

UNIVERSITÀ DELLA CALABRIA



CAMPUS DI ARCAVACATA



UNIVERSITÀ DELLA CALABRIA  
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

Corso di laurea in  
**FILOSOFIE E SCIENZE**  
**DELLA COMUNICAZIONE E DELLA**  
**CONOSCENZA**

Elaborato finale  
***ANALISI DEI GIOCHI DI RUOLO:***  
***tra reale e virtuale***

Candidata  
**ELVIRA TOSCANO**  
**Matricola 77865**

Supervisore/i di elaborato: Prof. Orazio Converso

Anno accademico 2006/07  
Sessione: Febbraio 2007

# INDICE

<b>0. Premessa</b>	<b>pag. 3</b>
<b>1. Cosa sono i giochi di ruolo</b>	<b>pag. 6</b>
- Come nascono i giochi di ruolo	
<b>2. Analisi tecnica dei giochi di ruolo</b>	<b>pag. 13</b>
- Dungeons & Dragons	
- Vampiri: la Masquerade	
- I giochi di ruolo dal vivo	
- Dark Age of Camelot	
<b>3. Mondi virtuali e mondi reali a confronto</b>	<b>pag. 26</b>
<b>4. Conclusioni</b>	<b>pag. 32</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>pag. 34</b>

## **PREMESSA**

*“Tre anelli per i re degli Elfi sotto il cielo  
Sette per i signori dei nani nelle aule di pietra  
Nove per gli uomini votati alla morte  
Uno per il signore tenebroso sul cupo trono  
nella terra di Mordor  
dove posano le ombre  
Un unico anello per reggerli tutti e trovarli  
e adunarli e legarli nel buio  
Nella terra di Mordor dove posano le ombre”*



È impossibile parlare di giochi di ruolo senza parlare del libro “Il Signore Degli Anelli” di *John Ronald Reul Tolkien*.

*Il Signore degli Anelli*, uno dei massimi capolavori della letteratura *fantasy*, è stato pubblicato per la prima volta in Gran Bretagna, tra il 1945 ed il 1955, diviso in tre libri.

Tolkien, famoso in tutto il mondo perchè ha saputo scrivere una grande saga che ancora oggi riesce a parlare al cuore dei lettori, nascondeva nella sua penna tutto uno stupendo, affascinante, simbolico mondo a cui, giorno dopo giorno, ha dato vita e soffio, creando linguaggi, crescendo, maturando ed apprendendo, ha poi scritto una vera e propria cosmogonia, ha narrato la vita del mondo, o meglio dire, del suo mondo.

«Fra i servi del Nemico che hanno nomi, il massimo era lo spirito che gli Eldar chiamavano Sauron, ovvero Gorthaur il Crudele, che in origine era dei Maiar di Aulë e che continuò ad avere grande parte nella tradizione di quel popolo.

In tutte le trame di Melkor, il Morgoth in Arda, in tutte le sue diramate opere e negli intrighi della sua malizia, Sauron aveva parte, ed era meno perfido del suo padrone solo in quanto a lungo aveva servito un altro anziché sé stesso.

Ma in tardi anni si levò, simile ad ombra di Morgoth, e lo seguì passo passo, lungo il rovinoso sentiero che lo trasse giù nel vuoto.»

Sauron, ha forgiato una serie di Anelli del Potere da donare alle razze di elfi, nani e uomini per poterli poi controllare tramite l'Unico Anello. Durante la battaglia finale, Isildur, re degli uomini, trancia il dito di Sauron, impossessandosi dell'Anello. Il suo potere, però, ne corrompe l'animo e lo porta alla rovina insieme a tutto il suo popolo: con la morte di Isildur, l'Anello andrà perduto e solo anni dopo verrà finalmente ritrovato.



Come prima accennato, il libro è diviso in tre parti, in un unico volume.

Il primo libro è chiamato “*La compagnia dell’anello*”, il secondo “*Le due torri*” e il terzo e ultimo, “*Il ritorno del re*”. In questi tre libri vedremo appunto la compagnia dell’anello, ossia l'unione di 9 personaggi rappresentanti dei popoli liberi di tutta la Terra di Mezzo, che hanno come obiettivo quello di aiutare Frodo, il portatore dell'Unico Anello, a raggiungere Mordor, dove poter distruggere proprio l'Anello nella lava del Monte Fato.

La descrizione dettagliata di ogni particolare, ogni singolo personaggio è suggestivo. È quasi imbarazzante leggere con quanta determinazione linguistica

Tolkien abbia saputo appassionare i lettori di tutto il mondo con un libro *fantasy*, inventato totalmente, a partire dai luoghi, a finire ai personaggi.

È per questo che è proprio Tolkien ad essere considerato promotore della nascita dei giochi di ruolo.

Ed è proprio leggendo una rivista nella quale si parla de “*Il signore degli Anelli*” che ho visto per la prima volta su una rivista menzionati dei giochi, chiamati giochi di ruolo, ed uno in particolare tra questi, chiamato MERP (Middle-Earth Role –Playing). Il gioco, secondo la rivista, permette di rivivere le avventure narrate nei libri di Tolkien, oppure di crearne di nuove, mantenendo però sempre la stessa ambientazione, ovvero la famosa Terra di Mezzo. Specialmente dopo l’uscita del film della trilogia de “il signore degli anelli”, non ci è voluto assai per capire quanti erano già i giocatori di ruolo nel mondo e nel web e come si sarebbe evoluta in tempi brevissimi questa nuova “moda” di giocare come protagonisti in mondi fantastici o in situazioni sub-reali.

## CAPITOLO 1

### COSA SONO I GIOCHI DI RUOLO

Un gioco in ruolo, **GDR** o **RPG**, dall'inglese *Role Playing Game*, è una categoria di gioco che si stacca decisamente dai classici giochi da tavolo. Qui i giocatori assumono ruoli di personaggi in un mondo immaginario o simulato facendo finta di essere i protagonisti di una storia che essi stessi creano, modellando le situazioni con i loro comportamenti e il loro modo di agire. I personaggi così creati, che nella terminologia di gioco si chiamano **PG**, *personaggio giocante*, o **PnG** (*personaggio non giocante*, ovvero guidato da un master o da un computer), possiedono delle caratteristiche fisiche e delle abilità. Costituzione, intelligenza, forza e agilità sono caratteristiche di base quasi in ogni tipologia di giochi di ruolo, ma possiamo trovarci di fronte a innumerevoli caratteristiche quali empatia, intuizione e senso del pericolo. Nuotare, arrampicarsi, schivare, cavalcare, attacco (ma anche doti magiche nei giochi *fantasy*) costituiscono invece esempi di abilità; alcune poi vengono aggiunte per esigenza di ambientazione. In alcuni giochi le

caratteristiche rimangono invariate mentre le abilità crescono, in altri salgono solo le caratteristiche e con il salire di queste si guadagnano nuove abilità, in altri ancora rimane tutto invariato, dipende naturalmente dal regolamento del gioco. La caratteristica fondamentale che distingue un gioco normale da uno di ruolo è il **LIVELLO**. Nei giochi che non si considerano di ruolo il PG rimane sempre lo stesso e tutti i personaggi sono uguali. In un gioco di ruolo invece influisce il livello che ne fa appunto la differenza. Per integrare le capacità del giocatore con quelle del personaggio esistono le così dette "*Meccaniche di Gioco*" : la più diffusa è la crescita del personaggio, l'acquisizione d'esperienza, così da indicare (solitamente in maniera numerica) le attitudini, le capacità e le abilità del personaggio. Il personaggio è la rappresentazione del giocatore nel mondo di gioco. Il livello ha due scopi fondamentali:

1°: indicare la forza, la rapidità, l'esperienza e le peculiarità

2°: permettere un confronto tra i giocatori ed i personaggi gestiti dal master. Da sempre i paragoni più semplici sono quelli numerici e ciò permette al master soprattutto di gestire l'avanzamento dei giocatori, conoscere la loro potenza e quindi metterli in sfida con elementi che possono superare facilmente o difficilmente. Nella maggioranza dei giochi a sfondo fantastico il livello diventa il personaggio stesso mentre nei giochi più recenti questo aspetto di "gerarchia" è venuto a mancare e questo rende il gioco più realistico sotto molti punti di vista. Con l'assenza del livello non viene però a mancare lo sviluppo del personaggio che con meccaniche differenti ha comunque la possibilità di migliorarsi e crescere in potenza e forza.

Tutto ciò avviene sotto la guida di un **GAME MASTER** o narratore.

Quest'ultimo è la persona incaricata di narrare e descrivere gli eventi, applica le regole e interpreta i personaggi secondari, spiegando in ogni momento che cosa sta succedendo e, interagendo con i giocatori, dà vita ad una storia che si dipana liberamente, in base ai comportamenti dei vari personaggi. Entrando più specificatamente nell'atmosfera del gioco, il master è colui che gestisce le percezioni dei giocatori, come e cosa vedono, sentono e percepiscono, è il loro fato e la loro sfortuna. Gestisce le meccaniche di gioco che permettono l'integrazione tra la narrativa della storia, il suo discorrere e le capacità che normalmente un

personaggio avrebbe nel mondo in cui vive. Il master crea e gestisce un percorso narrativo che si evolve (solitamente) al di fuori del suo controllo e normalmente ciò è dovuto alle scelte dei giocatori che non possono del tutto essere calcolate dal master stesso. Nei giochi di ruolo classici il master è un regista, uno scenografo ed un coreografo allo stesso tempo, il suo lavoro è stimolare i giocatori rendendoli parte del suo scenario e capaci d'interagire con tutto ciò che li circonda; il master non è un dio nel suo mondo, non è neanche l'eroe stesso del gioco, il suo potere è essere ossigeno per chi respira ed acqua per chi ha sete, ma il suo vero piacere è essere la sfida difficile per il giocatore esperto. Il master cerca di essere l'imparziale ciclo degli eventi ed allo stesso tempo amico e nemico del giocatore. Le sue descrizioni sempre nei giochi classici da tavolo sono gli occhi dei giocatori: tanto più il giocatore è attento tanto più la descrizione è accurata; la narrazione è la spada del master, l'inesperienza del giocatore e la "superficialità" sono lo scudo e l'armatura con cui il master protegge le leggi del suo racconto e della sua storia, l'intelligenza e le personalità di ogni personaggio che egli inserisce nella storia sono diverse ed egli può essere nel contempo Rude cavaliere, Malvagio Tiranno, gentile donzella, bambino in fasce. La stessa narrativa del master si deve fondere con la sua capacità espressiva e con l'oratoria, miscelandosi allo stesso tempo con la dialettica adatta ai personaggi presenti nella scena e nella storia. La conoscenza dei luoghi diventa un punto di forza che permette di gestire storie fatte puramente di parole e prive di immagini e raffigurazioni, riuscire ad unificare l'immaginazione di più giocatori è un compito difficile che il master deve saper rendere al meglio e con precisione. Questo aspetto viene a crollare quando il GDR passa di livello e si sposta nei mondi virtuali e visionari delle ambientazioni informatiche e computerizzate dei moderni **MMORPG**, *Massive Multiplayer Online RolePlaying Game*, dove il master è ancora più a monte incarnato nelle idee dei programmatori e realizzatori che traspongono sullo schermo, in linguaggio binario, quelle che possono essere mille e più storie; ma la figura del *master* non sempre è legata al programmatore, o ideatore del gioco: in molti giochi on line gli strumenti per creare una avventura non vengono forniti al giocatore ma, aiutati dai moderni strumenti il giocatore/master ha di fronte a sè luoghi già creati e personaggi che può sfruttare per i suoi fini attraverso le moderne interfacce di



gioco, può scrivere interi dialoghi e intere storie che a loro volta altri giocatori potranno affrontare.

La dialettica lascia il passo alle immagini ed alla grafica computerizzata, le descrizioni scompaiono per permettere al giocatore di osservare e capire, l'oratoria viene meno e le didascalie si fanno strada accompagnate non più dalle espressioni del master ma da raffigurazioni di volti e grafica 3D.

A conti fatti il gioco cartaceo e quello elettronico si compensano senza che l'uno sminuisca l'altro: l'unico elemento che viene a mancare nettamente nel gioco *On line* è la coesione del gruppo, il "ritrovo". Il gioco *On line* permette di giocare a persone distanti centinaia di chilometri e questo "raffredda" il gioco stesso; inoltre le regole rigide di un computer non permettono certo al giocatore di "contrattare" le sue azioni, e le sue scelte con il master:

in fondo è solo questione di gusti, anche per il master.

La pianificazione di ogni singolo evento è essenziale nel gioco per computer: l'intuitività, la capacità di elaborare al momento una situazione, una strategia non sono certo prerogative di una macchina.

Viene spontaneo chiedersi se quindi è il master a determinare la fine del gioco o ancor meglio chiedersi "Chi vince?".

In questa recita il caso è rappresentato dal lancio dei dadi, grazie ai quali si stabiliscono le caratteristiche dei personaggi (le abilità o virtù che permettono di affrontare con maggiore o minore successo una determinata azione) e si risolvono le interazioni con il mondo circostante. Se un giocatore vuole che il suo personaggio compia un'azione dall'esito incerto, come saltare giù da un treno in corsa o convincere un personaggio della storia a fare una determinata azione, ricorre in genere al lancio dei dadi. L'azione riesce o fallisce, e dunque la storia procede in un modo o nell'altro, a seconda del risultato dei dadi. In questo modo neanche il Master potrà sapere con certezza come si svilupperà la storia, non c'è un vincitore, dato che stiamo parlando di gioco di narrazione e di cooperazione tra i personaggi, il cui unico scopo è quello di divertirsi a dar vita a una storia e a viverla intensamente, lasciando libero sfogo alla propria fantasia.

## **1.1 Nascita dei giochi di ruolo**

E' difficile risalire alle prime esperienze umane di gioco di ruolo, probabilmente già nella preistoria l'uomo era solito impersonare qualcun altro, un animale ad esempio, per gli scopi più diversi, dalla caccia al corteggiamento, o ancora per comunicare con il soprannaturale.

Tuttavia senza dover risalire all'alba dei tempi possiamo rintracciare nel secolo scorso le tappe fondamentali che hanno portato il gioco di ruolo ad assumere la forma con la quale noi oggi lo conosciamo.

Storicamente qualcuno fa partire la nascita del gioco di ruolo da uno psicologo austriaco, il Dr. Jacob Levi Moreno, ma direi più appropriato farlo partire dalle commedie e tragedie seicentesche, quando fu creata la recitazione a canovaccio; infatti, come dice la parola stessa, il gioco di ruolo è la recita di un ruolo a livello amatoriale con un canovaccio di partenza in un'ambientazione data.

Successivamente, dopo molti secoli e l'abbandono di questo tipo di teatro, il dr. Moreno indirizzò le sue sperimentazioni verso un uso terapeutico del teatro mettendo a punto, negli anni '30, una tecnica di esplorazioni e di analisi che chiamò **PSICODRAMMA**, tecnica utilizzata ancora oggi da alcuni psicologi; lo psicodramma consiste nel far rappresentare al paziente, con l'aiuto di altre persone, una situazione per lui conflittuale, mettendosi a confronto con un "antagonista", ovvero un altro paziente al quale è affidato il compito di comportarsi da "antagonista". In un momento successivo il paziente stesso viene invitato, in un'inversione di ruoli, ad interpretare il suo antagonista per vivere dall'interno i sentimenti dell'altro. Infine la situazione, che spesso giunge a momenti altamente drammatici, viene discussa collettivamente con il gruppo dei terapeuti e degli spettatori. L'effetto liberatorio di questo gioco di ruolo è evidente, ma molto complesso da controllare e misurare psicologicamente. Fu lo stesso Moreno ad avvertire per primo il valore pedagogico di questo tipo di drammatizzazione e chiamò tecniche di Role-Playing le applicazioni del "teatro della spontaneità" ai fini formativi per non ingenerare confusioni con lo psicodramma terapeutico. Tutt'oggi dirigenti sindacali e responsabili di public relations studiano e utilizzano queste tecniche, che si sono rivelate essere molto

efficaci specialmente in tutte quelle situazioni in cui è necessario avere una competenza professionale da applicare nel campo delle relazioni interpersonali. Il gioco di ruolo è per molti aspetti simile allo psicodramma e al gioco di ruolo formativo teorizzato da Moreno. La differenza sostanziale tra queste forme di rappresentazione è nello scopo. Lo psicodramma si configura come uno strumento terapeutico per soggetti con problemi psicologici o nevrosi da superare, mentre il gioco di ruolo formativo è una preparazione professionale che utilizza questi strumenti per una migliore competenza nel proprio lavoro. Il gioco di ruolo che prenderemo in considerazione è, invece, una forma di intrattenimento, usata soltanto per divertirsi, nonostante le critiche ricevute nel corso degli anni, frutto, quasi sempre di una totale disinformazione della società. Le vere radici del gioco di ruolo possono essere trovate nel wargame (gioco di guerra simulato con i soldatini di piombo), simulazione di giocata di uno scontro bellico, realmente accaduto o meno. Il wargame ha origini lontane, che possono essere fatte risalire alle prime simulazioni belliche utilizzate da Helsing nel 1780, che fu il primo ad trasferire su una piattaforma, un tavoliere, le condizioni di un campo di battaglia, utilizzando dei cartoncini per indicare i diversi tipi di terreno. Ad ogni area diversa, corrispondeva un cartoncino diverso. Diciotto anni dopo, Georg Venturini, sostituì la scacchiera con vere e proprie mappe perché, essendo il metodo più vicino alla realtà, permetteva una immedesimazione e una comprensione migliore della situazione simulata o ricostruita. La vera innovazione fu quella dell'introduzione del dado nella simulazione. Il dado sanciva la fine dell'idea che la simulazione fosse dipendente soltanto dalla geometria e dalla consistenza delle forze in campo; il dado suggeriva la presenza dell'imponderabile, del destino, della fortuna. Il wargame tridimensionale però presentava delle difficoltà notevoli, soprattutto nella fase di rappresentazione e allestimento del campo di battaglia. Proprio per ovviare a queste difficoltà nel 1953 venne pubblicato *TACTICS* (di Charles Roberts), il primo **BOARDGAME** della storia, che prevedeva l'uso di segnalini colorati, della dimensione di 1 cm x 1 cm, da usare al posto dei soldatini, e delle mappe da disegnare su schemi reticolari per rappresentare il campo di battaglia. Negli anni settanta questo metodo fu approfondito con regole nuove da Gigax che ampliò il manuale esistente per il war

game alle armi medievali e ad elementi *fantasy* come per esempio draghi e maghi; il passo successivo lo fece Arneson che inventò un'ambientazione nuova e con personaggi che vincendo le battaglie diventavano sempre più forti. Arneson nelle sue pubblicazioni introdusse altre importanti innovazioni come l'esperienza. Eroi e maghi, infatti, traducevano il successo in battaglia nei Punti Esperienza (PX), che avrebbero permesso alla fine di ogni avventura, se il personaggio rimaneva vivo, di imparare nuove abilità guerresche o nuove conoscenze magiche. La collaborazione tra Gigax ed Arneson portò alla creazione del primo gioco di ruolo da tavolo, dove su una base cartacea, un'ambientazione data, manuali con regole di gioco per i vari personaggi, nominato un arbitro di gioco superpartes, i giocatori recitano una parte da loro scelta seguendo le regole date e le indicazioni che l'arbitro di volta in volta decide di dare ai giocatori. Negli anni il gioco di ruolo da tavolo si è evoluto creando nuove ambientazioni, regole più specifiche e nuove classi, nuove razze.

Dal GDR cartaceo si è poi passati alla creazione, quasi in contemporanea del gioco di ruolo dal vivo e dei **MUD**. Il primo si rifà al gioco di ruolo da tavolo, mentre il secondo lo rievoca solamente; entrambi comunque sono profondamente diversi come sistema di gioco. I mud (*Multi User Dungeon o Multi User Dimensions*) sono i giochi da tavolo traslati in internet; ci sono molte differenze però tra un mud e l'altro, ogni mud ha ambientazioni diverse, razze diverse a cui riferirsi, comandi di gioco diversi; infatti il mud in se stesso è giocato su programmi appositi, per riuscire a giocare correttamente è necessario che il mud abbia un sito d'appoggio dove sia scritto un manuale dei comandi, la descrizione delle varie razze e a che tipo di ambientazione si riferisce il gioco; dai mud veri e propri si è successivamente passati ai *tiny mud*, anche denominati città virtuali, questo tipo di mud si gioca sempre on line ma la differenza sostanziale è che utilizzano un'interfaccia grafica diversa, più elaborata e per taluni aspetti anche più gradevole, il gioco si svolge quasi prevalentemente in chat; mentre il mud è molto più vicino ad un gioco di ruolo cartaceo come programmazione, sicuramente molto più elaborata della città virtuale, e utilizzo, il tiny mud è sicuramente più veritiero paragonarlo al gioco di ruolo dal vivo, infatti nella città virtuale, un personaggio viene giocato in modo molto più naturale, il gioco stesso risulta essere più

scorrevole come se fosse la vita parallela di un'altra persona in un'altra era e dimensione. Infatti, il gioco di ruolo dal vivo, data un'ambientazione, un manuale con le regole per i giocatori e le regole per giocare la razza scelta, si crea il proprio personaggio dandogli un nome appropriato alla razza ed all'ambientazione, si crea la storia del personaggio prima che arrivasse nella città di fantasia in cui si gioca, il suo carattere, da quel momento in poi il gioco prende forma nella realtà, la recita del proprio ruolo, con un costume che rispecchia il modo di essere del proprio personaggio, comincia, ognuno seguendo il canovaccio degli altri ed il proprio, ogni personaggio è legato agli altri, ogni parola pronunciata dai giocatori deve accordarsi con quella degli altri, non vi è un copione prestabilito, vi è solo la fantasia del giocatore che prende forma nel proprio personaggio che interagendo con gli altri cresce e matura la propria esperienza seguendo le indicazioni degli organizzatori.

Se quindi il gioco di ruolo classico (da tavolo, cartaceo) può essere accostato al teatro, il gioco di ruolo on line è sicuro più simile al cinema moderno fatto di battute spesso riutilizzate e di forti effetti speciali che sopperiscono alla mancanza di una trama forte e della casualità degli eventi.

## **CAPITOLO 2**

### **ANALISI TECNICA DEI GIOCHI DI RUOLO**

In questo capitolo intendo dare una descrizione più esauriente possibile di come funziona un gioco di ruolo. Infatti, è più che legittimo chiedersi come sia possibile parlare di “virtualizzazione della realtà” se non si fa uso altro che di matite e dadi. Quali sono quindi le regole che sottendono tutte queste scelte? Come si determina all’interno di una partita un fallimento o un successo? Capire questa parte più meccanica dei giochi di ruolo è importante per capire cosa si cela dietro la simulazione e l’interpretazione e cosa permette ai giocatori di creare una base comune su cui sviluppare le proprie performances ludiche.

#### **2.1. Dungeons & Dragons**

**Dungeons & Dragons** (abbreviato come D&D o DnD) è un gioco di ruolo pubblicato per la prima volta da Gary Gygax e Dave Arneson nel gennaio 1974. Inizialmente pubblicato dalla compagnia di Gygax, la Tactical Studies Rules (TSR), ha dato lo spunto alla nascita di tutta l'editoria legata ai giochi di ruolo.

Dungeons & Dragons , sia per le sue regole che per le varie edizioni che ne sono state prodotte, non ha una identità precisa, dal momento che subì diverse modifiche nel corso degli anni. Esclusivamente per dare una giustificazione alle varie espansioni e regole aggiuntive che erano state prodotte in quegli anni in maniera non ufficiale uscì *Advanced Dungeons & Dragons*.

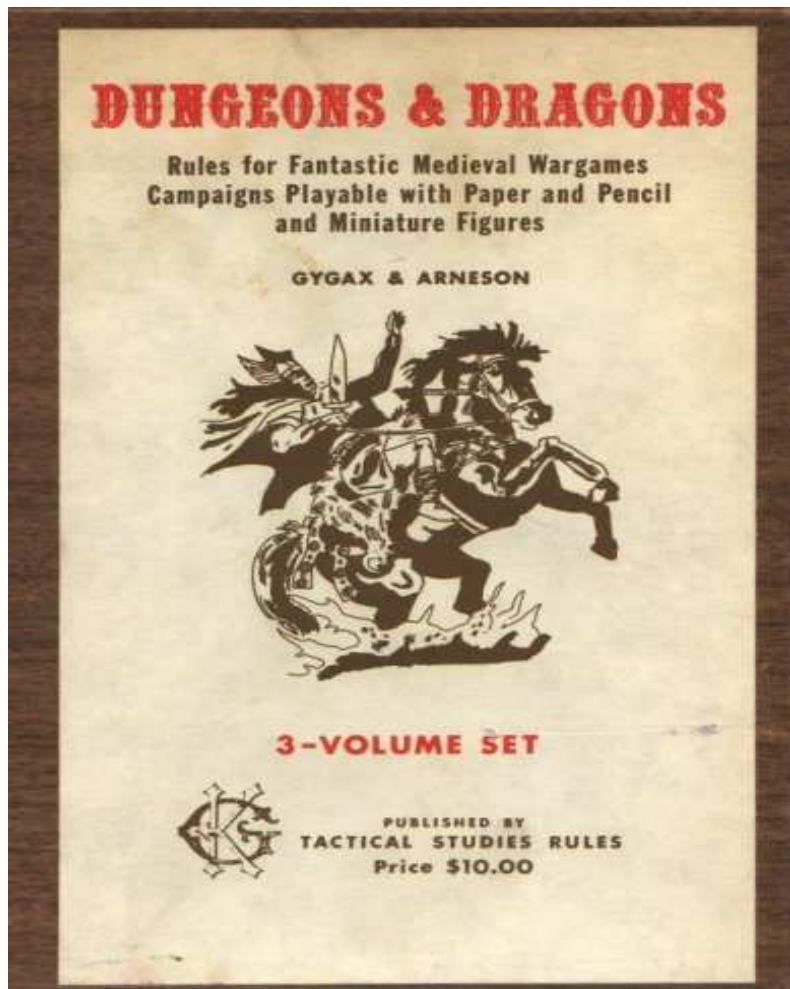
Come è noto D&D è un gioco di ruolo *Fantasy*: mostri di ogni genere e tipo, creature maligne ,stregoni, guerrieri,ladri, spiriti misteriosi ed eroi in cerca di fortuna popolano il mondo in cui le avventure avvengono.

Tra le fonti del gioco abbiamo indubbiamente riferimenti al libro di Tolkien, ma anche elementi di mitologia celtica come gli spiritelli i folletti e le fate, le saghe nordiche e i trattati medievali per quanto concerne le sfere demoniache o angeliche.

La versione originale di D&D prevedeva soltanto tre classi di personaggi:

- *Guerrieri*: abili nell'uso della spada ed esenti da limitazioni nell'uso di armi o armature in battaglia, ma completamente ignoranti nella magia e incapaci di difendersi da essa;
- *Maghi*: deboli fisicamente e inesperti nell'uso delle armature in battaglia, ma capaci di manipolare le energie magiche per fini offensivi o difensivi;
- *Chierici*: coloro capaci di comandare la magia ma tramite la meditazione e la preghiera, oppure sfruttando le forze della natura.

Inoltre il giocatore aveva la scelta di una razza: inizialmente oltre agli umani erano disponibili soltanto elfi, *halflings* (personaggi identici agli hobbit di Tolkien) o nani.



Le prime edizioni di D&D presentavano inoltre delle forti limitazioni, a volte piuttosto arbitrarie, per quanto riguardava lo sviluppo del personaggio. I giocatori che cominciavano con un guerriero ad esempio, non avrebbero mai potuto sviluppare alcune abilità come un buon orientamento oppure la capacità di camuffarsi (abilità legate all'intelligenza e al carisma di un personaggio). Con le seguenti versioni di gioco invece la possibilità di scelta si arricchisce notevolmente, tra le nuove classi appaiono infatti i barbari, i paladini, gli stregoni, i ladri, i monaci, e i druidi, vengono permessi anche i personaggi cosiddetti *multiclasse* che uniscono le competenze di due o tre classi diverse (*mago guerriero* ad esempio). Anche le razze subiscono un lieve incremento con le nuove versioni del gioco: è possibile quindi scegliere i mezzi elfi o i mezzi orchi.

Per iniziare a giocare è necessario aver creato precedentemente i personaggi. Per far ciò è necessario annotare le caratteristiche di un personaggio sulla scheda di cui



ogni giocatore è provvisto. Le caratteristiche non sono nient'altro che valori numerici semi-casuali in quanto vengono stabilite dal lancio dei dadi ma possono essere incrementate o decrementate a scelta del giocatore o influenzate dalla scelta della razza e della classe.

Possiamo elencare sei differenti valori per quanto riguarda le abilità in D&D:

- *Forza*: misura la capacità del personaggio di combattere, sollevare pesi, effettuare salti e resistere a fatiche fisiche.
- *Destrezza*: misura la capacità del personaggio di schivare i colpi in battaglia, rubare qualcosa, muoversi silenziosamente e passare inosservati.
- *Costituzione*: indica quanto robusto è il personaggio, la sua resistenza a malattie, gas e veleni, nonché il numero di colpi che può subire in combattimento prima di cadere a terra svenuto o morto.
- *Saggezza*: indica la quantità di nozione che il personaggio possiede. Avere la conoscenza di mostri e maghi in effetti è un gran vantaggio nei *gdr* in quanto permette di evitare molti errori.
- *Carisma*: Corrisponde al moderno concetto di look. E' la quantità di fascino che il personaggio riesce ad esercitare sugli altri. Rappresenta l'aspetto fisico, la capacità di parlare bene.
- *Intelligenza*: riguarda il quoziente intellettuale del personaggio; influisce positivamente sul lancio dei dadi e sulla combinazione degli indizi.

La storia, come detto prima (cap. 1), è narrata da un *master* che riesce a gestire obiettivamente le varie situazioni di gioco grazie all'enorme mole di regole.

La maggior parte del tempo di gioco in D&D viene trascorsa nella esposizione delle sequenze narrative e nei combattimenti. La descrizione dei posti di solito viene decisa prima dell'avventura dal master per far sì che non venga tralasciato alcun messaggio.

In D&D hanno molta importanza le ambientazioni in quanto determinano il tipo di mostri o di situazioni che i giocatori dovranno affrontare.

Assistendo a molte partite, mi è capitato di notare che non sempre il personaggio più coerente riesce ad estirpare informazioni o soldi ai png, anzi capita spesso che

dopo l'ottenuta l'informazione, il ringraziamento (ironicamente parlando), è uccidere colui che ha fornito notizie o indizi.

Diamo ora un'occhiata a come si svolgono le azioni di combattimento più nello specifico: prendiamo come esempio una scalata di una roccia con l'ausilio di una corda non molto resistente. A questo punto il master sceglie un coefficiente di difficoltà da assegnare al compito. Maggiore sarà questo numero, minore sarà la possibilità di riuscita.

Tutte le difficoltà di azione vengono decise precedentemente dal master, tranne quelle azioni imprevedibili che si presentano col cambiare repentino degli eventi, che vengono invece decise di volta in volta. Quando infatti il dado determina un'azione con esito negativo, il personaggio si potrà trovare improvvisamente a cadere nel vuoto per la rottura improvvisa della corda, comportando così, oltre all'insuccesso dell'azione, una diminuzione di valore -2 . ciò significa che la caduta ha provocato un'emorragia (perdita punti ferita) e se il personaggio non riceverà le cure immediate morirà.

Al contrario, al raggiungimento di soglie prestabilite per ogni classe, il personaggio guadagnerà un livello, incrementando conseguentemente anche il numero di incantesimi a disposizione, i valori delle sue caratteristiche o imparando qualche nuova abilità.

I giocatori non sono comunque obbligati a seguire lo svolgimento canonico del gioco. Capita infatti molto spesso che il giocatore decida di allearsi con quello che dovrebbe essere suo nemico ,o ignorare la missione. In questo caso è previsto che non guadagnino punti esperienza o aumentino di livello bensì il contrario. Queste sono in realtà le situazioni più amate dai giocatori perché causano improvvisi colpi di scena e permettono a volte di ricominciare da zero la "campagna" diventata magari ripetitiva.

Le partite di D&D sono famose anche per la loro lunghezza. Molti giocatori infatti preferiscono giocare a campagne che a singoli episodi così da permettere di seguire il personaggio di farlo vivere fino alla sua morte.

Come in tutti i giochi di ruolo dunque, non si può parlare di vittoria o sconfitta in una partita, ma soltanto di giocate buone o cattive, per il proprio personaggio.

Il merito di questo gioco è di aver permesso, avendoci ogni singolo giocatore giocato almeno una volta, la propagazione dei giochi di ruolo nel mondo, e di aver fornito una scelta di ambientazioni enorme non presentando alcuna limitazione e risultando quindi uno dei giochi più versatili. Qualche critica che si può citare riguarda il combattimento, considerato da molti giocatori lento e meccanico, molto più adatto ad un gioco di miniature che ad uno di ruolo. Anche l'uso del sistema binario successo/insuccesso di un'azione non convince i giocatori; ad esempio, un tiro di dado che presenta un risultato leggermente superiore a quello richiesto ha nel gioco lo stesso risultato di un numero particolarmente alto. Non è previsto inoltre il punto del corpo da colpire, per cui il giocatore deve solo decidere di attaccare riducendo così l'azione a innumerevoli lanci di dadi. Una critica da muovere è specialmente l'assoluta mancanza di regole che premino o penalizzino l'interpretazione del proprio personaggio. A difesa di tutte queste critiche però sta il fatto che D&D è forse l'unico gioco ad avere una vera e propria "vita" e una personale crescita, fatta di alti e bassi e di continui cambiamenti ed è forse proprio per questo che D&D rimarrà sempre il gioco di ruolo più conosciuto, giocato e discusso al mondo.

## **2.2. Vampiri: La Masquerade**

*Vampiri: la masquerade* (VIM) fu il primo gioco di ruolo pubblicato dalla White Wolf Game Studio's. La sua prima edizione risale all'1998 ed è perciò che viene considerato un gdr moderno e quindi più aggiornato rispetto a D&D. È un gioco di ruolo dalle atmosfere cupe e piene di mistero, le avventure si svolgono in un universo generico chiamato World of Darkness, ovvero "mondo di tenebra". Scegliere personaggi viventi, solitamente buoni verso il prossimo e ben accettati nella società quindi facenti parte di un gruppo, in Vampiri, è un'utopia; gli inganni tra i

giocatori in D&D sono praticamente rari, mentre fanno da fulcro dello sviluppo delle storie in Vampiri.

World of Darkness è oscuro e misterioso per la maggior parte degli esseri umani che ne conoscono spesso solo i confini senza sapere cosa vi sia all'interno. Le creature di questo mondo infatti sono quelle che spesso vengono identificate dagli uomini come mostri e nel caso degli altri gdr sono considerati i png come avversari da battere. Al giocatore di Vampiri invece viene data la possibilità di scegliere come confrontarsi con la società, possono nascondersi, combatterla o restare semplicemente isolati.

Il sistema di regole qui è flessibile e veloce e vengono molto presi in considerazione i rapporti sociali. È molto importante infatti l'interpretazione perché non basta sapersi immaginare il proprio personaggio, bisogna esserlo impersonando nel migliore dei modi la figura emarginata in cerca di un riscatto sociale. Molti elementi descrittivi in questo gioco ricordano gusti romantici perché i personaggi vivono spesso drammi interiori e sono costretti a frequentare luoghi nascosti vivendo emarginati dalla società. Sono come si suole dire, dei "diversi". I personaggi non sono soggetti a invecchiamento, non possono mangiare né bere nient'altro che sangue, non possono stare a contatto con la luce e hanno avversione per gli umani dai quali però sono dipendenti per sopravvivere. Le ambientazioni in grandi metropoli lascia evidenziare che il periodo in cui si svolgono le avventure è non tanto moderno, quanto contemporaneo. L'organizzazione sociale di Vampiri è altamente gerarchizzata e constano di due livelli: il clan e la setta. Il clan è il gruppo di appartenenza più ristretto, chiamato anche linea di sangue minore, in cui solitamente il vampiro è nato. La scelta di un clan è molto importante nel gioco: ogni gruppo ha delle direttive e una filosofia di vita da rispettare ed è proprio la scelta del clan che influisce sulla scelta della setta. Chiamata anche linea di sangue maggiore, potrebbe essere paragonata al nostro orientamento politico.

Le sette tra cui scegliere sono : la *Camarilla* e i *Sabbat* . la prima è la setta più numerosa del mondo, composta da vampiri che accettano la loro maledizione, cercando di conciliare il loro stato con il mondo esterno. La loro regola è quella di mantenere segreto la propria identità agli umani, usandoli soltanto come riserve di cibo.

I *Sabbat*, acerrimi oppositori dei *Camarilla*, sostengono la totale distruzione della razza umana e la sua completa sottomissione da parte dei vampiri. Sono sbruffoni e violenti vivono isolati e hanno contatto con umani solo per nutrirsi. È possibile scegliere anche tra gli *Anarchs*, che non hanno intenzione di affiliarsi a nessuna setta, o tra i *Laibon*, gli unici ad essere fieri della propria maledizione.

Una volta selezionate le linee di sangue è il momento di scegliere le caratteristiche del personaggio, indicate da numeri che vanno inizialmente da 1 a 4 e che sono caratteristica fisica, mentale, sociale e psichica. Ogni numero può essere scelto una sola volta, di modo che ogni personaggio, nella somma numerica dei propri tratti, sia uguale ad un altro. Dopo le caratteristiche si passa alle discipline che variano in base al clan scelto e per ultimo si aggiungono sulla scheda tutti i valori fisici, mentali, i gusti, il lavoro e l'abitazione. Ora si è pronti a giocare. In vampiri si usano solo dadi a sei facce e l'esito di un combattimento o di un'azione segue all'incirca la stessa tipologia di regole di *D&D*; quanto più alto sarà il lancio dei dadi più positivamente possibile finirà l'azione e viceversa. Come già detto, il sistema di gioco di Vampiri si incentra molto sull'interpretazione del personaggio, è infatti assolutamente vietato parlare in terza persona e ogni parola detta dal giocatore è ciò che in realtà sta dicendo nell'avventura. Così il gioco prende di interpretazione e è in continua evoluzione, diventando così imprevedibile e molto più fluido.

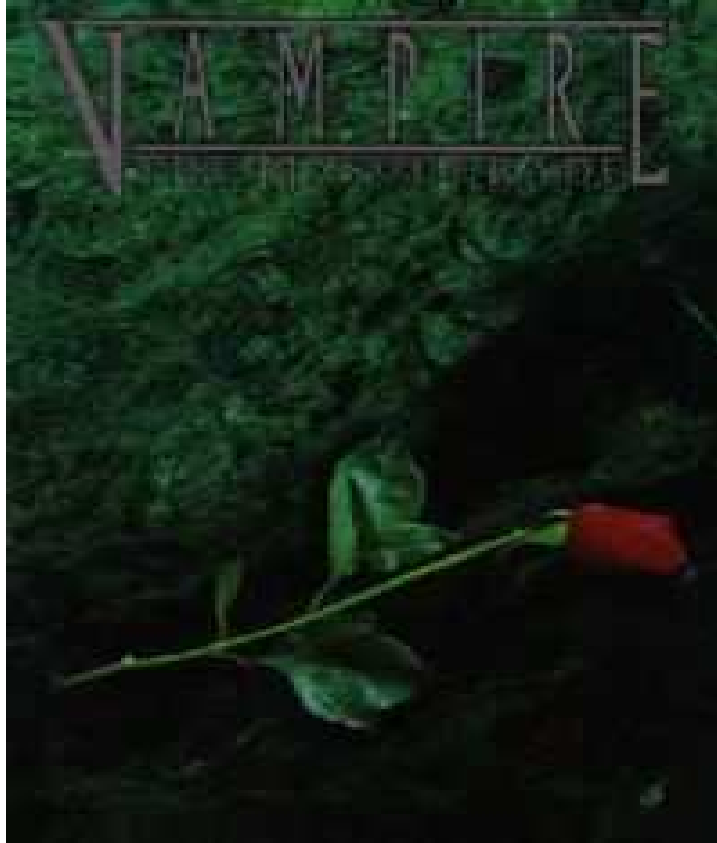
Ed è proprio per garantire questa fluidità che il gioco utilizza il sistema di gioco *Storyteller*, che prevede una sorta di svolgimento cinematografico delle azioni. Sarà il master che deciderà il periodo di tempo di ogni azione dei giocatori. Lo scorrere delle sequenze è regolato secondo tre diverse "velocità":

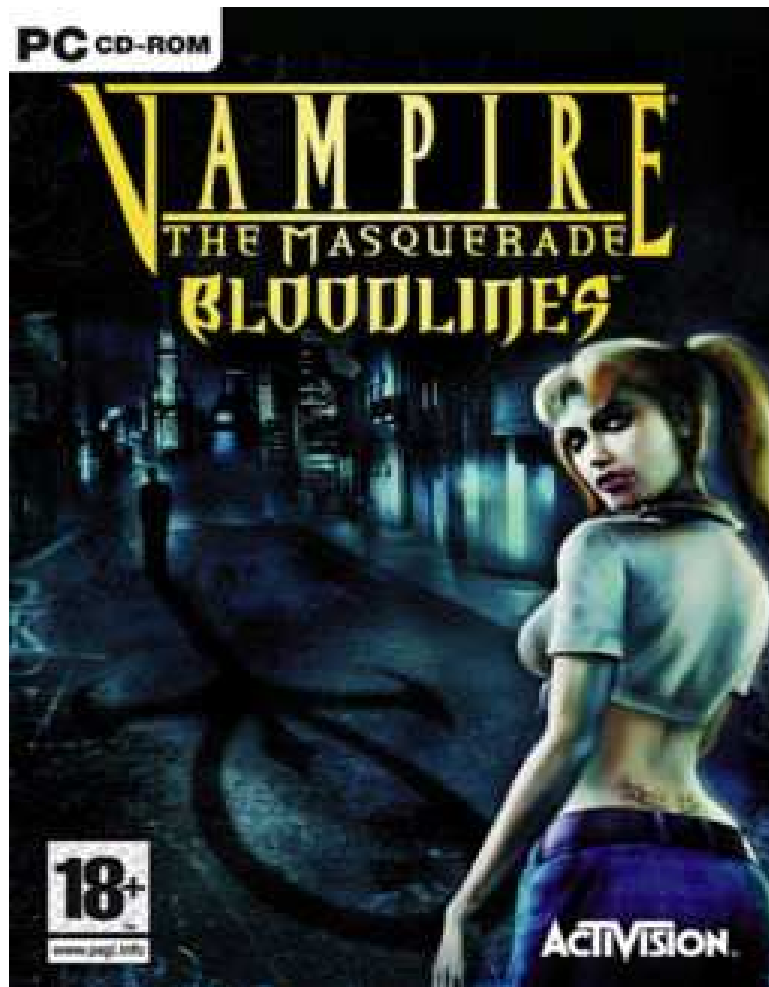
- *I turni*: sono utilizzati in combattimento e hanno un intervallo di tempo di 3 secondi.
- *Le scene*: comprendono le azioni compiute nello stesso tempo e nello stesso luogo e durano da 1 a 4 ore.
- *La storia*: (detta anche *racconto* o *cronaca*) rappresenta un'intera sequenza di eventi ed è spesso narrata come introduzione all'avventura, in modo da descrivere tutte le conseguenze delle peripezie dei vampiri giocatori.

I giocatori in realtà non hanno bisogno di conoscere bene le regole, basta avere in mente ambientazione e descrizione del proprio personaggio, per poterne simulare

ogni azione. Le sessioni di gioco di vampiri , se ben narrate e giocate , sono interessantissime rappresentazioni teatrali improvvisate.

La vera particolarità di Vampiri è che una volta giocato se ne viene risucchiati dando luogo a vere e proprie full-immersion negli alter-ego scelti dai giocatori.





Versione di Vampiri: la masquerade per pc

### 2.3 I giochi di ruolo dal vivo

il gioco di ruolo è nato e si è sviluppato intorno ad un tavolo e le impersonificazioni dei personaggi rimangono comunque immaginate e immaginarie. Nessun giocatore di ruolo infatti usa maschere e costumi, né spade o armi vere, anche il luogo viene immaginato e non rispecchia la realtà.

Il “come se fosse reale” lascia spazio a delle varianti di gioco di ruolo che prevedono una effettiva comunicazione fisica del personaggio e che, sostituiscono le descrizioni della location di gioco con gli effettivi posti in cui il gioco si svolge. L’insieme di questi giochi è racchiuso dalla definizione di Live Action Role-Playing LARP, in

italiano giochi di ruolo dal vivo GDRV. Inizialmente già in Gran Bretagna, a partire dal dopoguerra, gruppi di persone si riuniscono periodicamente per mettere in scena battaglie della Guerra delle due rose o episodi della dominazione romana, con annessa una partecipazione attiva di un pubblico spettatore.

Negli Stati Uniti invece, nel 1966 nacque la società degli Anacronisti Creativi, il cui scopo era quello di studiare e ricostruire ambienti e costumi appartenenti principalmente al medioevo.

E a partire da questa tradizione che nel Chelshire, nel 1982, un gruppo di giocatori ed aspiranti attori decise di sfruttare la crescente popolarità dei giochi di ruolo negli Stati Uniti, per affittare un castello (il castello di Peckforton) ed ambientarvi avventure *fantasy* ad alta dose di realismo. *Treasure Trap*, questo era il nome del gioco, prevedeva l'iscrizione ad una *Gilda*, ovvero un gruppo preesistente di giocatori, e il versamento di una quota di abbonamento mensile. Una volta iscritto il giocatore si trovava automaticamente inserito nella storia con un personaggio con speciali abilità e risorse. I personaggi e i mostri che venivano incontrati nel castello erano gli organizzatori che prestavano la loro collaborazione gratuitamente. Il gioco di ruolo dal vivo si è diffuso quasi contemporaneamente all'uscita di *Treasure Trap* anche negli Stati Uniti e in Francia, dove per la prima volta si cominciarono a sperimentare avventure ambientate in scenari diversi da quelli *fantasy*. Il gioco di ruolo entra quindi nelle città e negli ambienti urbani per fondersi con la simulazione per aumentare il realismo delle avventure, rendere la narrazione più vibrante e garantire così la massima partecipazione e immedesimazione dei giocatori. Anche se ogni GDRV è diverso nelle modalità di gioco, si possono individuare delle caratteristiche comuni: *il personaggio, il corpo, l'intreccio* (che rende impossibile stabilire la fine di un'avventura per l'imprevedibilità dello svolgersi delle azioni).

L'ambientazione di questi giochi è quasi sempre *fantasy*, anche se i giochi ad ambientazione urbana stanno aumentando notevolmente, basti pensare che in Italia la diffusione della versione GDRV di *Vampiri* sembra essere giocata da un numero crescente di persone. Con l'introduzione GDRV di *Vampiri: la masquerade* si sta diffondendo il gioco di ruolo dal vivo anche con un numero ristretto di persone, infatti non è raro incontrare per le città, in orari notturni, gruppi vampirici di persone



che discutono di politica o si intrattengono a parlare. I risultati di questi incontri sono delle vere e proprie rappresentazioni teatrali.

Ma come è possibile definire teatro interattivo un gioco che non ha regista, copione né tanto meno una fine della storia?

Perché in ciascun gioco di ruolo il partecipante è un esecutore e un osservatore al tempo stesso, è attore e pubblico. Avendo ciascun giocatore una parte da interpretare, fa parte di una trama e questa trama è definita in una sceneggiatura priva di dialoghi ma con possibilità infinite di soluzioni. Il teatro presuppone un pubblico distaccato dagli attori, nel gioco di ruolo questo non succede, anzi i due ruoli si fondono. Nel gioco di ruolo dal vivo tutto è lasciato all'improvvisazione, dipenderà dalla "bravura" dei partecipanti l'esito dell'avventura e non da un regista che a priori sa come finirà uno spettacolo teatrale.

## **2.4 I MUD e I MMORPG (Dark Age Of Camelot)**

Come da me annunciato nel primo capitolo, quando il gioco di ruolo passa al mondo virtuale, allora si parla di MUD o ancora di più di MMORPG.

La differenza di base è che nei mud o nei mmorpg si possono avere più personaggi.

MUD sta per *Multi-User Dungeons*, termine che comprende due concetti:

*Multi-User*, che è il sistema di comunicazione multiutente possibile attraverso il protocollo Telnet della rete di internet e *Dungeons* che sono i labirinti, i cunicoli oscuri. I primi mud nacquero nelle università che disponevano dell'attrezzatura necessaria a giocare, ossia un grosso computer con un'elevata capacità di calcolo, detto *host*, che conteneva nel proprio archivio magnetico il codice del gioco, e altri computer, detti *clients*, collegati a questo terminale, dal quale prendevano le informazioni necessarie per le avventure.

Ma come si gioca ad un MUD? Fondamentalmente i principi di gioco sono gli stessi dei giochi di ruolo tradizionali, ma i comandi per poter eseguire un'azione vanno inseriti in un linguaggio comprensibile al computer *host* e dunque il linguaggio risulterà codificato e molto scarno del punto di vista narrativo. Una volta inserito il comando, il computer host sarà in grado di informare il giocatore di cosa avviene

intorno a lui, dei personaggi a lui vicino e di tutto ciò che accade nel frattempo. Una volta disconnesso dal gioco il personaggio verrà archiviato nella memoria dell'host, per riprendere da dove lo si era lasciato l'ultima volta.

lo sviluppo dei MUD proseguì fino alla fine degli anni '90 per essere soppiantato in seguito dai MMORPG, ovvero dai MUD grafici, capaci di ospitare un numero illimitato di giocatori e facendoli interagire in un mondo che non è più soltanto testuale ma essenzialmente grafico.

I posti rappresentati non sono solo immaginati, bensì realizzati graficamente sullo schermo. Ci furono vari tentativi di avere successo con i MMORPG ma invano. Per assistere a quello che sarà il boom dei MMORPG bisogna attendere *ULTIMA ONLINE*, di Richard Garriot, basato su 28 servers sparsi nel mondo, capace di ospitare una comunità di 3000 giocatori, i quali dovevano pagare una somma di 10\$ al mese per poter partecipare.

A partire dal 2000 questi giochi vedono una crescita notevole di pubblico ed è anche grazie a ciò che si è potuto sviluppare un sistema sempre più avanzato sonoramente e graficamente di giochi di ruolo di massa.

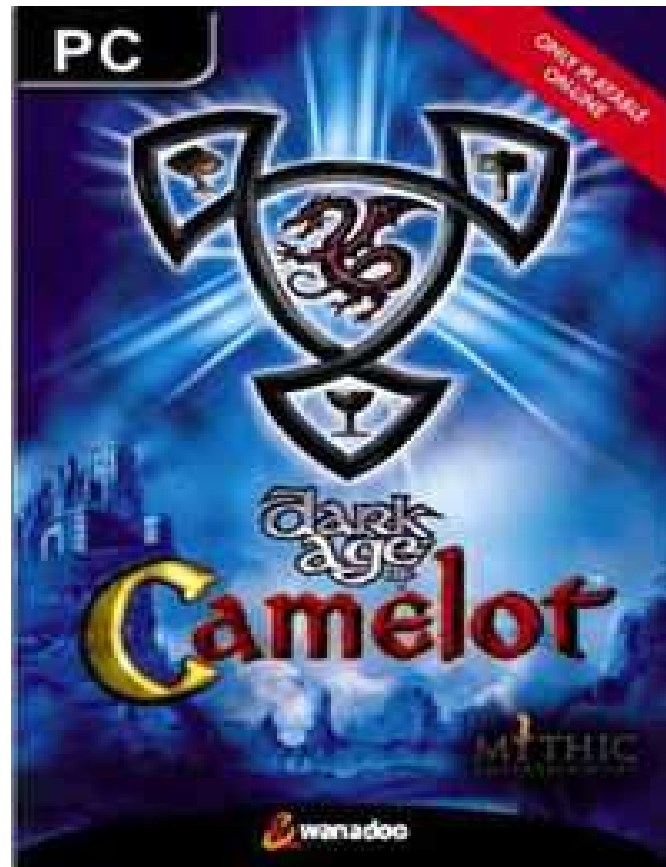
Nei MMORPG l'interazione tra i personaggi si svolge in maniera testuale, uditiva e visiva. Mentre gioca, il giocatore ha davanti a sé l'avatar del suo personaggio, creato interamente da lui in precedenza, e del mondo circostante. Sullo schermo vengono indicate anche tutte le statistiche del personaggio le missioni e eventuali debilitazioni che ha subito durante un'avventura.

Il giocatore ha inoltre a disposizione una serie di combinazioni di tasti che permettono al personaggio di sapere altre informazioni sul proprio avatar.

Ad esempio, nei MMORPG più moderni è persino possibile inchinarsi dinanzi ad una bella signora o addirittura origliare le conversazioni di due personaggi passandoci vicino.

Quello che ne risulta è un vero e proprio film interattivo, e non più teatro interattivo. Ogni personaggio interpreta la parte che vuole e nel quale nessuna trama è stabilita dall'inizio, proprio come nella vita reale diventando vere e proprie comunità virtuali. È uso ormai comune creare delle microcomunità, chiamate Gilde e i membri di una gilda sono sempre solidali fra loro, perseguendo fini simili e non facendosi del male tra di loro.

Nei MMORPG più famosi del momento questo è obbligatorio.



In Dark Age of Camelot ogni gilda ha il controllo su un reame, fatto a sua volta di città dislocate in diversi punti della mappa di gioco. Ogni gilda ha in custodia due reliquie, oggetti unici e di incredibile potere che garantiscono particolari vantaggi per tutto il reame. Lo scopo di ogni reame è di sottrarre le reliquie ad un altro reame. La gestione della propria gilda è affidata quasi completamente ai giocatori, anche se i risultati delle decisioni sono sempre affidate ad un master che approverà o negherà le proposte ricevute.

Nei MMORPG, al contrario dei tradizionali giochi di ruolo, è la randomizzazione degli eventi e il merito è di riuscire a far diventare il gioco, per la prima volta, un mondo persistente, ovvero che esiste anche quando i giocatori non giocano.

Un paragone moderno che si può fare per intendere meglio i MMORPG è l'affinità che si può avere con le fiction o con ancor meglio i *reality show*, soprattutto in seguito al fatto di poter dialogare in maniera vocale con gli altri utenti. Il MMORPG in realtà sancisce la fine tra regista e personaggio, così come il gioco di ruolo l'ha posta tra attore e pubblico.

## **CAPITOLO 3**

### **MONDI VIRTUALI E MONDI REALI A CONFRONTO**

I giochi di ruolo, e i giocatori di ruolo, fin dalla loro comparsa, hanno subito suscitato l'interesse dei sociologi, soprattutto per la loro capacità di creare mitologie condivise e di instaurare profonde dinamiche di relazione.

Gary Allan Fine, nel suo celebre saggio *Shared fantasy: role playing game as social words* (1982), descrive con attenzione il fervente mondo dei giocatori di ruolo negli Stati Uniti. Egli decise di formulare le sue teorie partecipando attivamente alle sessioni di gioco, sessioni che lo videro anche ricoprire il ruolo di master in alcuni casi.

Le sue ricerche sul campo contengono numerosi estratti di partite registrate dallo studioso nonché interviste ai giocatori, per capire meglio come i giocatori stessi vedano se stessi e si rapportino con il proprio personaggio. Fine considera il gruppo di giocatori come un vero e proprio gruppo sociale e quindi propriamente adatto ad un'analisi più ampia circa la società post-moderna, in cui è possibile riconoscere e analizzare così tutti i processi che conducono alla creazione di identità e significati in un mondo sociale. Le dinamiche di creazione di un personaggio che dovrà agire all'interno di un gioco sono analoghe infatti a quelle che, ad esempio, un individuo compie, per ragioni diverse, durante la giornata. Infatti il personaggio che interpretiamo in alcune relazioni sociali formali, non è altro che l'interpretare di un personaggio in un gioco di ruolo; la stessa formalità sarà infatti inesistente con un gruppo di nostri amici. I personaggi giocanti dei giochi di ruolo altro non sono che possibili concretizzazioni del sé di un giocatore.

Fine capì da subito l'originalità dei giochi di ruolo rispetto a tutti gli altri giochi tradizionali e fu il primo a parlare di "gruppo sociale" nel descrivere l'insieme dei giocatori di ruolo e a definire i gdr una vera e propria sottocultura, più propriamente un universo di sottoculture collegate in maniera più o meno stabile fra loro.

Nei giochi di ruolo i partecipanti hanno conoscenze comuni che vanno al di là delle regole, e queste conoscenze rafforzano la fantasia comune dei giocatori.

L'appartenenza ad una sottocultura giustifica anche il consistente lasso di tempo che i giocatori spendono per fissare tutti i dettagli di un'azione o dell'intera avventura,

capita spesso di assistere a vere controversie per capire quanto lungo sia stato il lancio di un dardo o il quadrello di una balestra.

Altro elemento di questa sottocultura è rappresentato dal network di comunicazione. Un giocatore potrà trovarsi dunque ad essere impegnato contemporaneamente su due gruppi di gioco e quindi creare una corrispondenza tra i due giochi, riutilizzando tutti gli aspetti positivi di un gruppo nell'altro e riuscendo anche così ad eliminare quei punti deboli del gioco e le pecche nel regolamento.

Essendo il gioco di ruolo un gioco basato quasi esclusivamente sulla comunicazione, il web offre la capacità di poter collegare contemporaneamente giocatori di aree lontane e diverse creando quindi una subsocietà con le proprie regole e culture.

Oltre all'idea di sottocultura è importante parlare anche di ideocultura che si viene a creare dopo il gioco. Huizinga (1959) afferma infatti che giocare assieme, attraverso la creazione di una comunità inerente al gioco, promuove l'instaurarsi di un gruppo sociale che perdura anche all'esterno del gioco. Non capita raramente di sentire giocatori di gdr incontrarsi in meeting ogni tot di tempo, per conoscere dal vivo, nel caso specifico dei MMORPG, il personaggio della propria gilda e spesso si crea anche un rapporto stretto di amicizia.

Frequente è il tono scherzoso che si viene a creare durante una partita tra i giocatori, anche se Fine afferma che spesso lo sfottò è riferito più al giocatore che al personaggio.

Una ideocultura quindi è un sistema di conoscenze, ideali, credo, comportamenti peculiare a un gruppo al quale i membri si riferiscono (Fine 1983). I membri del gruppo riconoscono di condividere esperienze, ma quale schema di rapporti si può ricavare dall'analisi della relazioni che un giocatore intrattiene con il proprio personaggio? Secondo Glaser e Strass sono quattro i vari possibili stadi di consapevolezza in cui si ci può collocare:- la piena consapevolezza, la mancata consapevolezza, la consapevolezza sospettosa e la finta consapevolezza. Nel gioco di ruolo il personaggio dovrebbe essere nella mancata consapevolezza per poter scindere al meglio lui dal proprio personaggio ma questa consapevolezza viene poche volte raggiunta dai giocatori e si finisce per parlare di una finta consapevolezza, perché i giocatori sono consapevoli di rivestire altre identità, ma non riescono a scindersi da esse.

Tema centrale dell'approccio con i gdr è l'asserzione che gli esseri umani risiedano in mondi di significato finiti, e che ogni individuo sia capace di giocare con questi mondi e dando la possibilità ai giocatori di esserne incapsulati dentro.

Tutti questi mondi- il mondo dei sogni, delle immaginazioni, dei fantasmi, specialmente il gioco delle arti e delle esperienze religiose, il mondo della contemplazione scientifica, il mondo di gioco del bambino, ed il mondo del pazzo- sono ragioni finite di significato. (Schutz 1971)

Secondo Schutz questi mondi hanno delle caratteristiche comuni: essi infatti presuppongono un particolare stile cognitivo, sono consistenti al loro interno, e possiedono uno specifico carattere di realtà. (Schutz 1971).

Fu Goffmann che però proseguì negli studi dei giochi di ruolo definendoli altamente utili, in quanto consistono in un insieme chiuso di convenzioni sociali, detto mondo sociale.

A differenza di molti altri giochi infatti le regole non sono fisse e immutabili, ma sono subordinate all'esigenza narrativa della coerenza della storia.

Nei giochi di ruolo ogni azione si inserisce in un insieme di relazioni, di cause e di conseguenze, che spesso hanno legame diretto con il reale.

Anche la relazione spazio-tempo nei gdr è molto più attinente con la realtà che nei giochi da tavolo tradizionali, infatti si cerca di simulare un intero mondo di relazioni; anche il dado rappresenta ciò che potrebbe *accadere se*, simula cioè l'influenza che il caso può avere nelle azioni o nei momenti di ogni giorno.

È quindi la volontà simulativa a spingere un gioco di ruolo a essere sempre più coerente possibile e ne consegue che i risultati di un'azione simulata siano gli stessi della medesima azione nel reale.

Ampliare la possibilità di scelta è fondamentale per arrivare ad una coerenza maggiore con la realtà. Ma quando è che la realtà del mondo virtuale invade quella del mondo reale?

E' proprio la troppa attinenza con la realtà che a volte ha creato elementi negativi nel mondo del *roleplaying*: gli anni '80 vedono infatti l'inizio delle accuse di violazioni di copyright e le coalizioni anti-gdr, che vedono in questa nuova forma di gioco pericoli inimmaginabili.

In questo periodo infatti in Italia ci fu un'ondata di accuse nei confronti dei giochi di ruolo.

I role-game venivano accusati di “deviare” i giovani, di spingerli verso pratiche sataniche e di escluderli dalla cosiddetta “società civile”. Accuse ancora più gravi furono formulate per il gioco Vampiri: i giocatori dovevano, secondo i disinformati giornalisti, bere realmente il sangue delle vittime, così come rifiutare di uscire di giorno e altre enormità del genere. Quello che accadde però fu strabiliante: queste accuse portarono i giocatori a rafforzare l'idea che i giocatori dovevano rispettare nel gioco. La società di fatto li escludeva, li rendeva degli incompresi, dei “diversi”, dei vampiri veri.

In Italia il 28 maggio del 1996 appaiono per la prima volta articoli sui giochi di ruolo nelle colonne dei maggiori periodici. Parlano dei giochi di ruolo, ma non lo fanno in termini entusiastici, anzi risultano essere dei titoli allarmistici, piuttosto che informativi.

Venezia, “svolta dell'indagine sulla morte del diciannovenne, sarebbe stato aiutato ad impiccarsi”/”i Killer sono i giochi di ruolo”/”dietro di loro una catena di suicidi” (La Stampa).

Il ragazzo di Venezia aiutato ad uccidersi dopo un *fantasy* / giochi di ruolo pericolosi / dalla fiction al suicidio? (Il Tirreno)

Queste descrizioni ricorrono molto spesso a macabri riferimenti totalmente inventati. Infatti solo dopo, grazie alle indagini e alle ricerche svolte dal gruppo GDR2, si poté ricostruire la situazione del ragazzo che, nonostante le apparenze, stava vivendo in periodo poco felice.

Analoghe accuse furono formulate in seguito nei confronti dei giochi di ruolo e sarebbe logico pensare che tanta discriminazione abbia sfavorito questo tipo di giochi, ma non corrisponderebbe a verità, infatti le sessioni di gioco furono le più belle in assoluto, a detta di chi vi partecipò.

È importante quindi capire il perché il gioco di ruolo coinvolga così tanto e che conseguenze può portare tanto accanimento.

Per fare ciò bisogna parlare di cosa si intende davvero quando si parla del termine *Virtuale*.



Inizialmente la parola *virtuale* era usata per descrivere l'immagine riflessa di un oggetto. Indicava qualcosa che non è realmente l'oggetto, ma che appare tale alla nostra percezione. Il campo semantico del termine venne spostato all'informatica dalla fisica negli anni '70, anni in cui l'IBM introdusse la memoria virtuale nei computers, ovvero uno stato della memoria di elaborazione dei dati che utilizzava un artificio per ottimizzare lo scambio con la memoria di conservazione dei dati.

La memoria virtuale non è illusoria, visto che viene utilizzata dai suoi utenti nello stesso identico modo della memoria reale, anzi ne è un potenziamento.

Il processo di virtualizzazione consiste nella simulazione di ciò che si vuole ampliare e potenziare. L'attualizzazione del virtuale nel reale avviene tramite il disvelamento dei significati cui contribuiscono entrambi gli utenti del virtuale.

Quindi portato ai giochi di ruolo, saranno i giocatori e il master e le regole a comporre gli elementi del virtuale.

Il virtuale subisce un processo di attualizzazione e non di realizzazione, ci avverte Giuliano. La realizzazione infatti avviene nel momento in cui "il possibile si realizza senza cambiare nulla della sua determinazione e della sua natura". La realizzazione opera una selezione che produce un evento: il risultato di 6 su un dado. Pur essendo possibili sei realizzazioni differenti, una soltanto si è realizzata: il 6. l'evento era già costruito, aveva una forma compiuta la realizzazione ha reso tangibile la sua materia senza cambiare nulla della sua essenza: il 6 evento possibile è diventato il 6 evento reale.

L'attualizzazione invece è "creazione, invenzione di una forma a partire da una configurazione dinamica di forze e finalità" (Levy 1995). L'attuale è il risultato di un atto che risponde al virtuale, deve la sua esistenza non predefinita e imprevedibile a questo processo dinamico di "risoluzione di un problema". Il virtuale non è una problematizzazione della realtà non una perdita di materialità (Giuliano 1997). La virtualità è già nel linguaggio e nella scrittura, nell'uomo preistorico che guarda un ramo e ne immagina una lancia o un bastone .

La realtà non è separabile dalle modalità attraverso la quale noi la conosciamo. Non vi è conoscenza infatti se non attraverso lo sguardo del soggetto conoscente.

Non possiamo uscire dalla sfera tracciata del nostro corpo e dal nostro sistema nervoso. Non esiste mondo se non quello che sperimentiamo attraverso i processi che ci sono dati e che fanno di noi ciò che siamo. Ci troviamo in una sfera cognitiva di cui non possiamo varcare i bordi, di cui non possiamo stabilire né i confini, né gli inizi né le modalità. (Varala 1988).

È in questa sfera che si colloca oggi la realtà virtuale. Mai prima d'ora l'uomo era riuscito a rendere la figurazione così potente e dotata di fascinazione autonoma da far temere che essa possa sostituirsi alla realtà e diventarne un puro simulacro: è il caso dei giochi di ruolo, ma soprattutto dei MMORPG, che raggiungono altissimi livelli di rispondenza tra la simulazione da loro prodotta e la realtà. Attraverso il corpo l'uomo si moltiplica, si trasforma, presenta se stesso, ma anche altri "io". Anche quando ha a disposizione pochi elementi l'uomo inventa altre identità, assume una parte.

Il gioco di ruolo, a mio parere, risponde a questo: non si tratta di altro che di una riproduzione illusoria di una realtà separata alla quale tutti aderiscono per divertimento. Il gioco di ruolo è rappresentazione, e i giocatori di ruolo rappresentano nel migliore dei modi questa sub-realtà, dalla quale a volte vengono completamente risucchiati. È poi il *ludus* la garanzia di conservare il controllo sulla moltiplicazione dell'io, la consapevolezza della finzione e della maschera.

La giocosità è un'essenza volubile, talvolta pericolosamente esplosiva, che le istituzioni culturali cercano di imbottigliare o incanalare nei giochi di competizione, di fortuna o di forza, in forme di simulazione come il teatro, e nel disorientamento controllato, dalle montagne russe alle danze dervisci. Per lo più le nozioni di gioco implicano le nozioni di disimpegno, di libero impulso, di distacco dai seri processi di "guadagnarsi il pane" [...]

Il gioco è supremo bricoleur di fragili ed effimeri costruzioni [...] Stati di pensiero apparentemente del tutto razionali si scontrano in maniera joyciana o surrealista con altri privi di qualsiasi concatenazione sintattica.

Tuttavia, sebbene "giri in piena libertà", la ruota del gioco ci rivela la possibilità di cambiare le nostre mete e perciò di ristrutturare ciò che la nostra cultura stabilisce essere la realtà. (Turner 1982).

## CONCLUSIONI

Da sempre l'uomo si è espresso attraverso la danza, il canto, le maschere, i costumi; ha impersonato altri uomini, animali, esseri soprannaturali; ha rappresentato le storie modificandone la successione temporale; ha delimitato lo spazio e il tempo per esibizioni individuali e di gruppo. (Schechner 1973).

Rifacendomi alla definizione di performance di Schechner, il gioco di ruolo segue 5 punti fondamentali:

- 1) è un processo, qualcosa che accade qui e ora; un evento che non corrisponde in tutto e per tutto alle intenzioni di chi lo ha scritto, preparato, organizzato. Ha una forte componente di improvvisazione.
- 2) Atti, scambi e situazioni sono consequenziali: irrimediabili e irrevocabili, ciò che viene fatto ha delle conseguenze sul piano di realtà definito dal processo in corso.
- 3) È un confronto, qualcosa è in gioco sia per gli “attori” che per gli “spettatori”; c'è qualcosa che può cambiare. Non tutto è predefinito in partenza. Il corso dell'azione segue delle regole ma il risultato è incerto.
- 4) C'è un'iniziazione: un cambiamento di stato per i partecipanti; è il risultato delle caratteristiche precedenti: il fatto che è possibile un cambiamento.
- 5) Lo spazio è utilizzato concretamente e organicamente all'azione. Lo spazio e il tempo possono essere modellati, trasformati, piegati all'esigenze dell'azione in corso. Lo spazio è definito dalle persone dei partecipanti, da un tempo delimitato, oppure da veri e propri luoghi destinati allo scopo.

La virtualizzazione delle identità presenti nella performance trova nel gioco di ruolo la sua perfetta trasposizione “ludica”.

Il gioco di ruolo è sicuramente il gioco che accetta con maggiore consapevolezza la caratteristica della performance, facendone uno dei propri principi fondamentali.

Ogni gioco di ruolo è infatti un mondo immaginario deliberatamente costruito.

Un gioco di interpretazione è un gioco “puro”, in quanto molto meno permeato, rispetto a tutti gli altri, dalla rigidità delle proprie norme. (Schechner).

La caratteristica propria del gioco di sovvertire le leggi della realtà, di sottrarsi alle gerarchie, e di creare mondi immaginari, spesso incongruenti sono la causa di un allentamento, un rilassamento psicofisico utile alla vita quotidiana.

Questo stato di allentamento permette di considerare problemi di vita quotidiana da prospettive che sfuggono ad ogni forma istituzionalizzata.

Il gioco è sempre un atto creativo ed il giocare è sempre un sovvertimento delle leggi fisiche, naturali e sociali, che siamo ogni giorno obbligati a rispettare.

Giocare quindi, così come recitare, comporta uno spostamento del proprio equilibrio, fisico o mentale.

Nell'atto di gioco ogni risorsa di un individuo è finalizzato al conseguimento della vittoria, o del proseguimento del gioco stesso.

Il *roleplayer* che sa giocare dovrà credere a cose che non può provare, dovrà cambiare il suo tono di voce e in molti casi i suoi movimenti.

È quindi l'improvvisazione la caratteristica di ogni gioco di ruolo.

Avendo a disposizione più realtà nel mondo immaginato del gioco di ruolo, è possibile dunque imparare qualcosa sulla vita di ogni giorno, come ad esempio è noto come la simulazione è ampiamente utilizzata in diversi campi: in quello bellico, con tattiche militari, addestramento di piloti, riuscire a stimare danni che una catastrofe naturale potrebbe causare.

Si esaltano i drammi, i problemi che ognuno ha nella vita quotidiana e inoltre lo sbilanciamento che avviene durante una sessione di gioco è molto importante nella formazione e nel rafforzamento di concetti come la solidarietà, il coraggio di rispondere delle proprie decisioni, la lealtà verso la parola data, lavora insomma sull'identità, che durante il gioco di ruolo viene lavorata e riplasmata in qualcosa di nuovo, estremamente immaginario ma allo stesso tempo vivo e reale.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Arneson e Gygax, 1979, *Dungeons and Dragons II Editino*, TSR.
- Fine G. A. , 1983, *Shared Fantasy. Role – Playing Game as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Giuliano L., 1997, *I padroni della menzogna*, Meltemi, Roma.
- Goffman E., 1988, *interazione strategica*, Il Mulino, Bologna.
- Schutz A., 1971, *Collected Paper Vol. 1 :The Problem of Social Reality*, The Hague: Martinus Nijhoff.
- Shechner R., 1983, *La teoria della performance*, Bulzoni, Roma.
- Bartolomeo, Annella & Simone Caravita, 2005, *Il bambino e i videogiochi. Implicazioni psicologiche ed educative*, Edizioni Carlo Amore, Roma.

## WEBGRAFIA

- [www.gdritalia.org](http://www.gdritalia.org): il sito italiano sui giochi di ruolo che copre il maggiore numero di grd ad oggi in circolazione.
- [www.mud.it](http://www.mud.it) : per chiunque fosse interessato al mondo dei Mud, questo è il sito italiano da non perdere.
- [www.ilnucleo.it](http://www.ilnucleo.it) : Un ricchissimo sito contenente molte informazioni e statistiche, completamente in italiano.
- [www.miodiosalvami.net/tm/tm.html](http://www.miodiosalvami.net/tm/tm.html) : il sito personale di Tarcisio Mezzetti, promotore di un'accesa crociata anti-gdr in Italia.
- [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd) : il sito ufficiale, in inglese, del più famoso gioco di ruolo, Dungeons and Dragons