gruppo di osservatori e tale da avere una certa influenza su di essi." [Goffman 1997, p. 33]. Questi tipi di rappresentazione sono portate avanti da dei gruppi sociali, chiamati anche *equipe*, formati da individui che si incontrano per un unico scopo, e che si dividano in due categorie: *i gruppi di "performance"* e *i gruppi di "audience"*. La vita sociale è, appunto, una rappresentazione che i gruppi sociali mettono in scena di fronte ad altri gruppi. Goffman cita l'esempio dei camerieri in un hotel delle isole Shetland (dove aveva svolto la sua ricerca): verificando che il gruppo di performance dei camerieri, di fronte al proprio pubblico (ovvero i clienti del ristorante), inscena una rappresentazione, mostrandosi deferente, rispettoso, discreto, e così via. Questo accade in uno spazio di palcoscenico, ovvero la *ribalta*, cioè dove il pubblico è presente. Nello spazio di *retroscena*, invece, nascosto al pubblico, i camerieri hanno un comportamento del tutto diverso, molto più informale e irrispettoso.

La vita sociale, quindi, si divide in spazi di *palcoscenico* e di *retroscena*, cioè in spazi privati, in cui gli individui non "recitano", e spazi pubblici in cui questi inscenano invece una precisa rappresentazione. Naturalmente, il comportamento nel retroscena contraddice il comportamento pubblico: una persona insicura, ad esempio, può assumere in pubblico un atteggiamento spavaldo, e mostrarsi invece vulnerabile soltanto

nel suo retroscena (ad esempio in famiglia). Secondo Goffman, quindi, la vita sociale si fonda sulla demarcazione dei confini tra palcoscenico e retroscena: infatti il gruppo di audience non deve accedere alle situazioni di retroscena che contraddicono il comportamento pubblico. Devono mantenersi, quindi, spazi ben separati tra ribalta e retroscena di modo che l'equipe di rappresentazione possa gestire le sue mosse senza compromettere la performance di fronte al pubblico.

Il libro "*Espressione ed identità*" di Goffman è costituito da due saggi che trattano entrambi dei meccanismi di interazione in incontri faccia a faccia.

Tutti e due i saggi si occuperanno di interazioni focalizzate che, a differenza di quelle non focalizzate che riguardano incontri casuali tra persone che tendono a modificare il proprio comportamento e a controllare l'atteggiamento e l'abbigliamento in presenza di altri, sono così chiamate perchè i partecipanti all'incontro sono d'accordo per dirigere l'attenzione momentaneamente su un unico fuoco, come in una conversazione o una partita a scacchi.

Nel primo saggio, il cui titolo è *Diverimento e gioco*, il sociologo utilizza esempi tratti da situazioni di gioco per occuparsi in generale dell'interazione sociale. Distingue tra attività di gioco, intendendo l'interazione fra persone che si trovano faccia a faccia a portare avanti una partita, e incontro di gioco, ovvero riunioni focalizzate che hanno come centro manifesto una partita.

Nel primo caso si studia l'attività di gioco in sé stessa, nel secondo tutto quello che accade durante l'attività di gioco. "Nello spazio compreso tra il momento in cui quattro persone si siedono ad un tavolo a giocare a bridge e quello in cui tutti e quattro abbandonano il tavolo, è sorto un sistema organico d'interazione." [ibidem, p. 49]

Per "sistema organico di interazione" non intende solo ciò che è dentro l'incontro, ma anche gli eventi esterni che possono influire sull'incontro, come per esempio una telefonata che può ricevere un dei partecipanti. In questo senso Goffman definisce il coinvolgimento spontaneo che si ha nel portare avanti un certo tipo di attività: l'individuo si può far assorbire da ciò che sta svolgendo a tal punto da diventare parte integrante della situazione, portando alla luce certe cose comuni e sopprimendo altre. Una volta creatasi la situazione di incontro in cui i partecipanti sono coinvolti, si tratta di mantenere l'equilibrio tra gli elementi interni alla riunione e quelli esterni che



potrebbero destabilizzarla.

A questo proposito vengono definite due regole affinché i partecipanti siano a loro agio o quanto meno sappiano far fronte a episodi di tensione e distrazione che si possono verificare a causa di gaffe o quando un partecipante non riesce più a sostenere il ruolo adeguato alla situazione.

La prima è la regola di *irrilevanza*: quando in un incontro si è concentrati e si è focalizzata l'attenzione su un unico punto di interesse, può succedere che elementi che sembrerebbero modificare la situazione, in realtà non lo fanno, proprio perché vige la regola dell'irrilevanza che fa sì che tali elementi non compromettano il significato dell'incontro stesso.

La seconda regola è quella della *trasformazione*, in base alla quale elementi esterni ad un incontro vengono, anziché bloccati, trasformati in elementi accettabili al tipo di ambiente che la situazione ha creato. Esempi si trovano in alcune cerimonie e feste dove alcuni ruoli sono invertiti per l'occasione.

"Queste regole per il controllo del coinvolgimento sembrano un elemento etereo della vita sociale, un problema di cortesia, di maniera, di etichetta. Ma è a questa fragile regola che dobbiamo il nostro sentimento incrollabile della realtà. Trovarsi a proprio agio in una situazione dipende dalla giusta soggezione a queste regole, dall'essere prigionieri dei significati che esse generano e stabilizzano; trovarsi a disagio significa che si sfugge alla realtà immediata e che si perde quel controllo su di essa che hanno gli altri." [ibidem, p.90].

Il secondo saggio del libro si intitola "*Distanza dal ruolo*" e tratta sia del concetto di ruolo che delle dinamiche sociali che implicano l'assumerne uno. Goffman distingue tra ruolo come attività che una persona svolgerebbe se agisse solamente in funzione delle richieste normative ed esecuzione del ruolo che è il comportamento effettivo di un particolare individuo quando è in servizio nella sua posizione. Il sociologo canadese si occupa del secondo caso, puntando la sua attenzione su come l'esecuzione di un ruolo si attua solo nell'interazione faccia a faccia con altri di ruolo, cioè con partecipanti rilevanti nella situazione.

Nell'assumere un ruolo si ritiene che il soggetto abbia determinate capacità o requisiti per

poterlo fare. È la società che mediante l'assunzione del ruolo ci assegna compiti con il fine di eseguirli regolarmente; l'immagine che un individuo dà di sé e che comunica

nella situazione mentre esegue il ruolo, deve essere compatibile con ciò che richiede il ruolo stesso. Quindi, per esempio, se viene raggiunta una certa posizione lavorativa con un ruolo da eseguire ben determinato, ci si aspetta il rispetto di una certa etichetta e di un certo comportamento tipico dell'esecuzione di quel ruolo. In questo senso chi occupa una posizione trova già, virtualmente, un sé al quale non deve far altro che aderire.

Una volta capito che assumere un ruolo significa eseguirlo, più o meno correttamente, e interpretare, più o meno adeguatamente, il sé già pronto che il ruolo richiede, Goffman spiega che ogni individuo che si trova ad eseguire un ruolo, lo fa in un sistema situato di attività, ovvero in circostanze specifiche e determinate. Per esempio, un medico si troverà ad affrontare situazioni diverse in occasioni diverse durante il suo lavoro: "fa il giro del reparto, scrive osservazioni cliniche, chiama al telefono il proprio ufficio, tiene riunioni con i suoi collaboratori, fa una scappata in chirurgia, va a prendere il caffè, o a mangiare e così via. Alcune di queste attività lo porteranno in interazione diretta con altri per l'esecuzione di una singola attività comune, un ciclo di azioni interdipendenti in un certo modo chiuso, avente un proprio equilibrio autonomo, e che termina secondo proprie leggi: quelle che potremmo chiamare un sistema situato di attività." [ibidem, p. 111].

In ogni caso, l'atteggiamento del partecipante non sarà un subire incontrollato degli eventi e un fluire interminabile di informazioni sul suo conto, ma continuo sforzo perché l'immagine che rimanda sia il più possibile adeguata alla situazione e al ruolo che sta eseguendo. "Se guardiamo da vicino il comportamento dell'individuo attimo per attimo, scopriamo che egli non resta passivo di fronte al prodursi di potenziali significati che lo riguardano, ma che finché riesce, partecipa attivamente a sostenere una definizione della situazione che sia stabile e coerente con l'immagine che egli ha di sé. L'eseguire un ruolo vuol dire, il più delle volte, assorbirlo. Assorbire un ruolo significa scomparire del tutto nel sé virtuale fornito dalla situazione, esporsi alla percezione altrui esclusivamente attraverso la propria immagine e confermare espressivamente la propria accettazione di essa." [ibidem 2003, p. 121]. Ma una volta assorbito il ruolo, si impara

anche a manovrarlo, a gestirlo e infine anche a prenderne distanza quando il contesto lo rende necessario. L'esecutore conosce bene il suo ruolo, se ne è fatto assorbire a tal punto che sa manipolare attivamente la situazione ed è, quindi, anche in grado di capire quando sia il caso di staccarsi a quel sé virtuale insito nel ruolo stesso. "L'individuo in realtà non nega il ruolo, ma il sé virtuale che implicito nel ruolo per tutti gli esecutori che lo accettano." [ibidem 2003, p. 124]

### **3.3 Modalità di gioco: La Narrazione**

Dopo avere approfondito i concetti di gioco e di ruolo, è necessario analizzare due attività che risultano fondamentali nel momento in cui si praticano i Giochi di Ruolo, ovvero la creazione di una *narrazione* e di una *finzione*. Come ricorda Marchese, "L'uomo è ludens in quanto è prima di tutto *fabulator*: ama raccontare e ha bisogno di ascoltare favole" [Marchese 1989, p. 41].

E' necessario, allora, porre l'attenzione su cosa sia una narrazione e su cosa significhi narrare.

Beatrice Balsamo risponde a questi quesiti, prima di tutto, analizzando etimologicamente la parola raccontare: "Raccontare è composto da «re», indicante ripetizione, «ad», verso, relazione, legame e «contare» cioè numerare, annoverare, esporre con ordine, aver credito, autorità" [Balsamo 2001, p. 15]. Il narrare è un'azione strettamente connessa con lo stupore; lo stupore è la condizione mentale ed emotiva scaturita dall'ascolto di una narrazione "Cos'è il narrare? È la possibilità di ripensare il mondo attraverso il racconto in un tempo dato dallo stupore" e ancora "Lo stupore sorge quando cose inconciliabili dal punto di vista dell'esperienza umana improvvisamente diventano vere [...] attraverso il narrare possiamo coltivare lo stupore e allenare noi stessi a permetterci di vedere con occhi nuovi e sensi nuovi il mondo." [ibidem, p. 35-36]

In questa citazione si racchiude quello che è anche il pensiero di Jerome Bruner. Egli infatti sostiene che il narrare, il raccontare storie sia la modalità tipicamente umana per dare ordine, coerenza e un significato alla nostra esistenza. I racconti sono spiegazioni e giustificazioni delle nostre azioni: quando raccontiamo un aneddoto, o un episodio della nostra vita, inevitabilmente diamo una spiegazione su come si sono svolti i fatti, e adduciamo una giustificazione che sia plausibile per noi stessi e per gli altri. Se ci mettiamo nella condizione di narratori vuol dire che c'è qualcosa che vale la pena di essere raccontato. Qualcosa che può meravigliare o stupire, qualcosa che una volta

raccontato prenda una nuova veste. Questo è il nostro modo di partecipare alla cultura: solo così si attribuisce e si negozia il significato.

In questo senso Bruner propone una psicologia popolare (chiamata anche psicologia culturale, ma intendendo lo stesso concetto) che sia in grado di studiare l'uomo con i suoi desideri, incertezze, credenze e manifeste intenzionalità: è necessario creare una scienza della mente basata sul concetto di significato e sui processi per mezzo dei quali i significati sono creati e negoziati all'interno di una cultura. "Una psicologia culturale sensibile (in particolare una psicologia che assegna un ruolo centrale alla psicologia popolare come fattore di mediazione) è e deve essere basata non solo su ciò che la gente realmente fa, ma su ciò che dice di fare e su ciò che dice essere la causa di ciò che fa. Si occupa anche di ciò che la gente dice a proposito di azioni compiute da altri, e sulle relative motivazioni. E soprattutto, si occupa di come gli individui dicono che è il proprio mondo." [Bruner 1992, p. 31].

L'individuo è immerso nella cultura nella propria società e vive continuamente l'interazione tra il mondo esterno e quello interiore. Questa dialettica tra ciò che desideriamo e ciò che il mondo esterno realmente ci offre porta alla drammaticità delle azioni umane; azioni giustificate da strutture narrative. Per struttura narrativa si intende il racconto di una storia: il racconto della storia giusta che giustifichi un'azione altrimenti incomprensibile, che sia canonica nel senso che sia riconducibile a ciò che ci aspettiamo di sentire.

Strumento di indagine della psicologia popolare è dunque la narrazione.

Secondo Bruner l'attitudine alla narrazione è una qualità innata che permette di inserirci in quella rappresentazione teatrale che ha già avuto inizio quando nasciamo. L'attitudine del bambino ad acquisire il linguaggio è spinta non solo dalla necessità di comunicare, ma anche dal bisogno di narrare. Impariamo in fretta quali sono le parole giuste da usare, o la storia giusta, nel senso credibile, attendibile e interessante da raccontare. Sappiamo qual è la versione canonica che aiuta a realizzare i nostri desideri.

Siamo quindi già predisposti all'entrata in scena.

Se allora la narrazione è così importante per una comprensione e studio dell'uomo e dei suoi desideri e delle sue credenze, Bruner ne analizza le caratteristiche fondamentali.

In primo luogo una proprietà fondamentale è la *sequenzialità*: una narrazione è composta da eventi o stati mentali, ma tutto ciò non avrebbe senso se non fossero collocati sequenzialmente. "Il significato scaturisce dalla loro ubicazione nell'ambito generale dell'intera sequenza, la trama o fabula" [ibidem, p. 55].

La seconda caratteristica è legata alla prima, nel senso che una narrazione può essere vera oppure assolutamente inventata, ma ciò che conta è che gli eventi rappresentati siano sequenziali, quindi *ricchi di significato*. "La sequenza delle frasi, piuttosto che la verità o falsità di una di qualsiasi di esse, è ciò che determina la configurazione o trama generale. Questa particolare sequenzialità è indispensabile perchè il racconto sia significativo e perchè la mente si organizzi in modo da coglierne il significato." [ibidem, p. 56].

La terza caratteristica è che la narrazione è *deputata* a rappresentare non i fatti della vita come sono avvenuti, ma in modo aperto, nel senso da poter renderne possibile una nuova lettura. Ecco perchè i racconti incerti non è detto che siano cattivi racconti. Tutt'altro, sono quelli più modificabili e sono adattabili al nostro modo di percepire e comprendere.

La quarta caratteristica essenziale della narrazione e la più profondamente legata a quella che Bruner ha chiamato psicologia popolare, è la capacità di *istituire legami* tra ciò che è straordinario e ciò che non lo è. Tutti noi ci aspettiamo che il prossimo agisca in modo conforme alla situazione che si sta vivendo. Volendo ricordare Goffman, ci si auspica che l'altro mantenga coerente il proprio ruolo sociale, ma se avviene qualcosa di insolito, che rompe la situazione, ci si darà una spiegazione e quindi una giustificazione che renda comprensibile ciò che non è stato, che dia canonicità a ciò che è eccezionale. "La funzione del racconto è quella di trovare uno stato intenzionale che mitighi o almeno renda comprensibile una deviazione rispetto a un modello di cultura canonico." [ibidem, p. 51].

### **3.4 Necessità di gioco: La Finzione**

Il narrare, il raccontare porta sempre con sé una rappresentazione: che sia reale, finta o verosimile, l'importante, è che sia rispettata la sequenza degli eventi. Ma soprattutto il bisogno di affabulazione "Non è affatto un relitto archeologico di una lontana preistoria della mente, se proprio nella nostra società miracolata dalla scienza trova la sua massima affermazione nelle mille proposte del *loisir* di massa, elargita generosamente (si fa per dire ...) dall'industria culturale e del divertimento. Il narrare non è, alla radice, un'attività in prevalenza estetica, né comporta un esclusivo impegno di scrittura. Le "sostanze dell'espressione" a cui può ricorrere sono anzi le più svariate: parole, certamente, ma anche gesti (mimo), o parole e gesti (teatro), o parole, gesti, suoni e immagini (film) e altre ancora." [Marchese 1989, p. 41].

Quindi, come nel caso dei GdR indubbio frutto della nostra società, la rappresentazione non è solo narrazione, ma parola e finzione, in certi casi parola e gesto.

Francesco Casetti definisce la fiction "come l'incontro di due dimensioni, quella simulatoria e quella narrativa. L'una mette in campo un "far finta", l'altra la costruzione di una storia; l'una opera sul "come se", offrendoci una realtà nella forma dell'ipotesi, l'altra mira a tessere delle trame che collegano in modo organico le varie vicende." [Casetti 1992, p. 10].

Allora non solo in narrare porta con sé una rappresentazione, ma è vero anche il contrario: anche la finzione porta con sé una narrazione, e, in certi casi è una finzione che fa da "*metacommento*" ai fatti sociali, ovvero una finzione messa in scena da un determinato gruppo sociale su fatti accaduti al gruppo stesso, affinché venga data l'opportunità di capire, elaborare e interpretare nuovamente l'accaduto. *Megacommento* sociale è un concetto che Victor Turner esplica così: "Nessuna società è priva di qualche forma di meta-commento, espressione illuminante di Geertz per indicare <una storia che un gruppo racconta a sé stesso su se stesso> o, nel caso del

teatro, un dramma che una società rappresenta su sé stessa: non solo una lettura della propria esperienza, ma una nuova rappresentazione interpretativa della medesima." [Turner 1986, p. 185].

Quindi per Turner è il teatro, o qualsiasi altra performance, a dare una soluzione del dramma sociale. È la stessa parola performance che indica quale sia la sua funzione "Qui l'etimologia di performance può fornirci un indizio prezioso: essa infatti non ha niente a che fare con "forma", ma deriva da francese antico parfournir, <completare> o <portare completamente a termine>. Una performance è quindi la conclusione adeguata di un'esperienza." [ibidem, p. 37]

Il dramma sociale rappresentato ha avuto origine all'interno di un gruppo o di una società che condivide valori, interessi e una storia comune. Turner ha individuato quattro fasi secondo cui si sviluppa e si conclude il dramma:

- 1) La struttura sociale del gruppo è messa in crisi da una regola violata o da qualche altro evento che sia destabilizzante.
- 2) È il "dramma sociale", una crisi da risolvere. È una fase di cambiamento in cui non si appartiene né alla struttura già acquisita, né a quella a cui si deve giungere, è una perdita di riferimenti verso il sociale.
- 3) La soluzione è trovata per mezzo di un rituale pubblico.
- 4) Reintegrazione o riconoscimento della spaccatura.

Al concetto di antistruttura, Turner lega quelli di *liminalità* e di *communitas*.

Limen (che significa "soglia", "margine" in latino), è traslato da Turner dal lavoro di Arnold Van Gennep, che nel 1909 pubblicò in Francia il libro *I riti di passaggio* e sta a indicare una delle tre fasi, quella centrale, in cui suddivideva i riti di passaggio. Per riti di passaggio Van Gennep, fa notare Turner, intendeva probabilmente mutamenti sia dello status sociale di un individuo o di un gruppo di individui, che i mutamenti stagionali di un'intera società, ma che Van Gennep si fosse concentrato solo sui primi. Turner, nella sua esposizione, cerca di tornare all'accezione originaria considerando tutti i tipi di rituale.

Le tre fasi del rito di passaggio sono *separazione*, *margine*, *incorporazione*.

La *separazione* prevede che l'indiziando sia allontanato dalla vita sociale quotidiana affinché viva un periodo di transizione, in un non-status sociale. È la fase *liminale*, quella in cui i soggetti sottoposti al rito perdono i loro tratti distintivi, privati, per



esempio dei loro vestiti o di cibo. Ma proprio per queste privazioni, acquisiscono in realtà una libertà speciale che permette loro di sovvertire e di giocare con gli elementi culturali canonici. "La liminalità può comportare una complessa sequenza di episodi nello spazio-tempo sacro, e può comportare anche eventi sovversivi e ludici (o giocosi). I fattori culturali vengono isolati, per quanto è possibile fare con simboli plurivoci [...] come alberi, immagini, dipinti, figure di danza, ecc., ciascuno dei quali può assumere non uno, ma diversi significati. Poi questi fattori o elementi culturali possono essere ricombinati in molti modi, spesso grotteschi perchè disposti secondo combinazioni possibili o immaginarie anzichè quelle dettate dall'esperienza: così un travestimento da mostro può unire tratti umani, animali e vegetali in un modo innaturale, mentre gli stessi tratti possono essere combinati in modo diverso, ma sempre *innaturalmente* in un dipinto o descritti in un racconto. In altri termini nella liminalità la gente gioca con gli elementi della sfera familiare e li rende non familiari. La novità nasce da combinazioni senza precedenti di elementi familiari." [ibidem, p. 60]

E' in questo momento che è possibile associare la fase liminale al concetto di antistruttura: entrambi nascono in opposizione ad uno stadio precedente, entrambi provengono da una forma certa per svilupparsi in ambito libero. Ma, qualora si inserissero regole implicite limitanti i possibili fattori entro schemi, si avrebbe l'intrusione della struttura sociale normativa in quello che potenzialmente è un settore della cultura libero e sperimentale.

L'ultima fase dei riti di passaggio è la incorporazione dei novizi nella realtà quotidiana, ma con uno status nuovo e di nuovo in equilibrio; equilibrio assimilabile a quello della reintegrazione dopo un dramma sociale.

"Esattamente quello che fanno i membri di una tribù quando fabbricano maschere, si travestono da mostri, ammucciano simboli rituali disparati, invertono o fanno la parodia della realtà profana nei miti e nelle leggende popolari, è ripetuto dai generi di svago della società industriali quali il teatro, la poesia, il romanzo, il balletto, il cinema, lo sport, la musica classica e rock, le arti figurative, la pop art, ecc.: essi giocano con i fattori della cultura, raccogliendoli in combinazioni solitamente di carattere sperimentale, talvolta casuali, grotteschi, improbabili, sorprendenti, sconvolgenti. Solo che essi fissano questo in un modo molto più complicato di quanto avvenga nella fase liminale dei riti tribali di iniziazione, poichè i generi specializzati di intrattenimento

artistico e popolare (cultura di massa, cultura popo, cultura folk, alta cultura, cultura alternativa, cultura di avanguardia, ecc.) si moltiplicano, in contrasto con il numero relativamente limitato dei generi simbolici in una società "tribale", e ciascuno di essi al suo interno lascia ampio spazio a scrittori, poeti, drammaturghi, pittori, scultori, compositori, musicisti, attori, comici, cantanti folk, musicisti rock, e in generale ai produttori di cultura, per creare non soltanto forme strane, ma anche, e abbastanza di frequente, modelli [...] che contengono una severa critica dello status quo, in tutto o in parte." [ibidem, p.80].

Come già anticipato al concetto di antistruttura è collegato, oltre che alla liminalità, anche a quello di *communitas*, anzi, è dall'antistruttura e dalla fase liminale che nasce la *communitas*, cioè una base di relazioni sociali che non rispondono a criteri di status e di differenza tra chi ne è parte integrante, senza cancellarne le particolarità individuali.

Turner identifica tre forme distinte di *communitas*: spontanea, ideologica e normativa.

La *communitas spontanea* "è un confronto diretto e immediato e totale fra identità umane differenti [...] sentiamo che è importante stabilire una relazione diretta con un'altra persona come essa si presenta hic et nunc, comprenderla in modo simpatetico [...] gli individui che interagiscono nella modalità della *communitas spontanea* vengono totalmente assorbiti in un unico evento fluido sincronico" [ibidem, p. 92].

La *communitas ideologica* è una riflessione con concetti teorici delle interazioni che hanno luogo nella *communitas spontanea* "colui che esperisce si è già rivolto al linguaggio e alla cultura per mediare alla precedente immediatezza" [ibidem, p. 93].

In fine la *communitas normativa* è "una subcultura o un gruppo che tenta di promuovere e conservare le relazioni della *communitas spontanea* su una base più o meno stabile" [ibidem, p. 94].

In conclusione, se inizialmente si è condotta un'analisi per una definizione dei concetti di gioco e di ruolo dando rilievo alle attività di "*incorniciamento*", nella seconda parte si è voluto esaminare modi e funzioni di due attività che prendono vita, e quindi sono rappresentate, nel praticare il Gioco di Ruolo: la narrazione e la finzione.

# Conclusioni

Chiudere un manuale di gioco riordinando schede e dadi o interrompere la connessione con una chat spegnendo frettolosamente il computer, non ci consente di spezzare definitivamente quel filo conduttore tra Gioco e Realtà; qualcosa continua a reggersi in piedi, a rimbalzare tra la mente influenzando i nostri pensieri, atteggiamenti e comportamenti.

Se l'esposizione fin qui condotta ci ha fatto capire dunque come i Giochi di Ruolo siano una vera e propria sottocultura, e che tra i gruppi che li praticano vi siano fenomeni relazionali particolareggiati che possono diventare oggetto di studio delle più svariate discipline psico-sociali.

La comunicazione viene quindi a costituire il fondamento su cui regge la struttura e la regola del gioco, e al tempo stesso funge da contorno per meglio permeare in tutti gli aspetti della dinamica di svolgimento.

Importante ricordare che il progresso tecnologico ci ha permesso l'ampliamento del fenomeno dei Giochi di Ruolo, trasportandolo da un tavolo ad un computer, passando dalla parola alla tastiera, abbracciando una comitiva ristretta di partecipanti, solitamente accomunati dalla stessa residenza, a un gruppo esteso dislocato su tutto il territorio nazionale.

Una nuova tendenza dunque? La risposta ci viene dal rapporto di portali on-line, appositamente creati per raccogliere informazioni e proporre delle liste sempre aggiornate di tutti i GdR della rete, soffermando l'attenzione sulla ormai eterogeneità dei loro giocatori che includono fasce di età sempre più distanti tra loro.

Ma il perché si decida di entrare a far parte di questo mondo alternativo è ancora oscuro. Il perché, nonostante l'innovazione cibernetica abbia portato sul mercato dei videogiochi strumenti avanzati come multiplayer, bluetooth, pad direzionali, barra sensoriale e tecnologie 3d; una discreta fascia della popolazione, soprattutto centrata tra i 14 e i 25 anni, continua a preferire una semplice chat, contornata da una scarna veste grafica amatoriale, ritenendo importante dal punto di visto del loro "gioco" solamente la presenza degli altri utenti, l'esperienza di un buon master, e soprattutto tanta fantasia. Definire un vero e proprio genere letterario, quello che scaturisce dalle rielaborazioni di storie ed avventure vissute in un'esperienza di Gioco di Ruolo, è forse dir troppo anche per esperti come Giuliano, Angiolino, Sidoti e Morcellini, ma io voglio auspicare ad una crescita di quantità e qualità di questo fenomeno, puntando sui suoi fattori di forza, evitando di classificarlo come un banale ed infantile modo di ingannare il tempo.

# Legenda

Ambientazione: è la descrizione geografica, storica, politica e culturale del luogo ove vengono situate le avventure di un Gdr. È indispensabile per poter giocare: può essere un universo immaginario, la simulazione di un'epoca storica o la rappresentazione di un possibile futuro, con o senza elementi fantastici. Può essere originale o essere l'adattamento di un film, romanzo, fumetto, cartone animato o videogioco. Può comprendere le mappe necessarie per lo svolgersi del gioco, descrivere alcuni personaggi non giocanti particolarmente importanti per quel mondo, fornire nuovi mostri specifici per quell'ambientazione e limitare e/o ampliare le regole del gioco stesso.

Azioni: le frasi che appaiono in chat si distinguono in "parlato" ed "azione". Di solito nei gdr online, per fare un azione si antepone al testo un simbolo particolare ( di solito: + o # o @) e quindi narrare in terza persona, descrivendo quanto compie il personaggio.

Background: di un personaggio è un testo che ne descrive la storia, la psicologia, la personalità e i comportamenti tipici. Come ogni tipologia testuale può essere presentato in diverse forme: in terza, in seconda o in prima persona, attraverso una descrizione statica oppure dinamica, ad esempio attraverso una serie di dialoghi tra il personaggio e altri.

Bestiario: elenco degli animali presenti nell'ambientazione del GdR. Possono essere

reali o inventati.

Classe: il concetto di classe di personaggio, invero piuttosto ingenuo, nasce con la prima versione di Dungeond & Dragon, edita nel 1974. Insieme al livello, e coadiuvata da bonus derivanti da una configurazione di punteggi caratteristica del singolo personaggio, la classe definiva il range e la qualità delle azioni che il personaggio era in grado di compiere. In sostanza tali classi raggruppavano ed omologavano sotto il termine "Guerriero" i personaggi orientati al combattimento, sotto "Mago" i personaggi in grado di usare la magia, sotto "Chierico" i personaggi guaritori e sacerdoti, e sotto "Ladro" i personaggi orientati al sotterfugio. Apparve subito evidente quanto questa catalogazione risultasse limitativa, tanto che nelle successive versioni di D&D la rigida suddivisione fu ampliata, dettagliata e resa più elastica. Potremmo definire una Classe come una collezione di abilità qualificanti per le attitudini di un personaggio, correlate di una rigida progressione legata al numero di imprese compiute

Cronaca: spesso al termine di campagne di gioco, il master o un giocatore riassumono volontariamente tutte le vicende più importanti che hanno caratterizzato il gruppo, narrandolo come fosse un cantastorie.

Fallimento critico: è una Prova di abilità che fallisce in modo clamoroso. Normalmente lo si ottiene con un tiro di dado particolarmente sfortunato o giocando un azione particolarmente mal descritta. Le conseguenze di un fallimento critico variano da gioco a gioco e spesso sono lasciate alla fantasia ed inventiva del Master, ma generalmente sono molto più sfavorevoli di un insuccesso semplice.

Iniziativa: è in generale il metodo usato da un gioco di ruolo per gestire l'ordine in cui

avvengono le azioni in un combattimento, normalmente si calcola un punteggio in base a caratteristiche del personaggio e si somma ad un lancio di dado.

Inventario: lista degli oggetti ed armi appartenenti ad un determinato Personaggio.

Lancio di dadi: le azioni che compiono i personaggi vengono raccontate dai giocatori che li interpretano, e in alcuni casi sono valutate da un tiro di dadi. Questi possono essere cubici, a sei facce, oppure poliedrici a quattro, otto, dieci, dodici e venti facce. Le loro combinazioni consentono di generare numeri da 1 a 100 (il tiro percentuale).

Location: comunemente chiamata Chat. Sono i vari posti esistenti in un GDR dove i personaggi si incontreranno e interagiranno con il resto della comunità.

Malus: sono quei parametri che influenzano in modo negativo le azioni del personaggio.

Mappe: per quanto riguarda i materiali a disposizione dei giocatori sono necessari la scheda del personaggio, i dadi, e i regoalmenti, mentre solo eventualmente possono essere usate mappe disegnate (prevalentemente dal master) per dare un'idea di come e dove si muovano i personaggi, e miniature. Le miniature sono soldatini usati per visualizzare più agevolmente le situazioni in cui si trovano i personaggi. Spesso il contesto è molto complesso e si arricchisce man mano che la narrazione procede; in questi casi fare qualche schizzo o usare le miniature aiuta a chiarire ed evitare malintesi. Il tipico esempio è un labirinto con otto personaggi impegnati su più fronti: capire e ricordare chi – fa – cosa diventa a volte difficile senza supporti. In questo senso le miniature sono poco più che un pallottoliere, ma a ciò si aggiunge il piacere di dare sostanza al proprio personaggio con una statuetta bella da vedere.

Master: (o anche, a seconda del gioco, Narratore, Demiurgo, Fato, Game Master (GM), Regista ecc.) è la persona che gestisce ("masterizza") una partita di gioco di ruolo, descrivendo l'ambientazione ed elaborandone le mappe, proponendo le avventure che coinvolgono i personaggi giocanti, interpretando il ruolo dei personaggi non giocanti, fra cui i mostri, e decidendo i risultati delle azioni intraprese. In genere ha l'ultima parola sull'interpretazione delle regole e su quali regole applicare e quali no.

MetaGame: utilizzare informazioni pervenute in OFF GAME per ricavarne vantaggio ON GAME.

Moderatore: in un forum, un portale o un gioco di ruolo tiene a bada gli animi nelle discussioni pubbliche per prevenire che queste sfocino in inutili litigi e che il tema della discussione principale sia mantenuto. Allo stesso tempo un moderatore è colui o colei che ha l'autorità ed i sistemi di gestione elettronici per editare, cancellare o censurare in parte o in tutto i messaggi pubblici lasciati dai giocatori/utenti in chat o su un sistema di forum.

Nerd: parola usata moltissimo negli anni '80 per descrivere quei ragazzi che giocavano molto con i videogame o giochi di ruolo. Il nerd per le persone "normali" era "l'asociale", colui che non aveva amici.

Niubbo: fresco ed inesperto giocatore di GdR, termine con il quale si identificano i nuovi iscritti di un gioco e coloro che si sono da poco avvicinati al mondo del gioco di ruolo.



On Game: tutto ciò che è percepibile dai personaggi mentre vivono e interagiscono nei GDR.

Off Game: il contrario di Ongame. Si tratta di tutto quello che NON riguarda il personaggio ma la persona "reale".

Open Source: in informatica, open source indica un software rilasciato con un tipo di licenza per la quale il codice sorgente è lasciato alla disponibilità di eventuali sviluppatori, in modo che con la collaborazione (in genere libera e spontanea) il prodotto finale possa raggiungere una complessità maggiore di quanto potrebbe ottenere un singolo gruppo di programmazione.

Personaggio Giocante: un personaggio giocante (abbreviato in PG) è un personaggio di fantasia controllato o controllabile dal giocatore in un videogioco o in un gioco di ruolo.

Personaggio non Giocante: è un amico, avversario, mostro o altra entità interpretata dal Master che interagisce con i personaggi, per aiutarli, ostacolarli o semplicemente per fornire "colore" locale all'avventura (Png).

Player Killer: giocatore che muove un personaggio il cui unico scopo è quello di uccidere altri personaggi.

Power Player: giocatore che si fa beffa delle regole del GdR o delle regole imposte dal master, rovinando così il gioco e privando di divertimento la sessione in corso.

Punti Esperienza: i punti esperienza, abbreviati di solito con PE o, a volte, con PX sono un valore assegnato dal Master ai Pg che tiene conto di come si sono comportati durante l'avventura, quindi dei mostri uccisi, delle trappole disinnescate, delle buone idee, dell'interpretazione del personaggio, etc. Quando i punti esperienza di un Pg avranno raggiunto un certo valore, stabilito dalle regole del gioco, allora il Pg salirà di livello o avrà dei vantaggi. Questo comporterà, per esempio, dei migliori attacchi o nuovi incantesimi.

Razza: spesso nei giochi di ruolo i personaggi possono essere sia umani che esseri fantastici, per esempio nei GdR fantasy è possibile giocare esseri tratti dal folklore e dalle leggende (nani, elfi, semidei, ecc...), in un GdR di fantascienza appartenere ad una razza aliena, in un gioco di horror contemporaneo essere vampiri, lupi mannari, fantasmi. Ciò dipenderà dalla loro scelta nel momento della creazione del personaggio (ed ovviamente dalle possibilità offerte dal gioco).

Regole e Manuale: il gioco è governato da un sistema di regole, dettate dal manuale del regolamento, che permettono di simulare le condizioni ambientali, gli eventi, le azioni. Le regole possono essere apprese gradualmente, eccetto che dal Master, che deve conoscerle perfettamente e sapere dove ritrovarle nel regolamento. Alcune regole possono essere cambiate dal gruppo, oppure inventate di nuove, in altre parole, possono essere costruite ad hoc da un certo gruppo di giocatori per una determinata ambientazione.

Resurgo: detta anche La Resurgo Resurrezionis (femminile), e' un termine molto

indicato nei giochi di ruolo, soprattutto quelli fantasy, indica un rituale magico praticato da un Png o Pg che abbia qualità i requisiti richiesti, che permetta di riportare in vita un personaggio che sia stato ucciso.

Ci sono regole molto strette per far sì che non se ne abusi, e al tempo stesso permettere ad un giocatore di rientrare nuovamente in gioco e non divenire così un semplice spettatore.

Ruolare: neologismo creato di recente per indicare l'azione di giocare ad un gioco di ruolo.

Sessioni, Avventure e Campagne: ogni gruppo di giocatori può giocare più avventure, che sono un insieme di episodi o sessioni di gioco che completano l'arco narrativo di una singola storia. Le avventure possono durare da una settimana a qualche mese e più avventure vanno a formare una campagna di gioco.

Quindi, ogni volta che i giocatori si riuniscono per giocare, si ha una sessione di gioco. La durata del gioco è teoricamente infinita: la sessione di gioco può durare qualche ora, mentre la campagna può durare anche anni ed esserne decretata la fine quando i giocatori con il master ritengono o che l'obiettivo prefissato dal gruppo sia stato raggiunto, o che la campagna sia terminata. Ad ogni chiusura di campagna se ne può aprire un'altra.

Scheda: è dove vengono registrate le statistiche del personaggio. Normalmente contiene spazi per segnare il nome ed altri dati biografici (descrizione, storia, amici, nemici e contatti), caratteristiche, abilità, vantaggi e svantaggi, oggetti e altre proprietà materiali, tabelle di uso comune nel gioco, stato di salute del personaggio (la condizione a piena salute e quella corrente). Normalmente ogni gioco propone una scheda standard (o anche più di una differenziata per tipi diversi di personaggio - classe, clan o altro).

# Bibliografia

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

**Balsamo, B.**, 2001, *La parola del parlare e del racconto*, Cantalupa, Effetà.

**Bateson, G.**,1996, “*Questo è un gioco*”. Milano, Raffaello Cortina (originale 1956).

**Bateson, G.**,1990, “*Una teoria del gioco e della fantasia*”, in *Verso un'ecologia della mente* Milano, Adelphi.

**Bencivenga, E.**, 1995, *Giocare per forza*, Milano, Mondadori.

**Berne E.**, 1964, *A che gioco giochiamo*, Milano, Bompiani.

**Boal, A.**, 1996, *Il poliziotto e la maschera*, Molfetta, la Meridiana.

**Boal, A.**, 1997, *Il teatro degli oppressi*, Milano, Feltrinelli.

**Boal, A.**, 1977, *Il teatro degli oppressi. Teoria e tecnica del teatro latinoamericano*, Milano, Feltrinelli.

**Bruner, J.**, 1986, *La mente a più dimensioni*, Bari, Laterza.

**Bruner, J.**, 1990, *La ricerca del significato*, Torino, Bollati Boringhieri.

- Bruner, J.**, 1978, *Il gioco*, Roma, Armando Editore.
- Bruner, J.**, 1996, *“L’interpretazione narrativa della realtà”*, Milano, Feltrinelli.
- Bruner, J.**, 2002, *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*. Bari Laterza.
- Caillois, R.**, 1981, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano Bompiani.
- Carse, P.**, 1986, *Giochi finiti e giochi infiniti. La vita come possibilità*. Milano, Mondadori.
- Cook, D.**, 1994, *Advanced Dungeons&Dragons 2° Edizione*, Milano, Ripa.
- D’Andrea, F.**, 1998, *L’esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*. Catanzaro, Rubbettino Editore.
- Del Re, M., C.**, 1988, *“Fantastiche cacce, autentiche morti”*.
- Eco, U.**, 1994, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Harvard University, Norton Lectures 1992-1993, Milano, Bompiani.
- Fine, A. G.**, 1983, *Shared Fantasy. Role play Games as social worlds*, Chicago/London, University of Chicago Press.
- Fabietti, U., Remotti, F.**, 2000, *Dizionario di Antropologia*, Bologna, Zanichelli.
- Giuliano, L.**, 1991, *In principio era il drago. Guida al gioco di ruolo*. Roma, Proxima.
- Giuliano, L.**, 1991, *“La simulazione giocata: una strategia conoscitiva per lo studio della complessità sociale”*, Sociologia.
- Giuliano L.**, 1991, *“Il gioco di ruolo come paradigma del sociale”*, in *La critica*

sociologica, (pp. 59-75).

**Giuliano, L., Areni, A** 1992, *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*, Proxima, Roma.

**Giuliano, L.**, 1993, “*I nuovi giochi dei giovani*”, in *La critica sociologica* (pp. 23-31).

**Giuliano, L.**, 1994, “*Simulazione dell’interazione sociale e sociologica sperimentale: il caso Hostage Crisis*”, in *Sociologia* (pp. 27-58).

**Giuliano, L.**, 1995, *On Stage ! Il gioco dell’attore*, Das Production, Firenze.

**Giuliano, L.**, 1995, *Simulazione e interazione sociale. Contributi dalla ricerca socio-psicologica*. Roma, Melusina.

**Giuliano, L.**, 1997, *I padroni della menzogna. Il gioco dell’identità e dei mondi virtuali*. Roma, Meltemi.

**Giuliano, L.**, 2002, “*Identità e narrazioni in ambienti sociali digitali*” (pp. 7-32).

**Goffman, E.**, 2000, *Frame Analysis. L’organizzazione dell’esperienza*. Armando Editore.

**Goffman, E.**, 1959, *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna, Il Mulino.

**Goffman, E.**, 2003, *Espressione e identità*, Bologna, Il Mulino.

**Gygax, G., Arneson, D.**, 1985, *Dungeons&Dragons. Basic Set*, Milano. Editrice Giochi.

**Huizinga, J.**, 2000, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi (originale 1949).

**Livingstone, I.**, 1986, *Giocare a dadi con il drago*, Milano, Longanesi&C.

**Livolsi, M.**, 2004, *Manuale di Sociologia della Comunicazione*, Laterza, Bari.

**Mead, G.**, 1966, *Mente, sé e società*. Edizione Universitaria, Firenze.

**Moreno, J. L.**, 1973, *Il Teatro della Spontaneità*, Guaraldi, Rimini.

**Moreno, J. L.**, 1985, *Manuale di psicodramma. Il teatro come terapia*. Roma, Astrolabio.

**Turner, V.**, 1986, *Dal rito al teatro*, Bologna, Il Mulino.

**Zingarelli, N.**, 2000, Zingarelli 2000, *Vocabolario della lingua italiana*. Bologna, Zanichelli.

# Webgrafia

[www.aulamanga.it](http://www.aulamanga.it)

[www.berserkchronicles.com](http://www.berserkchronicles.com)

[www.empireofdarkness.it](http://www.empireofdarkness.it)

[www.facebook.it](http://www.facebook.it) (Gruppo Gdr “Castello Periglioso” Manfredonia)

[www.gdr.net](http://www.gdr.net)

[www.gdr-online.com](http://www.gdr-online.com)

[www.gdr2.org](http://www.gdr2.org)

[www.novagenesis.it](http://www.novagenesis.it)

[www.parole.virgilio.it](http://www.parole.virgilio.it)

[www.roleplaying.it](http://www.roleplaying.it)

[www.valis.it](http://www.valis.it)

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)



[www.wizards.com](http://www.wizards.com)