

LIBERA UNIVERSITA' DI LINGUE E COMUNICAZIONE IULM

Facoltà di Lingue, Letterature e Culture Moderne

Corso di Laurea in Comunicazione e Gestione nei Mercati dell'Arte e della Cultura

MILANO

IL M.U.D. COME AMBIENTE INTERATTIVO TESTUALE:

UN'ANALISI MULTIDIMENSIONALE

Docente che ha assegnato l'argomento della prova finale:

Chiar.mo Prof. Paolo MODERATO

Prova Finale di:

Luca PIATTO

Matricola: 25212

Anno Accademico 2007 / 2008

A Donatella e Gianni

INDICE

INTRODUZIONE	p.1
CAPITOLO PRIMO. MONDI SINTETICI PER IL GIOCO DI RUOLO	
1.1 Il nuovo tempo del teatro sintetico	p.3
1.2 Il M.U.D. come gioco di ruolo <i>play by chat</i>	p.5
1.3 Gli elementi costitutivi	p.7
1.3.1 Il gioco	p.7
1.3.2 Il ruolo e l'interattività	p.10
1.4 Un gioco di mimesi attraverso la parola	p.13
1.5 Differenti concezioni di M.U.D.	p.14
1.6 GdR-Online: il portale italiano del <i>pb</i>	p.16
CAPITOLO SECONDO. RAPPRESENTAZIONE E INTERPRETAZIONE: L'AVATAR COME MASCHERA	
2.1 L'estensione della maschera: Luther Blisset	p.23
2.2 L'Oltre-maschera tra interpretazione e immaginazione	p.24
2.3 La diversa importanza dell'interpretazione del ruolo	p.27
2.4 Sull' <i>avatar</i> nel <i>pb</i>	p.30
CAPITOLO TERZO. UNA NUOVA IPERTESTUALITÀ: UN NUOVO MODO DI NARRARE	
3.1 La trasformazione della figura dello scrittore	p.32
3.2 L'ipertesto nelle sue molteplici forme	p.34
3.3 Il <i>pb</i> come narrazione ipertestuale	p.35
3.4 Una scrittura collettiva per gioco	p.38
CAPITOLO QUARTO. IMMEDIESIMAZIONE E FUTURI POSSIBILI PER IL GIOCO DI RUOLO: DALL'ESTINZIONE AD UNA NUOVA CONCEZIONE ESTETICA	
4.1 Eccessività della <i>mimicry</i>	p.40
4.2 Possibili ragioni di un'inadeguata immedesimazione	p.41
4.3 <i>Pbc</i> : previsione di declino	p.44
4.4 Valorizzazione del fenomeno	p.48
CONCLUSIONI	p.51

APPENDICE A	p.55
APPENDICE B	p.56
RINGRAZIAMENTI	p.57
BIBLIOGRAFIA E MEDIAGRAFIA	p.58

INTRODUZIONE

È Castronova (2007, p.61) ad affermare che oggi “le persone che si immergono negli universi sintetici sono assai più simili ad un professionista adulto, serio e razionale di quanto si possa pensare.” Questo è in netta e chiara contraddizione a quel che invece scriveva Speciale (p.199) nel 1999, a proposito dei M.U.D.¹, di un “fenomeno presente nella rete da diversi anni e poco noto poiché praticato, quasi esclusivamente, da una cerchia ristretta di giovani adolescenti.”

Certo il docente americano ha dalla sua il potersi riferire alla realtà odierna e non quella di un decennio fa, quando l'evoluzione del M.U.D. non si sarebbe immaginato avrebbe potuto comportare un fenomeno come quello dei giochi di ruolo massivi.

Così quelli che, in quegli anni, come Giuliano, ebbero il coraggio di considerare degni di nota realtà di questo genere oggi possono dirsi soddisfatti per l'evoluzione di queste realtà, che certo hanno trasformato molte delle caratteristiche di quell'oggetto di studio, ma di certo seguendo l'imprevedibile strada del divenire.

“Gli eventi dei *mondi sintetici*² richiedono un'attenta considerazione non solo perché sono umani, ma anche perché possono avere conseguenze che si diffondono verso l'esterno, nel nostro mondo reale.” (Castronova, 2007, p.59)

¹ *Multi-Users Domain* o *Multi-Users Dungeon* o *Multi-Users Dimension*, software accessibili come database da più utenti in contemporanea, luoghi virtuali in Rete in cui chi vi accedere può scegliere di interpretare un ruolo secondo le proprie preferenze (Turkle, 1999). Qui ci si riferisce a quelli di tipo testuale, considerati come veri e propri ‘mondi virtuali’ e progenitori, secondo Castronova (2007, p.13), dei *MMORPG* (ovvero *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* come *World of Warcraft*, *Dark Age of Camelot* oppure *Ultima Online*).

² Un ambiente esteso, comunitario, simile ad un mondo, creato da esseri umani per esseri umani e gestito, registrato e riprodotto da un computer. (Castronova, 2007, p.14)

Come non render loro attenzione dunque, almeno da parte di chi scrive, con un tentativo di analizzarli da vicino, prima identificando esattamente l'oggetto specifico in un vero e proprio universo di significati che assumono. Sperando poi d'aver chiarito in maniera sufficiente quel che compone ed ha dato origine al M.U.D. si prosegue nello specifico ad indicare come ci si presenta in questi mondi sintetici particolari e cioè come "identità come costruito infinitamente manipolabile attraverso narrazioni che [...] si scoprono libere e organizzabili sulla base delle esigenze individuali" (Morcellini, 2006, p.13), tramite il primo grande patrimonio culturale che l'uomo abbia mai avuto: la scrittura, che viene adoperata nella forma migliore che si possa finora utilizzare in Rete ovvero l'ipertesto. Infine non poteva mancare una considerazione dell'effetto più importante che quest'attività non solo ludica può avere su chi la pratica, assieme a previsioni più o meno probabili sul futuro dell'oggetto d'analisi.

L'inserimento di questo argomento in materia di Psicologia della Comunicazione Artistica non è affatto casuale: è un tema che coinvolge ambiti non solo sociologici ma anche artistici, dalle arti performative alla letteratura, non disgiunti da un approccio improntato sulla considerazione dell'identità interfacciata e quindi di tutti quegli effetti che produce sul soggetto. Non è un caso che uno dei maggiori testi di riferimento, scritto dal più illustre studioso italiano sul campo, Luca Giuliano, si intitoli *"Il teatro della mente"*.

L'argomento quindi si può dire interdisciplinare perché chiama a sé numerosi aspetti degli studi antropologici, di studi che hanno comunque un metodo che rapporta sempre l'oggetto di studio all'essere umano, ma questo si palesa ancora più chiaramente durante la lettura di queste righe che seguono.

CAPITOLO PRIMO

MONDI SINTETICI PER IL GIOCO DI RUOLO: IL CASO DEI *PLAY BY CHAT*

1.1 Il nuovo tempo del teatro sintetico

Si parla molto spesso del nostro tempo come l'era della comunicazione¹³, dell'informazione, dove gestire e trasmettere tramite veicoli sempre nuovi ed efficienti, e dell'immagine, anche lei, chiaramente elemento oramai inflazionato di questo processo e valorizzato una volta riconosciuto ed affermato il suo enorme potenziale. Le molteplici possibilità messe a disposizione dai nuovi strumenti hanno permesso già da qualche decennio la nascita di nuovi impieghi, di discussioni di natura economica, sociale, etica ed infine di realtà. E' praticamente scontato quindi parlare di una trasformazione di costumi ed abitudini, dello stesso approccio che si ha con sé stessi e con gli altri, tanto da poter dire che "la linea che separa il gioco dalla vita reale si sta assottigliando" (Castronova, 2007, p.4).

A partire dalla telefonia cellulare, satellitare, il passivo media televisivo, e di tutti gli altri media che ora si fondono tra loro nelle più recenti soluzioni tecnologiche, si giunge all'informatica e quindi a quello strumento che è oramai di uso comune, sia nella vita privata che in quella professionale, di milioni di persone: il computer.

¹³ Si può prendere visione del notevole numero di interviste a personaggi autorevoli in campi annessi all'ambito comunicativo al sito-web <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/>, a cui mi riferirò in seguito.

Considerando questo come un portale di accesso ad un vero e proprio universo di informazioni, con la possibilità di condividere le proprie conoscenze, di distribuirle e quindi presentarsi a chiunque voglia prestar occhio (più che orecchio, in questo caso) a ciò che noi poniamo in quella vetrina che è lo schermo sul quale l'internauta si affaccia.

Una presentazione parziale di sé quindi, una "soggettività mediale" (Morcellini, 2006, p.11), ma comunque manifestazione mediata della propria identità ed allo stesso tempo a contatto con quelle altre parziali identità che allo stesso modo nostro interagiscono tra loro e con noi.

Nel corso del tempo la diffusione di spazi virtuali condivisi e di *mondi sintetici* ha permesso il conio di diversi termini il cui significato originale di 'virtuale' in diversi contesti viene perso: Castronova (2007) è interessato particolarmente a non perdere di vista gli elementi del gioco di ruolo andando a trovare nell'antico teatro greco il termine per lui maggiormente appropriato e specifico *proskenion*⁴, definito come primo vero e proprio luogo al quale gli umani attribuirono d'essere un 'luogo altro', grazie alla loro stessa immaginazione, a quella stessa sospensione dell'incredulità che è in grado di coinvolgerci in quest'atto recitativo stando sul palco, come attori, o sotto il palco, come spettatori della nostra stessa opera teatrale che si rivela quasi sempre spontanea, improvvisata. "Questi luoghi sono ambienti teatrali in quanto non si trovano nella nostra realtà fisica e permettono alle persone di assumere ruoli diversi." (Castronova, 2007, p.14)

Non solo "Brenda Laurel (1993) e Janet Murray (1997)" ma anche gli studi di Luca Giuliano (2006) stesso "suggeriscono che molto di

⁴ Nel teatro contemporaneo il termine tecnico per definire l'area del palcoscenico esterna al sipario ma di fronte al pubblico è 'proscenio' (Castronova, 2007, p.14)

quanto avviene online sia una forma di teatro o di narrazione interattiva.” (Castronova, 2007, p.13)

1.2 Il M.U.D. come gioco di ruolo *play by chat*

I mezzi di comunicazione online esistenti utilizzati sono molti ma in questa tesi ci si soffermerà solamente sulla chat, messaggistica istantanea in Rete, essendo questa la componente tecnica essenziale nell'attività ludica e socializzante della proprietà intertestuale narrativa dei giochi di ruolo (da ora in poi *gdr*) online e più precisamente al 'sottogenere' dei *pbcc* ovvero *play by chat*, avvicinati, ad ogni modo, ai M.U.D.

La netta distinzione tra la chat ed il *play by chat* si ha ovviamente non nel mezzo ma nel fine e nel metodo: in una chat

[...] gli interlocutori conversano in prima persona e le configurazioni di scrittura possono fornire i segnali delle connotazioni emotive necessarie. [...] Se invece si entra in un gioco di ruoli, nella Comunità Virtuale i soggetti non agiscono, ma scrivono di agire, vale a dire che due soggetti virtuali in un M.U.D. (*Multi Users Domain*) dialogano descrivendo in terza persona le loro azioni [...] (Terzo, 1999, pp.74, 75).

L'esigenza di un'appropriata classificazione e di una selezione così rigida della tipologia del *gdr* online deriva dalle differenti caratteristiche che ognuna riporta: i *role playing game* (di cui la sigla *rpg* non è altro che l'equivalente inglese di *gdr*) hanno la loro matrice comune proprio coi M.U.D. dalla quale poi si sono sviluppate diverse *realità* (non a caso si sceglie questo termine) distanti tra loro almeno come per i veicoli comunicativi sui quali operano e per le

caratteristiche di gioco e sviluppi, ripercussioni e comportamenti di coloro che vi partecipano, che possono comunque avere una continuità tra una tipologia e l'altra.

Significativo che l'articolo di Giansoldati (2000) a riguardo di questo comune punto d'origine si intitoli proprio *In principio era testo*, nel quale racconta:

[...] è così che sono nati i M.U.D. Agli inizi degli anni Ottanta, andavano in voga le avventure testuali, videogame privi di qualsiasi grafica e dotati di un'interfaccia puramente a caratteri.

Parallelamente nelle università americane in fenomeno Internet iniziava a diffondersi e ci volle veramente poco per fare il salto di qualità: le avventure testuali divennero *multiutente*. La grafica restava sempre a caratteri, non c'erano nemmeno i colori e gli unici effetti che si potevano implementare nella migliore delle ipotesi erano il grassetto e la scritta lampeggiante, però c'erano interattività e imprevedibilità.

Finalmente i giocatori potevano scontrarsi con altri giocatori, tecniche e schemi di gioco che potevano funzionare contro il computer non potevano reggere il confronto con la creatività tipica di noi esseri umani: il successo fu totale. La fusione praticamente inevitabile con i giochi di ruolo, e in particolare con *Dungeons & Dragons*⁵, fu proprio la ciliegina sulla torta.

⁵ Giansoldati si riferisce al gioco di ruolo creato originariamente da E. Gary Gygax e Dave Arneson nel 1974 (Giuliano, 2006).

Scrive così dei M.U.D. Zanero (2006, pp.118, 119):

Alcuni M.U.D. inseriscono tra gli obiettivi proprio l'interpretazione del proprio personaggio.

[...] E' evidente che la componente sociale e interattiva dei M.U.D. si combina con la presenza di un database di locazioni, eventi e procedure programmate per reagire alle scelte dell'utente.

[...] La 'navigazione' diventa una 'partita' (*play*) in cui il giocatore cerca di ottenere i suoi obiettivi restando all'interno delle regole: [...] questo tipo di 'navigazione giocata' esisteva già nei primi videogiochi di *Interactive Fiction*, ma nei M.U.D. l'interazione multiutente aggiunge profondità sociale all'esperienza.

1.3 Gli elementi costitutivi

Gli elementi presi in considerazione fino ad ora sono quindi il gioco ed il ruolo interpretato, a cui si sommano l'interattività derivata da questo stato (l'online) e la forma tramite la quale si comunica, si partecipa, si interagisce, appunto, con chi, è proprio il caso di dirlo, 'sta al gioco'.

1.3.1 Il gioco

Il gioco è, prima di tutto, una componente innata di qualsiasi essere vivente. Tramite il gioco il giovanissimo essere sperimenta ed impara. Nessuno insegna ai cuccioli di ogni specie a giocare. Si può insegnare un preciso gioco ma per quanto riguarda le regole dello stesso, non come pura attività ludica ed educativa allo stesso tempo. Nella lingua inglese ci sono due modi differenti per indicare il *gioco*: il gioco come *game*, il gioco come *play*.

Il primo si riferisce al gioco organizzato, o ancora meglio, all'insieme delle regole che compongono un gioco, la sua definizione scandita secondo le convenzioni che lo determinano. Il secondo si rifà invece alla 'partita' vera e propria, al mero 'divertimento' e la 'ricreazione pura' dove i partecipanti interpretano in una maniera particolare e personale le regole, nel senso che accettando quelle regole del *game* decidono anzitutto se seguirle o meno, e poi eseguono delle scelte sulla base della libertà che il gioco mette loro a disposizione. Anche nel caso non si scegliesse di seguire le regole significa comunque accettarle, 'prenderle per vere': chi bara all'interno del gioco è comunque un giocatore che semplicemente fa credere di osservare le regole ma non le rispetta. Chi non accetta le regole è chi non gioca perché non intende piegare la sua razionalità al compromesso dettato dal gioco. (Giuliano, 1997, 2006)

Non è un caso che *play* significhi anche *recita*, accostando così in maniera evidente l'atteggiamento giocoso a quello teatrale, dove quella *sospensione* è vigente, e più d'ogni altro gioco, probabilmente, il gioco di ruolo al teatro.

Seguendo il percorso di Giuliano (2006, pp.25-27) è bene non tanto tentare di definire con assoluta certezza qualcosa che "è più antico della cultura" (Giuliano, 2006, p.27) ma piuttosto concentrarsi quale dei suoi aspetti torna utile osservare all'interno del proprio discorso: Morcellini (2006, p.11) puntualizza nel definire, in questo caso,

il *gioco* non come parentesi fanciullesca della vita adulta ma come territorio di costruzione di appartenenze e significati condivisi, premessa della razionalità, chiave d'ingresso a mondi possibili in cui non si cede volontariamente solo alla sospensione dell'incredulità ma si costruisce una credenza secondaria, *abitandola* come Realtà Altra.

Dunque non ci si ferma ad osservare la mera attività ludica del gioco e nel gioco: di fatto “la *sospensione dell’incredulità* è quantomeno un’abitudine e spesso una scelta cosciente, per questo può aiutare nel caso una persona decida di entrare a far parte di una fantasia spontaneamente” (Castronova, 2007, p.347).

Il gioco, nel *gdr*, si regge su una convenzione basata soprattutto sulla finzione e, adottando la classificazione di Caillois, opera attraverso la pulsione primaria della *mimicry*⁶. (Giuliano, 2006)

“*Mimicry* non è uno stato diverso del mondo in cui opera il giocatore, è uno stato diverso del giocatore che opera nel mondo. Attraverso la mimesi il giocatore finge di essere un altro. *Mimicry* è un atto volontario di violazione delle regole, costruzione di inganni e menzogne per ottenere piacere o vantaggio” (Giuliano, 1997, p.21), quel “piacere di essere un altro, o di farsi passare per un altro; di essere in un altro luogo e in un altro tempo; il piacere di essere altrove” (Giuliano, 1997, p.19). È “l’accettazione temporanea di un universo convenzionale in cui diventare personaggi illusori”.

“Oggi, chi si mette davanti ad un computer o una consolle, per intraprendere la sua avventura nel mondo denso di pericoli e di violenza (*ilinx*) che si trova al di là del monitor, lo fa assumendo l’identità di un personaggio (*mimicry*), che si muove all’interno di un mondo ‘grafico’ generato da un modello matematico che comprende anche eventi casuali (*alea*), senza minimamente preoccuparsi della trasparenza delle sue regole, anzi misurando la propria abilità (*agon*) nell’affrontare questo rischio all’interno della cornice innocua del gioco. (Giuliano, 1997, p.23)

⁶ Caillois suddivide il gioco in quattro classi, usando come criterio “la prevalenza di quattro atteggiamenti (o pulsioni) di base che riguardano le motivazioni del giocatore stesso: *agon* (la sfida agonistica), *alea* (la sfida del caso), *mimicry* (l’imitazione ed il simulacro, ovvero ‘un modello socialmente condiviso che viene accettato come realtà’), *ilinx* (il vortice e la vertigine).” (Giuliano, 2006, pp.31, 121)

Nello specifico, non è solo il simulacro a operare nel gioco di ruolo. Le restanti tre pulsioni di Caillois, che appunto stanno in ogni videogame, rientrano in ogni caso nel gioco di ruolo non come principi fondamentali, ma semmai come in ausilio alla spinta dell'imitazione: *agon* è presente durante il confronto di forze, lo scontro tra diversi personaggi dove interviene anche *alea* che tramite "l'arbitrio del caso" detta l'esito di ogni mossa tramite uno o più dadi o generatori di numeri casuali (dadi elettronici o virtuali): accettando la sorte sorte che spetta loro, "gli antagonisti non confrontano se stessi, ma confrontano il destino che essi hanno scelto a rappresentarli. La loro volontà si sottomette al giudizio della regola". (Giuliano, 1997, p.21)

Infine *ilinx* è presente nel coinvolgimento, nell'immersione fino a portare nell'immedesimazione anche nei suoi aspetti più inquietanti e minacciosi dettati dall'esaltazione della fuga dal mondo e nell'atto del fingere di essere un altro (Giuliano, 1997).

1.3.2 Il ruolo e l'interattività

"Il ruolo è un modello di comportamento, che attraverso la reciprocità assicura il consenso e la coesione sociale." (Giuliano, 1997, p.48)

Inserito nell'ambito sociale è un determinato compito, attività da eseguire comprendente delle norme da rispettare a cui si rifà; esso viene rappresentato concretamente dall'azione che un soggetto esercita nella relazione interpersonale ed all'interno di un meccanismo, o disegno, più ampio del quale è componente. "Assumere un ruolo significa dunque far proprio un modello organizzato di aspettative reciproche" ovvero "da un punto di vista soggettivo [...] entrare in una pluralità di relazioni che contribuiscono

a definire l'identità di un individuo." (Giuliano, 1997, p.48) pertanto a determinare i ruoli non è tanto il comportamento o le azioni commesse da un certo soggetto ma i *frames* (cornici), ovvero l'ambiente, il contesto con le sue particolari condizioni temporanee nel quale esso si inserisce con le sue interazioni sociali tramite le quali può esercitare quel suo particolare ruolo. (Giuliano, 1997)

Il ruolo può essere inteso socialmente, come una professione ad esempio; come funzione, prefigurato in una sorta di catena dove ad un ruolo ne succede un altro, come un 'ingranaggio' di un sistema; come mascheramento, dove l'interpretazione è ben evidente nel fingersi qualcun altro; come personaggio, dove il mascheramento è evidente, previsto ed annunciato all'interno di un teatro che sia esso tradizionale o in forma particolare, virtuale. (Giuliano, 1997)

Vi sono ruoli 'prescritti' (ruolo-*game*) e ruoli 'giocati' (ruolo-*play*). In entrambi i casi si ha una interpretazione personale del ruolo seppure i margini interpretativi siano ovviamente più ampi nel secondo caso che nel primo; tuttavia essi danno rispettivamente più importanza gli uni alla strumentalità dell'atto sull'identità dell'attore e gli altri invece preferiscono gratificare il ruolo in sé, non per i risultati delle azioni che esso porta a fare. (Giuliano, 1997)

Giuliano (1997, p.65) individua tratti caratteristici del gioco di ruolo, mettendolo a confronto con la *performance*, intesa in maniera particolare all'interno delle arti performative:

- L'improvvisazione: gli ampi margini di interpretazione lasciati dal gioco ai giocatori e quindi ai loro rispettivi personaggi permette una serie di possibilità che lasciano così un campo sconfinato per i comportamenti che possono assumere.
- L'irrevocabilità degli atti: l'improvvisazione degli atti di ogni personaggio influisce, per gli effetti che questi comportano, nel

mondo sintetico del gioco e quindi condizionando le interazioni con gli altri personaggi che a loro volta dovranno tener conto di quanto avvenuto fino a quel momento prima di poter decidere come muoversi.

- Il confronto: all'interno del gioco regna l'incertezza dell'esito delle proprie azioni e di cosa. Si contrappongono spesso non solo i destini dei personaggi, ma i personaggi stessi nei loro scontri talvolta epici (essendo la gran parte dei giochi di ruolo di ambientazione fantasy), e tra i giocatori v'è come un 'mettere in gioco' il proprio piacere dell'altrove e dell'esser Altro assieme alla propria *sospensione dell'incredulità*.
- L'iniziazione: l'imprevedibilità dell'immergersi in questo nuovo mondo possibile è un'esperienza sempre nuova che comporta un cambiamento nei partecipanti. Si può osare affermare che l'identità virtuale appare più vera ed autentica all'interno della finzione, perché derivata da una propria scelta cosciente, al contrario di quella reale, determinata dalla struttura sociale.
- Il dominio dello spazio e del tempo: quello che conta sono i personaggi e la narrazione. Il tempo inteso come tempo della storia narrata, il tempo del mondo possibile, il tempo d'ogni singolo personaggio e lo spazio nel gioco sono estendibili, comprimibili e modellabili a seconda delle esigenze dei giocatori. Proprio come in una qualsiasi narrazione.

L'interattività è qui dunque intesa sia come l'interazione che si viene a creare tra più entità, fittizie (i personaggi) e non fittizie (i giocatori), animate (ancora i personaggi) e inanimate (gli oggetti ed il mondo possibile che si abita tramite il proprio personaggio) sia conversazionale, seppur in maniera del tutto particolare.

1.4 Un gioco di mimesi attraverso la parola

“Il gioco di ruolo si presenta come un ‘teatro della mente’ governato da un sistema di regole. Il linguaggio delle regole permette la costruzione di un immaginario collettivo condiviso, [...] l’esercizio di una libertà narrativa” (Giuliano, 2006, p.43) e gli garantisce l’interesse dei partecipanti, che pone in grado di credere ad quella fantasia coerente e non ad una fantasticheria sconnessa.

In maniera più specifica nella definizione del *pbcc* come gioco di ruolo interpretativo, per Mancini (2006)

Il gioco di ruolo, il gioco di interpretazione, si può dire che provenga e nasca da quella che una volta era la recita-soggetto, ovvero in una ambientazione, in un contesto, creata ad hoc generalmente da quelli che sono i direttori di gioco, entrano in scena dei personaggi che sono creati ognuno dall’attore di turno che è in questo caso in giocatore. Il giocatore ha la libertà, più o meno vincolata, di creare un proprio personaggio con una propria psicologia, con un proprio passato, coerenti con l’ambientazione, e da quel momento in poi, dalla fase di creazione in poi, entra in relazione con gli altri giocatori.

La libertà di azione di ogni giocatore e personaggio, bisogna sottolineare, è comunque ridimensionata in base ai regolamenti che cambiano a seconda del *gdr*, per quanto riguarda sia le relazioni tra personaggio e personaggio altro, sia tra personaggio e ambientazione.

Il gioco di ruolo originale cartaceo, da tavolo, insieme ad altri generi come il *play by chat*, il *play by e-mail*, *play by forum* utilizzano come

mezzo la parola, parlata e scritta. Nell'immaginario dei partecipanti "i luoghi d'avventura sono rappresentati da semplici descrizioni verbali. La stessa interpretazione del ruolo, per quanto idealmente rapportabile a quella di un attore, non richiede alcuna gestualità o esercizio fisico" da parte dei partecipanti; "i giocatori non compiono delle azioni fisiche, dichiarano soltanto verbalmente le azioni che il regolamento, mediante regole astratte, trasferisce sul piano immaginario 'come se' fossero reali" (Giuliano, 1997, p.67) all'interno di alcune 'parti' del mondo sintetico, come ad esempio le metaforiche *stanze*, così come vengono chiamati originariamente i canali di comunicazione di IRC⁷ e che poi sono stati estesi anche all'interno delle altre chat e quindi dei *pbcs*, con il nome, appunto, di *chat-room*. "Il corpo (stesso) di un personaggio, nel M.U.D. è rappresentato da una descrizione scritta che appare sul monitor di tutti gli utenti collegati; non ci sono limiti a questa 'apparenza', né di aspetto né di carattere." (Giuliano, 1997, p.94)

1.5 Differenti concezioni di M.U.D.

C'è, ad ogni modo, una distinzione tra il termine M.U.D. comunemente inteso italianamente ed anglofonicamente, assieme alla quasi totalità dei paesi stranieri all'Italia: nel primo caso, comunemente, lo si concepisce solamente come interpretativo testuale, mentre i restanti lo concepiscono come la definizione di Turkle (1999)⁸. La prima differenza sostanziale tra i primi M.U.D. e quelli italiani di ultima generazione sta nell'utilizzo del *protocollo*

⁷ Internet Relay Chat "programma progettato nel 1988 dal finlandese Jarkko Oikarinen che consente all'utente che si collega ad internet di 'chiacchierare' (dall'inglese *to chat*) con altri utenti utilizzando dei canali riservati e classificati per argomento. (Giuliano, 1997, p.89)

⁸ Ci si riferisce alla definizione nella nota 1.

*telnet*⁹, prima, e poi di veri e propri siti-web. Questa trasformazione del M.U.D. che parte proprio dall'utilizzo di diversi protocolli nel corso del tempo ha permesso man mano un distanziamento, specialmente in Italia, appunto, dalla normale idea di M.U.D. che si è sempre avuta fino a quel momento. Si tratta di 'sfumature', piccole modifiche apportate a poco a poco che rendono poi lo stesso M.U.D. diverso. Così come per i giochi di ruolo l'esigenza di una corretta classificazione è il punto di partenza per non creare confusione e non denominare l'oggetto che si osserva e si utilizza, bisogna tener presente come in base alla localizzazione geografica ed alla distorsione del significato del termine si sia giunti ad una diversa concezione sia del gioco di ruolo¹⁰ che del M.U.D. e delle loro varianti, alcune ottenute dalla loro commistione.

È necessaria la consapevolezza dell'effettiva differenza che è propria delle varie versioni di M.U.D. sia temporalmente che tipologicamente: il fenomeno del *gdr pbc*, difatti, si ben distanzia da esperienze diverse, e se si vuole sperimentali, come quella dei MU*¹¹.

⁹ Protocollo di comunicazione tra *clients* (utenti) ed il *server* del M.U.D. in questione. I *gdr pbc* di ultima generazione utilizzano invece il protocollo *http* e vengono classificati come PbSite (play by site): le cosiddette *città virtuali*. Entrambi codici di trasferimento dati in rete. Infine l'opzione in disuso del *gioco di ruolo play by chat* è il ricorso al protocollo di trasmissione di dati di testo IRC denominati PbIRC (play by IRC) (Zanero, 2006. p.117), che però limita considerevolmente le possibilità di evoluzione grafica e le modifiche al sistema.

L'utilizzo di questi protocolli risolve uno dei problemi che Zanero (2006, p.117) focalizza nella distinzione tra i *gdr pbEM* (*play bi E-Mail*) e *gdr pbc*: l'uso frequente e imprescindibile del dado nei giochi di ruolo come strumento dell'esito casuale delle azioni commesse dai personaggi era impraticabile, con tutto ciò che questo comporta: "se su sistemi di comunicazione sincrona è facile usare dei *dicebot*, ovvero programmi che generino tiri di dado e comunichino il risultato ai giocatori, usare tali sistemi in comunicazioni asincrone, oltre ad essere tecnicamente meno facile, rischia di rendere noiosissima una partita gestita in modo tradizionale." Dove per 'tradizionale' intende la partita tipica del *gdr da tavolo*.

¹⁰ L'attribuzione del titolo di *gdr* (o *rpg*) è talmente frequente da risultare anche ad alcuni videogame che hanno ben poco a che vedere con la concezione originaria di tale genere, come ad esempio nel caso *Weight Watchers*® del quale scrive in maniera distinta ed originale Clive Thompson, collaboratore di *The New York Times Magazine*:
http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/commentary/games/2008/08/gamesfrontiers_0811.

¹¹ I MU* sono differenti concezioni e modifiche apportate tra il 1988 ed il 1990 al primo ed originale concetto di M.U.D. e si categorizzano nei diversi AberMUD, TinyMUD, MOO, DikuMUD, LPMUD,

A testimonianza di questo, concentrandosi quindi solo sul fenomeno italiano, *muditalia.it*¹² (1994) segnala *Extremelot*, primo vero *pbcs* nostrano, descrivendolo come

altra tipologia di *gdr* online denominata *città virtuale*¹³ (anche se i luoghi rappresentati in realtà possono anche non essere delle città, si tende, per uniformità, a mantenere la dicitura iniziale) che in buona sostanza rappresentano una via di mezzo tra una chat ed un M.U.D. Intorno al 2001, il panorama italiano vede diverse città virtuali attive [...]

Definite da Zanero (2006, p.120) come “siti strutturati con ambienti di chat corrispondenti a varie locazioni fisiche (che ricordano le *stanze* dei M.U.D.), uso di *avatar*¹⁴, ovvero di personaggi con una loro identità anche graficamente rappresentata, e varie caratteristiche simili a quelle di un gioco di ruolo[...]” ed osserva che “tra M.U.D. e città virtuali non c’è, insomma, una distinzione in bianco e nero, ma piuttosto di una scala di toni di grigio”.

1.6 GdR-Online.com: il portale italiano del *pbcs*

La nascita di queste *città virtuali* segna l’inizio di un fenomeno singolare e circoscritto (di natura promiscua, avendo influenze di vari universi sintetici differenti) che man mano si diffonde fino a raggiungere un numero di ed un’utenza così elevata che probabilmente non ci si sarebbe aspettati all’apertura del primo e

JavaMUD e Talkers che come già detto sono comunque differenti dal caso italiano del *pbcs* e più precisamente le *città virtuali play by Site* di cui si scrive poco più avanti.

¹² Capitolo 32 (dedicato a Utopia) – Il MUD diventa “città virtuale”

<http://hosted.multiplayer.it/muditalia/storia/storiaitalia.asp#Utopia>

¹³ Da non confondere con l’esempio di *città online* della sperimentale *Sherwood City*, di Bruce Damer (1996).

¹⁴ “Ovvero la rappresentazione sintetica del giocatore in rete.” (Castronova, 2007, p.32)

maggiore portale (italiano) a loro esclusivamente dedicato: *gdr-online.com*.

Per presentare e spiegare almeno sommariamente di questo progetto chi scrive ha intervistato l'amministratore del portale Gianluca De Benedictis, il quale ha così risposto alle seguenti domande:

1. Partendo dal principio come presentazione di *gdr-online.com*: la nascita di un portale come il tuo da cosa è stata data (da una esigenza/domanda dell'utenza, alla quale hai risposto con un'adeguata offerta, come nel Mercato)? Che ruolo svolge esattamente, qual è la *mission* e che servizi offre?

L'idea mi è venuta intorno al gennaio 2004 ed è andata online una prima versione il 29 marzo dello stesso anno. In quel periodo i *gdr* da giocare online erano circa 20, sconosciuti ai più e soprattutto cambiavano l'*url*¹⁵ continuamente! Io, da appassionato, mi ero creato un file word dove inserivo ed aggiornavo tutti gli *url* dei giochi... e ho voluto mettere a disposizione la lista a tutti. Gdr-Online.com, pertanto, è il primo Portale italiano inerente ai Giochi di Ruolo (dalla celebre sigla "GdR") online play by Chat; il Portale offre spazio gratuito a qualsiasi Comunità ludica lo richieda, fornendo una sistemazione per categorie (Fantasy classico, Fantascienza, Manga, ecc.) e varie soluzioni di visibilità. Mettiamo a disposizione di utenti e Gestori una vasta gamma di funzionalità per promuovere, valutare o semplicemente discutere di argomenti inerenti i Giochi presenti sul sito, oltre che del mondo del Gioco di Ruolo in generale. Il sito non è una mera directory web (infatti, nel

¹⁵ *Uniform Resource Locator*. Localizzatore di risorse uniformi, forma di standardizzazione degli indirizzi di rete su Internet. (<http://www.demauroparavia.it/125201>)

nostro sito sono disponibili alcune funzionalità, come la possibilità di inserire voti e commenti) né un gruppo di "elite" che offra servizi solo ad alcune Comunità preventivamente selezionate: qui, infatti, tutti i Giochi hanno la possibilità di avere un loro spazio di visibilità gratuito a prescindere dalla loro ambientazione, dal codice e dalla realizzazione grafica.

2. V'è stato un effettivo incremento dell'utenza col passare del tempo? Hai qualche dato annuale in percentuale? Pensi che il tuo portale sia o comunque possa essere o diventare uno strumento attendibile e utile al monitoraggio, oltre che chiaramente le normali funzioni che già svolge?

La crescita degli anni è stata davvero tanta ed ogni giorno, ad oggi, abbiamo circa 5000 visite. Il 2008, rispetto al 2007, ha avuto un crescita in termini di visite e pagine viste di circa il 40% e una crescita del 500% rispetto al 2006.

GDR-online.com può sicuramente essere un modo per monitorare tanti valori. A mio avviso il più importante è la possibilità di vedere quanti *gdr* aprono e quanti ne chiudono scoprendo quanto il fenomeno dei *play by chat* aumenta/diminuisce nel tempo.

3. C'è stato un cambiamento, e se sì di che tipo in coloro che utilizzano il tuo portale, da quando ha aperto ad ora (Fasce d'età, particolari esigenze..) e come ti sei dovuto adeguare?

Sicuramente sì. Anzitutto rispetto al 2004 l'età media degli utenti si è notevolmente abbassata. Nel 2004 era quasi un hobby per adulti ora

si trovano anche ragazzi di 12/13 anni e il "livello medio di cultura generale del *gdr*" si è abbassato di conseguenza. Un volta si arrivava a giocare di ruolo online dopo essere passati per "*D&D*", "*Martelli da Guerra*" o "*Vampire*"... ora molti si avvicinano dopo aver visto in tv "*Dragonball*", "*Naruto*" o altri cartoni animati giapponesi che, di fondo, hanno poco a che vedere con il *gdr*. Dal punto di vista tecnico l'avvento del cosiddetto web 2.0 ha fatto nascere una serie di richieste di "interattività" con il sito... Accrediti per i gestori, commenti, preferiti e tanto altro.

4. Come pensi questi cambiamenti abbiano influito nello sviluppo del fenomeno dei *pbcs* in Italia?

Non sempre bene. La nascita di *open source*¹⁶ per creare giochi di ruolo online invece di dare una spinta sostanziale allo sviluppo ha aperto la porta ad una serie di gestori "improvvisati" che con pochi click e quasi nessuna conoscenza tecnica possono crearsi un *gdr*. Questi *gdr*, normalmente, sono mal studiati non solo dal punto di vista prettamente tecnico ma anche da un punto di vista di storia / background / regole.

5. Quali conoscenze tecniche e che esperienza deve avere un gestore di un *pbcs* per svolgere al meglio il suo compito, secondo lei? E di conseguenza che procedura corretta è necessario eseguire per generare un prodotto come un gioco di ruolo *pbcs* di buona fattura?

¹⁶ In informatica *open source* (termine inglese che significa sorgente aperto) 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. L'*open source* ha ovviamente tratto grande beneficio da internet. (<http://www.gdr-online.com/termine.asp?id=74>)

Sicuramente un gestore deve anche essere un buon programmatore con conoscenza di un linguaggio lato server (php o asp) e sicuramente deve saper gestire al meglio un database (solitamente mysql). Queste caratteristiche sono importanti perchè, dopo un primo avvio del *gdr*, gli utenti, solitamente voraci di novità, inizieranno a richiedere una serie di modifiche ed implementazione che un programmatore che ha semplicemente preso un pacchetto *open source* e lo ha messo online senza alcuna modifica non potrà fornire.

Ovviamente anche una conoscenza grafica non può che aiutare perchè l'aspetto "visivo" e di usabilità, per quanto alle volte c'è chi segue una teoria negazionista sull'argomento, è un aspetto fondamentale di ogni *gdr* online (che di fondo, ricordiamolo, si tratta di un sito web complesso e interattivo). Per iniziare a creare un *pbw* di buona fattura sicuramente il primo passo da fare ed avere una buona idea ed una solida ambientazione... Ovviamente si continua con la parte tecnica che, se manca, brucia solo la buona idea.

6. Luigi Scuderi¹⁷ afferma che il fenomeno 'squisitamente italiano' del pbc deve la sua durevolezza decennale nel nostro Paese, specialmente rispetto ai pochi progetti esteri falliti in poco tempo, grazie soprattutto al tuo portale, che in un certo senso eredita la 'missione' dell'ormai defunto *Weapon Master Forum*. Tu cosa ne pensi?

Non posso che condividere l'idea dell'espertissimo Luigi. Se non fosse un fenomeno solo italiano probabilmente americani o tedeschi (fortissimi nei "giochi online") ci avrebbero già superato di molto. Per quanto riguarda il "passaggio di consegne" non sono pienamente d'accordo *Weapon Master Forum* ideato da Traimo era più un forum... Personalmente definirei *gdr-online.com* più una rivista con lo scopo ultimo di dare ugual spazio a tutti i pbc senza fare distinzione di ambientazione/grafica/programmazione. In ogni caso avere da Luigi una tale attestazione di stima non può che farmi piacere!

Dalle risposte di De Benedictis si può comprendere che il suo è un portale libero, democratico, paritario, settoriale e comunque monotematico, nonostante lasci comunque ampio spazio non solo al

¹⁷ Luigi Scuderi studia, per interesse personale, da diversi anni, il fenomeno del gioco di ruolo incluso il pbc fin dalle sue origini. Ha scritto diversi articoli sull'argomento consultabili al sito <http://www.fabbricantiuniversi.it/gdr/gdr.htm> ed è autore della fanzine online "Sciops". È gestore di *Progetto Folle (PF)*, sito-web che lui stesso definisce e presenta con queste parole: "Non v'è magia più grande dell'arte di dipingere nuovi orizzonti nell'altrui fantasia; orizzonti che mostrano mondi, sogni, illusioni e paure; orizzonti inimmaginabili e inimmaginati e che fanciullescamente chiamiamo emozioni. Questa è la magia che coltiviamo, sviluppiamo e propagandiamo su *Progetto Folle, Scuola di Magia*. PF è un punto d'incontro per quanti siano interessati a mettere a disposizione le loro capacità in campo tecnico (programmatore, sviluppatore software, compositori, registi, attori, scrittori, narratori) per creare un sito dove virtualmente si possa offrire al navigatore avventure ed emozioni, informazione e cultura, svago e crescita sociale.

Il fine ultimo è re-imparare a giocare insieme (da qui il termine "scuola").

La struttura prevede la possibilità di contribuire al progetto a diversi livelli sia di gioco, il primo dei quali (superiore solo a quello di utente comune e ottenibile superando il test di master di primo livello) è aperto a chiunque, sia di progettazione e sviluppo (che è invece aperto unicamente a persone rigidamente selezionate da me ed invitate personalmente a prendere parte al progetto)."

gioco di ruolo *pbz* come appunto fenomeno nostrano ma anche agli altri 'approcci' al *gdr*, per usare il termine di Mancini. Esso supporta, tramite la sua pubblicità e le sue risorse, tutti i progetti ludici di coloro che intendono offrire alla più o meno vasta possibile utenza un nuovo prodotto *play by chat*.

Col passare degli anni il portale ha raccolto sicuramente consensi da parte dell'utenza che lo frequenta e che aumenta col passare del tempo alimentando quindi un fenomeno che invece in altre condizioni difficilmente sopravvivrebbe. Può essere considerato un valido elemento per il monitoraggio del fenomeno.

Secondo l'amministratore il numero dei giovanissimi è aumentato mentre i giocatori più anziani sono diminuiti, questo con un relativo cambio di preferenze, cultura del gioco di ruolo e quindi della 'capacità ruolistica' dei giocatori che comunque richiedono la possibilità sempre maggiore di un interfacciarsi facilmente con il portale: un modo per esprimere i propri gusti, i propri pensieri, discutere della loro passione comune e far valere la propria voce dando indicazioni e dati utili a chi offre loro questo prodotto ludico ed all'amministratore del portale stesso, tramite una sorta di *customer satisfaction* non esplicito nella sua forma.

L'*open source* ha avuto effetti non propriamente positivi in quest'ambito dando purtroppo la possibilità a troppi soggetti non competenti in materia, senza un'adeguata competenza ed esperienza, di poter proporre progetti di qualità scadente.

È probabile che il successo del portale, di pari passo a quello del fenomeno intero in Italia, sia dipeso da un sito-web strutturato formalmente nella maniera migliore passando quindi dal forum, possibilmente inadatto, ad un certamente più consono portale.

CAPITOLO SECONDO

RAPPRESENTAZIONE E INTERPRETAZIONE: L'AVATAR COME MASCHERA

2.1 L'estensione della maschera: Luther Blisset

In un ambiente interattivo virtuale l'identità, di fatto nuova, che si viene a creare, generata da se stessi, si fonda principalmente su due fattori: l'apparenza e la socializzazione, il relazionarsi con gli altri individui.

Ogni universo virtuale creato appositamente per dare a sua volta una parvenza d'essere in un certo luogo (anche se di fatto è definibile come non-luogo, non avendo alcuna coordinata spaziale fisica), è basato proprio sullo scambio, sulla comunicazione sensoriale (visiva, verbale) più o meno coinvolgente con un risultato che, effettivamente, non è possibile ignorare, per le conseguenze che porta inevitabilmente a coloro che li sperimentano. Queste esperienze aumentando progressivamente l'importanza della 'maschera pirandelliana' ancora oggi, e soprattutto in prospettiva futura, all'interno di questi micromondi in rete: "il cambiamento di identità, la sua virtualizzazione" afferma Giuliano (1997, p.19) è "fortemente radicata nella realtà sociale".

All'interno della rete è sicuramente più facile mostrarsi differentemente rispetto a come si è realmente, tanto che la 'liberazione dell'identità' arriva ad assumere connotati politici, come l'esempio che fa Giuliano (1997, p.24) di Luther Blisset: "Chi è Luther Blisset? Uno, nessuno, centomila".

L'insicurezza della propria identità dettata dall'impossibilità di definire con assoluta certezza quale ruolo rispecchi quella vera è rappresentata dal non-individuabile Luther Blisset, un nome collettivo che vive in un non-luogo, ovvero la Rete, garante del nulla se non dell'incertezza. È una maschera. Forse in questo caso è La maschera. La maschera di tutte le maschere, forse l'archetipo dell'*identità imperfetta* ed allo stesso tempo perfetta perché indossabile da chiunque, essendo nessuno e quindi potendo essere tutti, un vero e proprio simbolo.

Da qui la chiave della *trasformazione* e l'inizio di un 'essere' non più all'indicativo ma al congiuntivo, in un mondo possibile.

Il *modo congiuntivo*, concetto elaborato da Griaule (1935) e ripreso da Turner: "il *come se*, la cornice di finzione su cui si impernano le azioni simboliche, sia nel rito che nel gioco. [...] Esprime l'idea di una possibilità, un'azione desiderabile, immaginata, fantasticata." (Giuliano, 1997, p.28)

2.2 L'Oltre-maschera tra interpretazione e immaginazione

Il ruolo plurimo, o meglio, i ruoli interpretati nei diversi ambiti della realtà diventano ancor più alteri ed inaspettati nella Rete e nel gioco di ruolo, che ne ha proprio la premessa.

Il *gdr pbc* non si esime da quest'operazione, chiaramente ridimensionando il discorso, adattandolo ai propri parametri, ovvero facendo entrare in gioco le proprie componenti assieme alle proprie regole, avendo nella sua definizione di gioco di ruolo l'imperativo di porsi una maschera.

"La *mimesi*, la maschera, non cessa mai di essere un accessorio inventato e costruito per giocare a 'far finta di credere' di essere qualcun altro o di essere in un altro luogo" (Giuliano, 2006, p.47).

Una maschera doppia, se si vuole, dato che la mediazione della persona viene già 'filtrata' una prima volta attraverso il canale utilizzato che in questo caso è proprio la scrittura, il messaggio istantaneo scritto, ovvero la chat; la seconda maschera consiste proprio nella creazione di un avatar le cui caratteristiche variano di gran lunga a seconda di che tipo di *gdr* ci si trovi di fronte.

All'atto di connessione al M.U.D., ovvero alla creazione del personaggio rappresentato dall'avatar, si viene a creare "un'identità digitale ben definita, importante, qualcosa di più di una maschera, che consente al giocatore di essere 'attore di se stesso' " (Turkle, 1995, come citato da Zanero, 2006, p.119)

Difatti il proprio alter ego all'interno del gioco, il personaggio che si sceglie di interpretare, questa Oltre-maschera che si indossa (per insistere su questa teatralità di se stessi), assume diverse manifestazioni, andando dal bidimensionale (così come lo si ha in videogame con una visuale 3D frontale o con una visuale isometrica che dà quella parvenza di finta tridimensionalità) alla più o meno realistica tridimensione di moltissimi *ORPG* e *MMORPG* dal numero di utenti in una costante crescita quasi esponenziale¹⁸, arrivando proprio alla complessa articolazione dell'*avatar* dei *gdr pbc*, costituiti da diversi elementi eterogenei.

Qui esso si manifesta diversamente: l'interpretazione è la base fondante dell'attività all'interno della *città virtuale* tanto da rendere la componente grafica del tutto marginale, sia quella d'impianto nel sito sia quella atta a rappresentare il personaggio che si gestisce e s'impersona.

¹⁸ Per rendersi nota dei numeri a cui ci si sta riferendo basti consultare il sito-web <http://www.mmogchart.com/analysis-and-conclusions/> di Bruce Sterling Woodcock (2008) dalla cui sezione *downloads* è possibile analizzare i dati attuali. Basti notare che *World of Warcraft* risulta superare i nove milioni di utenti registrati.

Si potrebbe dire che i *pbcs* rappresentino sotto quest'aspetto un ritorno all'origine del M.U.D., o, per altri versi, una minimalizzazione dell'aspetto grafico-estetico a pro di una maggiore attenzione rivolta, rispetto ai primi M.U.D., proprio alla dialettica che si sviluppa attraverso i ruoli interpretati, a seconda del micromondo nel quale ci si inserisce.

Il *gdr pbc* preso qui in esame si potrebbe anche intendere come la risposta italiana ad "una prospettiva ludica" che "concentri ogni risorsa e ricerca sulla soggettività e sul benessere dell'utente" (Castronova, 2007, p.349), una soggettività espressa tramite il linguaggio scritto, in cui la descrizione d'ogni movimento genera una poetica personale ed assieme collettiva, rendendosi parte di un'opera più ampia, 'a più mani', in una collaborazione spontanea e complice. Questa prospettiva ludica insiste sull'utilizzabilità immediata, componente comune a molti progetti amatoriali in questo settore e comun denominatore di ogni evoluzione del genere, garantendosi quindi un'utenza sempre più ampia, multipla, giovandosi di un accesso allargato; una strada, quella della semplificazione (ben evidente nel *pbc*), che ha di certo riscosso successo ben maggiore delle sperimentazioni scientifiche in laboratorio, dove la riproduzione di una Realtà Virtuale si fondava più sulla simulazione dell'ambiente dal punto di vista sensoriale¹⁹.

Questo indica come sia in realtà l'immaginazione, *suggerita* anche solo dalla parola scritta, della mente umana, assieme a quella *sospensione dell'incredulità*, a rendere partecipe il soggetto che si cimenta in un'esperienza di mondo sintetico, simulato, di una possibile (e differente) Realtà Virtuale, e più precisamente, in questo

¹⁹ Le sperimentazioni sulla realizzazione di un ambiente reale simulato nel virtuale, ovvero la Realtà Virtuale, sono state condotte a fini scientifici ma si sono poi sviluppate, come scritto, in diverse direzioni, a scopi ludici. Queste sperimentazioni prevedevano l'uso di apparecchiature e caschi poi invece diventati più avanti, ovvero in tempi recenti, le periferiche di gioco per diversi videogame (Castronova, 2007).

caso, di *città virtuale*: è l'aggregazione, la comunità, la consapevolezza della presenza dell'altro a spingere, a tendere verso questa sospensione che accetta di buon grado quindi il sacrificio di una resa realistica, tanto da negarsi quasi del tutto l'aspetto estetico²⁰.

Si prenda bene in considerazione, tuttavia, il metodo seguito nella partecipazione all'interno dell'attività ludica collettiva: la scrittura non solo descrive l'azione compiuta ma implica anche che "tra chi digita i messaggi al terminale e il personaggio creato nel M.U.D. vi sia un distacco, indicato appunto dall'uso del nome e del verbo in terza persona che evidenzia l'interfaccia tra i due digitanti ai rispettivi terminali." (Terzo, 1999, p.75)

2.3 La diversa importanza dell'interpretazione del ruolo

Nei giochi di ruolo ogni giocatore porta un proprio personaggio alternativo, ben caratterizzato, a interagire con gli altri giocatori. Si tratta in sostanza di una improvvisazione teatrale.

Il solo fatto che un giocatore, all'interno di un qualsiasi *gdr*, porti un proprio personaggio, creato, personalizzato, caratterizzato, con delle abilità regolamentari a seconda dello specifico gioco ma anche con un certo tipo di carattere, di propria condotta, con delle proprie idee e principi, lo fa apparire come un attore (o, come si scriverà più avanti, un burattinaio). Si può tranquillamente parlare, quindi, di un'*improvvisazione teatrale*. (Castronova, 2007).

Nel periodo in cui ci si immerge nel mondo virtuale il processo di immedesimazione nel proprio personaggio, nel proprio *avatar*, è psicologicamente un passaggio del tutto naturale secondo Castronova

²⁰ Castronova precisa che "la comunità non genera l'illusione di una realtà ma conferma che una realtà è concretamente in essere" (2007, p.350) e che quindi è la testimonianza della sua esistenza seppur impalpabile.

(2007) proprio per il fatto che esso sia una estensione, una protesi di se stessi, in quel determinato spazio intangibile eppure esperibile. Lo paragona esattamente al corpo fisico reale in nostro possesso proprio perché l'*avatar* svolge le stesse identiche funzioni, solamente, all'interno di una Realtà Virtuale. Le caratteristiche di quello che è mosso (o forse è il caso di dire 'chi' è mosso) da un determinato soggetto interfacciato sono le medesime di quest'ultimo, nonostante non ci sia una necessaria ed obbligata perfetta comparazione²¹, ma è anzi solita una specularità, permessa e forse incoraggiata proprio dall'atto sperimentativo della possibilità di un finalmente possibile (e fittizio) cambio di ruolo.

L'immedesimazione viene meno, così come l'importanza dell'interpretazione, negli MMORPG dove

la rappresentazione oggettificata dell'*avatar* in terza persona crea istintivamente una barriera nell'identificazione: quell'*avatar* è 'un altro sé', immerso in un cyberspazio²² dove il giocatore non è immerso. Paradossalmente, per l'io narrante un semplice messaggio di e-mail in un gioco di narrazione può diventare molto più immersivo di uno scontro reale tra un *avatar*-marionetta e nemici generati dalla computergrafica di ultima generazione. (Zanero, 2006, p.122)

Mancini (2006) considera gli MMORPG in opposizione ai *gdr cartacei*: i primi rappresentano l'apice del mondo sintetico indipendente

²¹ Mancini (2006) parla proprio dell'ordinarietà di un *transfert* tra il sé giocante ed il personaggio mosso.

²² Termine coniato da William Gibson, autore di fantascienza canadese, nel 1982. Indica "la 'matrice' di computer e banche dati collegati tra loro" (Giuliano, 1997, p.87) in un mondo fantascientifico. Nei romanzi fantascientifici è un *ambiente virtuale* nel quale i protagonisti lottano, vengono intrappolati o addirittura muoiono. Oggigiorno si può considerare incarnato nell'esistenza della rete Internet, che permette di mettere in comunicazione gli utenti tra loro. E' però una metafora che trae in inganno non essendo in realtà uno spazio concepito come lo si intende normalmente e come chiaramente lo definisce Zanero (2006, p.116) citando Zettl, ovvero quella 'dualità dei volumi': volumi positivi, creati dagli oggetti esistenti e tangibili e volumi negativi costituiti dal vuoto delimitato dagli oggetti stessi.

rispetto all'unità singola, al personaggio che sia attivo online, in quanto il numero di partecipanti è talmente alto da non risentirne della mancanza: "Il mondo esiste a prescindere che il singolo giocatore si connetta o no al mondo e lo viva", sottolinea tuttavia come "d'altro canto siamo al minimo dell'interpretazione ruolistica."

Nel *gdr cartaceo*, invece, vi è la massima partecipazione e la massima interpretazione: questo non è dato solo dal modico numero di partecipanti, ma anche per il solo fatto di riunirsi fisicamente, insieme. Le azioni 'di ruolo', che possono elevare il livello di caratterizzazione del personaggio tramite una più o meno ammirevole interpretazione, sono non a caso estremamente limitate in un MMORPG mentre sono enfatizzate al massimo in un gruppo ristretto, come quello dei *gdr cartacei*. Pare quasi scontato come principio: in una qualsiasi comunità ristretta gli effetti immediati e sensibili delle azioni di un determinato soggetto facente parte di essa sono di gran lunga più evidenti degli stessi all'interno di una comunità formata da un ampio numero di individui; Mancini (2006) intende sottolineare questa diversa valenza, arrivando quindi ad indicare di come, dal punto di vista interpretativo, il limite di un *gdr* massivo (di cui l'esempio estremo è proprio il MMORPG) sta nel numero di quegli elementi che sono a disposizione del giocatore allo scopo di personalizzazione esistenti al suo interno, ad opera del programmatore che li rende disponibili. Viceversa in quei giochi di ruolo dove è prevista una interpretazione descrittiva testuale (e quindi sia il *cartaceo* che il *pbic*) si ha la totale libertà di caratterizzazione e la infinita riserva di soluzioni adottabili dettate dalla fantasia dell' 'attore', chiaramente a costo della rinuncia alla componente grafica.

C'è quindi un rapporto inversamente proporzionale dei valori *interpretazione / indipendenza del mondo sintetico rispetto al singolo*, tra gli estremi MMORPG e *gdr cartacei*.

2.4 Sull'*avatar* nel *pb*

Quali caratteristiche mantiene dunque il *pb*? Esso appartiene ad uno dei 'differenti approcci'²³ al *gdr* che stanno tra questi due estremi e si presenta come caso ambiguo, avendo, come già indicato, una totale libertà interpretativa, un'elevata creatività, proprio come il *cartaceo* ma con un livello di interattività e partecipazione maggiore, ed in ausilio la componente grafica, seppur statica. Questa componente è in realtà parte integrante dell'aspetto del *pb* che lo rende vagamente somigliante agli MMORPG, ovvero la *Scheda del personaggio*. È in questa scheda descrittiva, visualizzabile solitamente da qualsiasi altro giocatore, che è presente l'aspetto estetico dell'*avatar*, rappresentato in una o più immagini, accompagnato da una tabella con gli indici numerici delle sue doti fisiche ed intellettuali, le sue generalità, una sua descrizione fisica e caratteriale: una vera e propria *scheda di identificazione dell'avatar*²⁴.

Questa 'identificazione' differisce sia da quella dei "M.U.D. vecchio stile, con interfaccia a comandi e puramente testuale" i quali "hanno

²³ Mancini (2006) preferisce non usare il termine 'evoluzione' per ogni tipologia di *gdr* ma parla di 'differenti approcci'. Ci si riferisce alla moltitudine delle tipologie di M.U.D., più o meno recenti, che possono avere diverse grafiche quali la visuale isometrica, 3D frontale ed addirittura la prima persona. Viene anche considerato il *gdr live (gdr dal vivo)* dove però intercorrono problematiche nell'interpretazione di un determinato ruolo da parte di un determinato soggetto per inadeguatezze fisiche o abilità del soggetto interpretante.

²⁴ In alcuni casi la complessità e la mole di dati ed informazioni che vengono inseriti diventano tali da farle somigliare più ad un blog riferito al personaggio stesso. S'immettono difatti talvolta pareri personali su certi altri personaggi incontrati, i rapporti sociali, i commenti su certi eventi avvenuti nel mondo sintetico, ma sempre nell'ottica del nostro personaggio.

un po' perso la loro capacità di attrazione in un'era dominata dalla computer-grafica" (Zanero, 2006, p.120) sia ovviamente dagli stessi MMORPG, manifestazioni esemplari di M.U.D. grafici d'ultima generazione. Anche il solo *nickname*, primo elemento di identificazione nelle comuni chat che nel *gdr* indica il nome che si assegna al personaggio, non è quindi l'unico elemento dell'identità personale, ed anzi dell'identità altra che si viene a creare, ma è solo la denominazione di un territorio all'interno del mondo sintetico decisamente più ampio: diventa quindi intrinseco, all'atto di questa creazione, quel 'gioco delle identità' doppie, che è una componente fondamentale del gioco di ruolo e della narrazione condivisa (Giuliano, 1997).

Si può parlare addirittura di identità collettive costruite attraverso uno stile comune di comunicazione, una linearità della narrazione condivisa, ed è per questi fattori che si sommano alla frequentazione abituale di quel non-luogo da parte di più individui che si può parlare di identità che formano una comunità virtuale. Anche se non si conosce nulla dell'Altro ed i loro collegamenti al mondo immaginario virtuale avvengono anche asincronicamente, non significa che ognuno non si senta parte di una comunità a tutti gli effetti (Rheingold, 1993, come citato in Giuliano, 1997, p.107): e come potrebbe essere in un mondo che più del nostro si basa fundamentalmente, oltre che nell'interpretazione, nell'interazione con gli altri?

CAPITOLO TERZO

UNA NUOVA IPERTESTUALITÀ: UN NUOVO MODO DI NARRARE

3.1 La trasformazione della figura dello scrittore

Cosa accade quando la figura dello scrittore romantico, forgiatore di mondi e opere a partire dalla propria ispirazione, per luogo comune distanziato (magari per suo medesimo volere) dalla società esterna e incurante dei propri possibili lettori, decade? Certo non si può parlare in termini assoluti ma un cambiamento consistente le nuove tecnologie l'hanno portato ponendo fine ad una sorta di egemonia del 'mito dell'autore solitario' (Sidoti, 2006, pp.191, 192). I computer e le nuove reti non si sono presentati solo come nuovi strumenti di stesura o altri ambiti dell'aspetto tecnico, ma hanno aperto nuovi orizzonti e comportato un cambio di metodo nella produzione letteraria.

Le collaborazioni tra scrittori ed il giustificato invito degli stessi ad una lettura mai passiva le si possono trovare numerose nel passato, ma l'attività e la pluralità d'autore assumono negli ultimi decenni un significato più forte, intendendo per lettore attivo non colui che fa proprio il messaggio scritto e lo applica, ma colui che ne prende parte e diventa quindi autore lui stesso, essendo, almeno all'inizio di questa nuova frontiera, ben consapevole di quel che fa e di questo suo nuovo ruolo.

L'*ipertesto* lo si può trovare, per certi versi, già in opere letterarie che anticiparono l'informatica di migliaia di anni: Angiolino (2006) cita Stein nell'indicare come il libro stesso sia materiale interattivo, almeno nell'uso che se ne fa, all'atto di rileggerlo anche solo frammentariamente o per il solo 'saltare le pagine'. Se si vuole però davvero trovare alcuni esempi 'arcaici' di ipertesto è possibile prendere le opere di autori come L. Sterne (*"La vita e le opinioni di Tristram Shandy gentiluomo"*), J. Cortazar (*"Il gioco del mondo"*) e J.L. Borges (*"Il giardino dei sentieri che si biforcano"*), indicato come precursore dei moderni libri-gioco²⁵ (Angiolino, 2006, pp.74 – 77).

Il rapporto tra questi 'protoipertesti' e gli ipertesti mediali viene bene spiegato nella definizione che dà uno dei suoi più importanti studiosi, George P. Landow (1996), che compara le esperienze differenti:

Un ipertesto è un testo composto di spezzoni individuali, o *lessie*, uniti da collegamenti elettronici. Le relazioni, che nelle forme di testo precedenti rimanevano puramente mentali, hanno ora un proprio modo di essere formulate. L'esperienza della lettura di un ipertesto è simile a quella della lettura di un libro scientifico o scolastico: si inizia a leggere, si arriva ad un numero di postilla, si interrompe per vedere cosa dice tale postilla. [...] Si procede leggendo ed abbandonando il testo, cosicché ogni testo viene letto in linee multiple. Non si tratta di un semplice testo lineare, ma di un testo multi-lineare.

²⁵ Angiolino (2006, p.69) afferma: "Il libro-gioco è la forma più diffusa e popolare di narrazione ipertestuale." Si prenda ad esempio la collana *librogame*®. "Un librogame (in inglese GameBook) è un libro (cartaceo) che rende il lettore protagonista della storia che legge. La storia è suddivisa in paragrafi numerati ed alla fine di ciascuno di essi chi legge dovrà operare delle scelte basate su intuito, fortuna o caratteristiche del personaggio protagonista della storia per giungere alla fine del libro. Un librogame può essere definito una versione "a solo" dei Giochi di Ruolo." (Che cos'è un Librogame?, <http://www.librogame.com/modules/smartfaq/faq.php?faqid=1>, 2007, n.d.)

3.2 L'ipertesto nelle sue molteplici forme

“Quando l'informatica permise al testo di veicolare nuovi livelli di informazione, il testo divenne ipertesto” afferma Castronova (2007, p.14) attribuendo la nascita di questa interattività testuale, di collegamenti (*link*) possibili e diretti con altri testi, a quella delle reti locali e globali, online e offline, costruite sulla connessione di due o più computer. La più specifica definizione di Giuliano (2006, p.22) conferma tale proposizione: “L'ipertesto è solo uno strumento, una modalità di redazione e di collegamento tra testi e parti di testo facilitata dall'informatica”, minimizzandolo forse a mera forma testuale, qualcosa che dà la possibilità di ampliare i contenuti del messaggio scritto che trova la sua totale (e virtualmente infinita) interezza solo tramite questi rapidi collegamenti.

Non solo la Rete delle reti: “la narrazione ipertestuale è il minimo comun denominatore delle forme di soggettività mediali analizzate: i libri-gioco, la fiction interattiva e i primi giochi di avventura sul PC, i giochi di ruolo e di interpretazione (in territori digitali e non), il *play by e-mail*, il teatro per gioco, i percorsi della letteratura interattiva e dell'hyperfiction.” (Morcellini, 2006, p.11), senza dimenticare il *gdr play by chat*.

Non è solo la forma ad essere inequivocabilmente ipertestuale: la premessa di un ipertesto è l'idea della struttura che si verrà a creare ed è segnata da M.A. García (1996) come momento fondamentale della stesura di un testo di questo genere: questo è vero anche nel *pbcc* dove è vero che v'è un'alta componente di imprevedibilità e di improvvisazione, ma solo nei contenuti della storia che si va a narrare assieme: non si partecipa in modo corretto se non si rispetta il proprio turno dove apporre il proprio frammento di testo e cioè la

situazione circoscritta riguardante il proprio personaggi assieme a chi o cosa interagisce con esso. Non ha senso voler contribuire alla stesura della storia se non si rispettano le regole e le dinamiche del gioco. Potranno esserci giocatori che non siano coscienti di quest'ottica più ampia di quello che stanno facendo (ovvero una forma di ipertesto) ma questo non cambia che sappiano bene di stare giocando, quindi il procedimento che seguiranno sarà il medesimo e la premessa di García rispettata.

3.3 Il *pbz* come narrazione ipertestuale

Nell'intreccio della funzione di autore e lettore v'è una commistione di questi ruoli, irriconoscibili l'uno dall'altro eppure normalmente contrapposti, nell'atto narrativo che si viene a creare (Morcellini, 2006). Ogni soggetto partecipante attivo s'avvale di questa ambivalenza generando così progressivamente un 'romanzo a più mani', consapevole o meno di questa condizione, dato che anche giocando solamente per se stessi non ci si può sottrarre a questo esito che si produce automaticamente.

La narrazione intertestuale può avvenire solamente inserita in una certa condizione sociale eguale a quella che si forma per lo svolgimento di un gioco. (Giuliano, 2006, p.15)

Le storie narrate si svolgono in "mondi possibili" che "sono artefatti costruiti dall'uomo attraverso il linguaggio" ed "esistono solo grazie alla volontà ed al piacere di credere" (Giuliano, 2006, p.17). Ma quella stessa *sospensione dell'incredulità* va addirittura oltrepassata secondo J.R.R. Tolkien (come citato in Giuliano, 2006, p.19), in quanto non v'è vera partecipazione da

parte di chi semplicemente accetta passivamente quella momentanea credenza a quanto di fantastico gli si possa raccontare: per riuscire a perseguire lo scopo di una totale immersione in questi mondi possibili è necessario che la fantasia renda credibile ciò che produce, che le leggi fisiche ad esempio siano coerenti secondo una logica che faccia apparire possibili certi fatti all'interno, chiaramente, di quello specifico mondo possibile appena venuto alla luce dalla narrazione. Solo a queste condizioni si supera la *sospensione* e si 'abita' (per usare il termine preferito in questo caso da Giuliano), non più da soli, questo mondo possibile.

"Il racconto emerge da atti, scambi, situazioni che sono irrevocabilmente determinati dalla conversazione: ciò che viene detto e fatto ha delle conseguenze nel mondo possibile definito dall'universo del discorso in atto." (Giuliano, 2006, p.45)

Nel *pbc* il gioco di ruolo produce un racconto che assume la forma di un testo scritto, che rende aperto non solo il finale di ogni singola 'partita' ma anche lo svolgimento stesso, frutto di scelte e reazioni differenti, nel quale ogni parte della narrazione viene scritta da un diverso soggetto interpretante: poco importa che ogni soggetto risponda e abbia la totale padronanza del proprio personaggio, ogni suo atto influisce in maniera più o meno evidente nel corso della storia e sulle azioni seguenti degli altri soggetti interpretanti. Non solo: giunti ad uno dei molteplici finali possibili (all'interno di uno dei tanti mondi possibili!) è conclusa una 'scena' ma non il 'dramma'. Quello virtualmente non ha mai fine.

"Il gioco di ruolo si differenzia da qualsiasi altra forma di gioco" dice Giuliano (1997, p.36) per il suo essere virtualmente infinito. Le sessioni sono solo tappe della storia che prosegue a più 'puntate'. Nel *pbc* in particolare (ma anche nei *play by forum* ed altre forme di *gdr*

online) questo è ancora più evidente: la storia prosegue per anni talvolta con i numerosissimi protagonisti che svaniscono per dare posto ad altri contribuenti. È sempre il tal determinato personaggio a terminare la sua esistenza prima di quella del *gdr*, dato che la fine di quest'ultimo segnerebbe anche quella di tutti i suoi partecipanti, ovviamente.

È la collettività a far sì che la storia prosegua; tutti più o meno collaborano e contribuiscono in parte. Il termine della storia può essere causato da motivazioni esterne al mondo possibile, per ragioni come ad esempio la chiusura del sito-web, rendendo così impossibile la prosecuzione dello spettacolo, almeno in quella stessa 'culla impalpabile' (nonostante questo non impedisca di generarne un'altra dove continuare, chiaramente).

"L'esplorazione del cyberspazio del M.U.D.", secondo Zanero (2006, p.119), è sentita dal giocatore come "una 'storia narrata' a più voci, che accade 'lì e ora', nel mondo e nel tempo virtuale del M.U.D., con l'interazione di altri giocatori e con la relazione di un mondo [...]" ed appare evidente che "non si tratterà di gioco di ruolo tradizionale, ma di certo vi somiglia molto".

Il contributo che ogni interpretante dà può essere di fatto quasi inconsapevole (Sidoti, 2006, p.210), dato che a spingerlo è, come già scritto, l'immedesimazione, più che naturale, nel personaggio interpretato e quindi una visione egocentrica del narrato: una impressione di protagonismo spinge alla continuazione dell'esistenza e dell'attività di ognuno; d'altronde, secondo Murray (come citato da Sidoti, 2006, p.208) in una narrativa interattiva "più l'ambiente è immersivo, più l'utente vuole essere attivo, ovvero vedere l'effetto delle proprie risposte, esperire una *agency*, 'il potere di fare delle azioni significative e di vedere i risultati delle proprie scelte e decisioni".

3.4 Una scrittura collettiva per gioco

Sidoti (2006, pp.200, 201) scrive a proposito della *stesura collettiva*: essa è solo uno dei momenti dell'attività di *scrittura collettiva*, anteceduto dalla *pianificazione collettiva* e seguito dalla *revisione collettiva*. Cita a proposito uno dei grandi esempi illustri, come quello del 'cadavere squisito', gioco di conversazione riportato anche sul *Secondo manifesto del surrealismo* di André Breton (1929): "il gioco del 'cadavere squisito' non è un caso isolato nella vita del movimento surrealista; corrisponde piuttosto ad una ricerca intenzionale sia sul versante dell'attività gioco (Schwartz, 1989) che su quello del lavoro di gruppo".

Già in questo manifesto si evidenzia un interesse vivo per il gioco, un'attività scrittoria propensa più ad esso che posta ai servizi della scienza o anche solo del teatro. Se un collegamento tra la scrittura surrealista ed il gioco di ruolo sembra fin troppo azzardato e forzato, sicuramente più evidente è il possibile accostamento tra scrittura collettiva per gioco e gioco di ruolo ed in particolare il *pbc*, prendendo delle caratteristiche comuni soprattutto nelle caratteristiche di entrambi, di una somiglianza che non può lasciare indifferenti:

- Compresenza degli scrittori in un medesimo ambiente (fisico reale prima e inteso come cyberspazio poi).
- Interazioni fortemente regolate per turni (l'ordine della sequenzialità di frammenti di scrittura è essenziale per il corretto svolgimento dell'attività).
- Presenza di fattori di generatori casuali di testi.

A queste proprietà si va ad aggiungere la particolarità della *scuola di Freinet*, per la quale si distingue invece dal 'cadavere squisito': l'essere scrittura collettiva palese, per la possibilità di ogni scrittore di

consultare i contributi altrui. Una caratteristica che è quasi sottintesa nel *pb* e nel gioco di ruolo che non avrebbe nemmeno ragione d'essere se tutti i partecipanti non fossero a conoscenza di quanto scrive ognuno li loro stessi. (Sidoti, 2006, p.201)

È Sidoti (2006, p.202) stesso a definire i M.U.D. come esperienza di punta della scrittura collettiva: difatti rimanere ancora nella definizione del M.U.D. ed anzi il *pb* come sperimentazione sarebbe sintomo di un ritardo dell'immagine che si ha del fenomeno che anzi ha raggiunto una stadio di crescita del quale si scrive nel prossimo capitolo.

CAPITOLO QUARTO

IMMEDESIMAZIONE E FUTURI POSSIBILI PER IL GIOCO DI RUOLO: DALL'ESTINZIONE AD UNA NUOVA CONCEZIONE ESTETICA

4.1 Eccessività della *mimicry*

Sia chiaro che, come nel teatro, anche nel *gdr pbc*, nonostante vi sia naturalmente una sorta di immedesimazione, la distinzione netta tra *digitante* e *digitato* è e deve essere una prerogativa dell'attività. Il discorso che si sviluppa tra diversi soggetti è ogni volta su due livelli distinti che possono anche non viaggiare parallelamente, specialmente per quanto concerne poi la reazione all'acquisizione di una certa informazione o all'atto descritto dal soggetto con il quale si sta comunicando. Se, come in una concezione mallarmeiana, '*lo è un altro*', allora quell'Altro (appartenente alla Realtà Altra) è considerabile come Altro Soggetto. Nel teatro l'attore interpreta un altro Io, uscendo da se stesso per diventare qualcun altro: la *mimicry* sta quindi nel processo, un completamento della 'parte' ovvero del personaggio tramite il corpo e non nell'attualizzazione del gioco di ruolo. (Giuliano, 1997)

Dice Zanero (2006, p.109) a questo proposito:

Identità e oggetti che esistono principalmente all'interno della rete e dei suoi sistemi (un sito web, un *nickname*, un progetto) possono, senza dubbio, essere considerati 'esistenti nel cyberspazio', per rimarcare come la loro realtà appartenga proprio a tale 'altra realtà' non fisica.

Se consideriamo quindi questo tipo di discorso applicato a due soli soggetti digitanti

[...] significa che lo scambio discorsivo avviene di fatto tra quattro soggetti dialoganti, i due soggetti reali interfacciati dai due soggetti virtuali. Allora il patto fruitivo appare evidente, ed è simile a quello di chi legge un copione teatrale, dove la qualità di performance del discorso è implicita ed il complesso di Cirano inevitabile. (Terzo, 1999, p.75)

La stessa *mimicry* ha per Schechner lo stesso spazio della *performance*: nell'atto performativo, in particolare quello teatrale, v'è lo stesso piacere dell'essere altro. Essa è un atto, o meglio, un comportamento permeato dal gioco che "annulla la differenza tra attore e spettatore". (Giuliano, 1997, p.33)

Castronova (2007, p.128, 129) spiega che questo "piacere che origina dall'impersonare questi ruoli [in un *gdr*], deriva dal fatto che quasi tutti noi ci caliamo quotidianamente in un ruolo che non ci permette di esprimere molte volte delle emozioni che vorremmo."

4.2 Possibili ragioni di un'inadeguata immedesimazione

Ma da cosa è originato questo piacere, questa *mimicry*? Quale spinta, quale pulsione?

La motivazione di questa soluzione alla ricerca del piacere potrebbe trovarsi nelle parole di Castronova (2007, p.31): "Idealmente, i mondi sintetici che apprezziamo e nei quali ci sentiamo più a nostro agio saranno anche mondi positivi", d'altronde "il nostro pianeta è un

luogo meraviglioso, però ci sono esperienze che possiamo immaginare e ma non potremmo mai vivere qui”.

Quanto scritto da Carmagnini e Filipponi (2008, p.21) sulla base degli studi condotti da McDougall (1982) è, però, illuminante:

ognuno di noi ospita nel proprio universo interiore un certo numero di personaggi, parti di noi, che operano in completa contraddizione l'una con l'altra, causando conflitti e sofferenze mentali al nostro Sé conscio. L'io, inteso come personaggio a molte facce, cerca costantemente un teatro in cui recitare le sue commedie e le sue tragedie nella mente e nel corpo di altre persone. I teatri dell'io mettono in scena trame inconsce e conflitti universali [...]

Non c'è quindi da stupirsi di quale facilità un utente sia in grado di trovarsi immerso nello spazio virtuale, fino a provare sentimenti che s'avvicinano addirittura all'affermazione, e non deve nemmeno apparire straordinario questo possibile trasferimento di identità (Castronova, 2007) già citato precedentemente da Mancini. Giuliano (1997, p.114) tende però a precisare che “solo coloro che hanno sentito parlare di MU*” (ma anche di qualsiasi altra tipologia di mondo sintetico) e che “non ci sono mai stati realmente possono pensare che un giocatore sia incapace di distinguere tra finzione e realtà”. Significativo semmai è il rapporto tra gioco e utente che può sfociare in una passione fanatica ed a far parlare nei casi più estremi di *addiction* (Turkle, 1995, come citato in Giuliano, 1997). Questi casi sono portati dalla percentuale di rischio, presente quasi in ogni azione commessa in qualsiasi campo, presente nel ‘gioco delle false identità’ incarnata da una schizofrenia in agguato con gli effetti che teme Maldonado (1997, come citato in Giuliano, 1997, p.127) del

generarsi di “una comunità autoreferenziale, priva di qualsiasi legame della realtà”.

“Molte persone sembrano emotivamente alquanto coinvolte nei mondi sintetici attuali, per quanto ancora primitivi, e vi trascorrono gran parte del tempo. [...] Molti di questi mondi sono progettati per avvolgere completamente la coscienza dell’utente in un involucro plasmato dal programmatore.” (Castronova, 2007, p.30)

Tuttavia

non è vero che in Rete si sviluppano identità molteplici o disturbi della personalità; piuttosto ci si accorge di poter attraversare le varie componenti della propria natura e credo che in questo modo si arrivi ad apprezzare meglio il fatto che dentro a ognuno di noi c’è una molteplicità di componenti. Siamo stati abituati a concepire l’identità come una specie di unità: io sono “uno”. Oggi si guarda all’identità come a una realtà molto più fluida, che risulta dall’insieme dei tanti sé che coesistono all’interno dell’uno. Perciò credo che il nostro concetto di identità stia cambiando man mano che approfondiamo la conoscenza di noi stessi mediante questo nuovo mezzo di comunicazione. (Turkle, 1999)

Castronova (2007, pp.58, 59) sostiene fermamente che la storia umana possa essere riprodotta in un mondo virtuale, passando da un macrolivello ad un microlivello. Allo stesso modo però può avvenire il contrario, dal punto di vista internazionale, dato che le influenze possono essere sia dall’esterno verso l’interno e sia dall’interno verso l’esterno. Le relazioni che si vengono a creare ad un microlivello e che vanno a formare microgruppi volti ad una determinata attività nel mondo virtuale, valgono solitamente ad un macrolivello

generando così paralleli gruppi sociali ad un macrolivello: “nel cyberspazio assistiamo alle medesime dinamiche di differenziazione dei gruppi nel mondo reale; i gruppi del mondo virtuale, in linea di principio, possono avere interazioni con gruppi appartenenti al solo mondo reale, determinando un effetto diffusivo a un macrolivello.”

“Nel tempo, le loro relazioni all’interno del gioco si fondono con le relazioni all’esterno. La comunità di utenti esiste sia dentro che fuori dal mondo sintetico.” (Castronova, 2007, p.145)

Ecco quindi che il fenomeno d’aggregazione si estende ad occasioni che hanno come ambiente non più quello digitale ma quello reale fisico, tramite *meeting*, che possono raggiungere proporzioni abbastanza notevoli²⁶, dove i giocatori si radunano per condividere le loro esperienze di gioco e non.

4.3 *Pbc*: previsione di declino

Nonostante il supporto delle relazioni che si instaurano esternamente al gioco e che quindi dovrebbero contribuire a tener vivi i gruppi sociali anche online nel gioco, L. Scuderi ipotizza una possibile estinzione, nel corso di pochi anni, del fenomeno del *pbc* in Italia sulla base di tre sondaggi ed un diagramma, elementi che compongono integralmente la sua analisi ed indagine pluriennali: il grafico²⁷ [Appendice A] si riferisce ai risultati dei tre sondaggi:

²⁶ Il raduno degli utenti della prima città virtuale italiana *Extremelot* è stato oggetto di attenzione del quotidiano *La Repubblica* nel 2004: l’articolo è rintracciabile all’indirizzo http://www.repubblica.it/2007/08/sezioni/scuola_e_universita/servizi/ricerca-tecnodipendenze/ricerca-tecnodipendenze/ricerca-tecnodipendenze.html .

²⁷ “Le valutazioni che farò sui grafici ovviamente sono basate sia sulle mie esperienze personali, sia sui dati estrapolati; tuttavia è giusto far presente che i tre campioni non sono stati prelevati in maniera rigidamente coerente.” Scuderi (2008)

- il primo, risalente al 2004, fa riferimento a 73 schede compilate da altrettanti utenti in fase di registrazione a *Progetto Folle* tra il 10/10/2004 e il 10/11/2004;
- il secondo, datato 2006, si basa su 133 schede sondaggio;
- il terzo, datato 2008, viene infine da 715 schede. (Scuderi,2008)

Puntuale e preciso il suo commento:

Da una prima analisi notiamo subito che le percentuali dichiarate di maschi e femmine tra i partecipanti, tra il 2004 e il 2008, è rimasta pressoché immutata; l'età, non rilevata nel 2004, ci dice che tra il 2006 e il 2008, sono diminuite tutte le fasce d'età, tranne quella tra 18-25 anni che è invece aumentata sensibilmente (8% ca). Diminuisce il numero di giocatori che afferma di non avere esperienza (mai giocato), mentre aumenta quella con 1 anno di gioco. Restano poi pressoché identiche quella a 2 e a 3 anni di esperienza, mentre diminuisce quella a 4 anni. Notevolmente aumentata risulta invece quella relativa a più di 4 anni di esperienza (+13,5%) di gioco online. Dal 2004 al 2008 sembra esserci stato prima un aumento e poi una diminuzione dei giocatori con esperienza al tavolo, ma il dato del 2004, data la specificità del campione, potrebbe essere falsato e non rappresentativo (idem vale per i dati relativi al *play by forum*, pari a 0 preferenze tra i 73 intervistati), in diminuzione anche i praticanti di *gdr live*, *play by forum*, software e soprattutto M.U.D. e MMORPG (anche se il dato del 2004 è probabilmente riconducibile al fatto che in quell'anno i MMORPG disponibili erano pochissimi e tutti a pagamento). In aumento invece dal

2004 al 2006 e poi stabile fino al 2008 l'utenza del *pbz*.
(Scuderi, 2008)

Anche tenendo conto dell'allargamento della fascia d'età adolescenziale e tardo-adolescenziale, potremmo attribuire una delle motivazioni della grande partecipazione di giovani e giovanissimi a quanto afferma Turkle (1999), quando si rifà agli studi condotti da Ericsson, parlando a riguardo del ruolo dei M.U.D. nelle relazioni sociali online, ovvero che

tra i 10 e i 20 anni gli individui hanno bisogno di una specie di momento di pausa, una sospensione che dia loro la libertà di fare esperimenti. Questa pausa, questa sospensione, non concerne pertanto l'azione, ma le conseguenze dell'azione. È una sorta di spazio libero, di gioco, dove fare prove, innamorarsi e disamorarsi, abbracciare idee e ripudiarle. Io credo che la vita in Rete oggi stia diventando uno dei luoghi dove si può esperire questa sospensione, dove si è liberi di tentare esperimenti sostanzialmente senza conseguenze. Anche questo, a mio avviso, è un importante effetto soggettivo dell'esperienza online.

Il diagramma [Appendice B] "riporta i punti fondamentali dello sviluppo del gdr online in Italia da giugno 1998 (data presunta della prima pubblicazione di Extremelot) a fine settembre 2008" includendo le 'aperture' di numerosi siti-web destinati al gioco di ruolo *pbz*, "dei principali forum dedicati e del rilascio dei pacchetti *open source* per la realizzazione della propria *città virtuale*." (Scuderi, 2008)

La crisi del settore è stata più volte imputata da giocatori e gestori di giochi di ruolo *pbz* proprio al software *open source* e in particolare all'ormai (ingiustamente) famigerato *GDR-CD* di Romeo Gentile²⁸, che mette effettivamente in grado di realizzare il proprio gioco qualsiasi utente, anche inesperto e senza nozioni di programmazione. (Scuderi, 2008)

Il fallimento di molti progetti nell'ambito del *pbz* è dovuto per Zanero (2006, p.120) ad "un problema comune a molte forme di gioco online: a volte all'entusiasmo ed alla passione non seguono la costanza e la capacità di gestire anche tecnicamente ciò che si vuole realizzare."

Scuderi (2008) commenta il diagramma brevemente con queste parole:

Osservando poi il grafico relativo allo sviluppo dei giochi pubblicati e attivi tra il 1998 e il 2008 notiamo fondamentalmente alcune cose:

- si ha una variazione di pendenza lieve tra giugno e settembre 2002, e poi nettissima intorno a marzo 2004
- la pendenza della curva dei giochi pubblicati va poi via via diminuendo
- da aprile 2005 in poi il numero di land aperte (ed attive) si è sempre mantenuto intorno alle 200 unità

Ecco qui in coda il dato che fa allarmare l'esperto: la stabilità del numero delle *città virtuali* che si possono dire attive ancora oggi e quindi 'progetti vivi'. Probabilmente Scuderi prospetta che, come in ogni altro fenomeno sociale, vi sia una parabola che ne rappresenti l'intensità e la vitalità e che ben presto questa, avendo raggiunto la

²⁸ Scuderi si riferisce al più noto software per la creazione di *gdr play by Site* rilasciato nel gennaio del 2005 (<http://2citta.tdnet.it/download.php>)

sua massima altezza in questi anni, cominci la sua discesa segnando quindi il declino di questo particolare approccio al gioco di ruolo, squisitamente italiano.

Se da un lato Scuderi (2008) intende smentire le accuse riversatesi sull'*open source* come causa questa crisi le ragioni di questo probabile prossimo declino sono per lui da ricercare in un'assenza di 'ricambio' generazionale in accompagnamento all'abbandono forzato dell'attività da parte dei giocatori più anziani.

Infine Scuderi sottolinea l'importanza che hanno avuto prima l'attualmente defunto *WeaponMaster Forum* e poi *gdr-online.com* che hanno contribuito prima alla diffusione, alla condivisione, alla conoscenza del *pbz* tra gli utenti e poi infine, sempre su quella linea, alla sua pubblicizzazione grazie all'attuale portale italiano che funge da enorme vetrina per ogni progetto.

4.4 Valorizzazione del fenomeno

Diverse sono le concezioni del *gdr*, come osserva Giuliano (2006, p.38) nell'indicare come possa essere "per molti ragazzi tra i dodici ed i vent'anni, che rappresentano la maggior parte dei giocatori, il gioco di ruolo è una forma di intrattenimento o di utilizzazione del tempo libero, un modo creativo per evadere in modo attivo dal mondo" mentre "per altri però il gioco di ruolo è una vera forma d'arte con intenti narrativi e drammatici. [...] Alcuni lo hanno paragonato, a mio avviso giustamente, al jazz come forma di improvvisazione artistica (Shick, 1991:15)". Tra i sostenitori di questa visione del gioco di ruolo ritroviamo Mackay con la sua opera a pro di un'estetica del *gdr* "*The Fantasy Role Playing Game. A New Performing Art.*" (2001): sostenitore di una concezione del gioco di ruolo come *performance* artistica. (Trombini, 2007/2008)

Mackay individua tra le quattro strutture principali²⁹ del gioco di ruolo "la struttura estetica, che tratta della possibilità, sempre aperta a possibili nuovi studi e critiche, di considerare il gioco di ruolo, una delle possibili nuove forme d'arte" (Trombini, 2007/2008, p.118).

Il dato importante è che Mackay non intende solo elevare il *gdr* avvalendosi delle sue nobili origini, dei suoi aspetti certamente interessanti e delle tematiche che porta a discutere in quell'obbligo del porsi una maschera diversa da quelle che si indossano nella quotidianità, o del chiaro ed evidente accostamento a forme d'arte nobili da tempo immemore quali il teatro, la letteratura ed anche la grafica e quindi le arti visive applicate (non dimentichiamo le rappresentazioni estetiche dell'*avatar* e non solo: *character design* e design degli ambienti). Lo studio di Mackay non si ferma solo a quanto oramai appare certo, trattato da numerosi studiosi che non fanno altro che confermare e supportare la sua struttura culturale: esso prosegue nel voler dare diversamente una dignità al gioco di ruolo ed onorarlo come una forma d'arte a sé stante. Una nuova diramazione dell'arte, uno sviluppo classificabile e circoscrivibile in un proprio insieme nel quale racchiudere le altre numerosissime forme e manifestazioni che ha il gioco di ruolo³⁰.

Fondamentale la dichiarazione del 3/12/1997 di Fortugno³¹ all'interno della conversazione con Mackay stesso: per Fortugno chiunque partecipi coscientemente ed in maniera corretta ad un *role playing game* è un artista. La motivazione di tale definizione la si trova nella *ilinx* di ogni giocatore e nella sua partecipazione alla creazione

²⁹ Oltre alla struttura estetica vi sono la struttura culturale, dove Mackay intende dimostrare la valenza del gioco di ruolo come vero e proprio prodotto culturale; la struttura formale, dove ne spiega le componenti e peculiarità; la struttura sociale, che osserva da vicino le interazioni sociali che si vengono a creare tra i giocatori, per grado e qualità. (Trombini, 2007/2008)

³⁰ S'è già scritto delle numerose tipologie di gioco di ruolo precedentemente, le cui peculiarità avvicinano ognuna ad un'arte nobile piuttosto che un'altra, avendo chiaramente fattori comuni ad alcune e per i quali devono essere considerati tutti facenti parte dell'insieme dei *gdr*.

³¹ Nicholas Fortugno, ex direttore di *Game Design* alla Gamelab, designer, scrittore e direttore di progetto di giochi digitali e non. (Trombini, 2007/2008)

dell'oggetto estetico che è poi la narrazione, intesa anche non puramente testuale ma al solo fatto di narrare con l'intenzione, con i gesti, ed ovviamente anche con le parole, scritte o parlate.

È l'intelligenza collettiva a generare i mondi possibili che poi si abitano con la doppia soggettività d'ognuno, sempre mediante l'interpretazione. (Trombini, 2007/2008)

È doveroso, infine, riportare, a supporto della tesi di Mackay, quel che Landow (1996) risponde al quesito di una nuova forma d'espressione estetica rappresentata dall'allora sperimentale M.U.D.:

E' chiaro che stiamo sperimentando nuove forme di testualità. L'aspetto interessante è che molte di queste opere mescolano narrativa e giochi, ciò che un uomo di nome Innes chiama "mondi di racconti". Penso che, sì, stiamo assistendo alla creazione di nuove forme di narrativa, nuove forme di espressione di una comunità. Dovremo attendere e vedere se queste nuove forme risulteranno serie o importanti, o se esse si svilupperanno in direzioni completamente nuove. Ma sembra quasi certo che svilupperemo o inventeremo, nel seguire queste nuove forme di narrativa, nuove forme di espressione estetica, basate sulla presenza virtuale di diverse persone in quello stesso spazio immateriale, virtuale o simulato che è Internet.

Come non si potrebbe dargli credito?

CONCLUSIONI

La strettissima relazione tra gioco e ruolo che s'è affrontata e che ha dato vita a quest'analisi è stata osservata sotto diversi aspetti come oggetto d'interesse particolare, inusuale eppure in grado di far emergere tematiche addirittura arcaiche e che riguardano da vicino non una stretta cerchia di soggetti atipici ed estranei al complesso sociale, ma l'essere umano in senso lato: il tema del gioco come una delle attività più antiche ma anche strumento di conoscenza e simulacro di future esperienze di vita; il tema del ruolo, tanto caro alla letteratura quanto alle arti performative, senza dimenticare l'ottica secondo la quale "tutto il mondo è teatro e tutti gli uomini e le donne non sono altro che attori. Essi hanno le loro uscite e le loro entrate" (Shakespeare, *"Come vi piace"*, II,7). Da qui all'identità interattiva, interfacciata con altre, in un'estetica diversa come *avatar*, a formare una comunità virtuale creativa che produce opere interattive fino ad arrivare ad una nuova forma particolare di ipertesto, con una forma espressiva che si ritrova affine alla letteratura. Questa affinità è data dal

risultato delle interazioni sociali (che) è sempre costituito da testi e dialoghi scritti, in alcuni casi strettamente imparentati con la narrazione. [...] I giocatori sembrano tanti scrittori che collaborano insieme ad un unico testo che ha infinite variazioni e diramazioni, come aveva già prefigurato nei suoi studi Jacques Derrida alla fine degli anni '60 (Derrida 1967) e in stretta analogia con gli sviluppi delle tecniche di scrittura ipertestuale." (Giuliano, 1997, pp.116, 117)

Siamo di fronte ad una sovrapposizione di ruoli, stavolta riferendosi a quelli esterni al gioco e rifacenti all'ambito letterario, ovvero l'autore ed il lettore in un contributo creativo collettivo: una letteratura interattiva che trova le sue radici oltre che naturalmente nell'onirico desiderio umano del raccontare e raccontarsi nell'immaginario della narrazione in altre vesti, soprattutto e concretamente in esempi illustri come alcuni dei grandi nomi della letteratura americo-latina come J.L. Borges e J. Cortazar assieme al celebre L. Sterne; ma a soprattutto J.R.R. Tolkien va riconosciuto il merito della creazione di sistemi narrativi nei quali si deve necessariamente credere se si vuole fruire appieno delle sue opere e se si vuole entrare all'interno di questi mondi dell'immaginario, avvalendosi di quella *sospensione dell'incredulità*, di quella razionalità che scomoda va a piegarsi a leggi che differiscono da quelle fisico-scientifiche di un mondo, il nostro, se mai pensato sicuramente non da noi e quindi non una nostra creazione. Non ci si accontenta più del modellare lo spazio che ci circonda in un'ottica antropocentrica e nemmeno dell'accusa di commettere atti come ogni uomo fosse immortale: c'è una effettiva ricerca della vita ma non di quella eterna ma di quella molteplice, di *multiesistenze* in mondi sintetici, mondi paralleli con esistenze parallele che trovano il loro punto d'origine e di intersezione in quell'io cosciente.

Si è di fronte ad un'estensione dell'identità all'interno di una dimensione che paradossalmente non ha dimensioni spaziali ma che non a caso più somiglia a quel non-spazio che la nostra mente genera con l'immaginazione: che questo sia onirismo tecnologico? Macchine, circuiti, calcolatori, bit sembrano così diversi, così freddi e terribilmente razionali eppure in grado di riprodurre quel che si è sempre voluto, come un 'sogno desto' ora finalmente alla portata non

solo della sua mente materna ma sempre più vivibile attraverso gli altri, veri ed autentici, seppur interfacciati e manifesti in altre sembianze.

L'agognata realtà virtuale originariamente intesa, quella che coinvolge pienamente l'esperienza, in grado di catapultarci in un mondo come quello fantascientifico ed allo stesso tempo inquietante di *"The Cell"* (2000) non è necessaria: forse frutto di un implicito senso di conservazione che preserva la dignità e la nobiltà della scrittura, del teatro e delle arti visive anche innanzi dinanzi allo strapotere moderno della tecnologia riuscendo a conciliare l'utilità della macchina-computer con Le Muse, permettendo così di condividere collettivamente le arti in maniera diversa, perché "la tecnologia serve ad un artista come mezzo per narrare storie più avvincenti" (Anderson, 1999)

"I personaggi virtuali sono gli 'oggetti' con i quali pensare il nostro tempo." (Turkle, 1995, come citato in Giuliano, 1997, p.126)

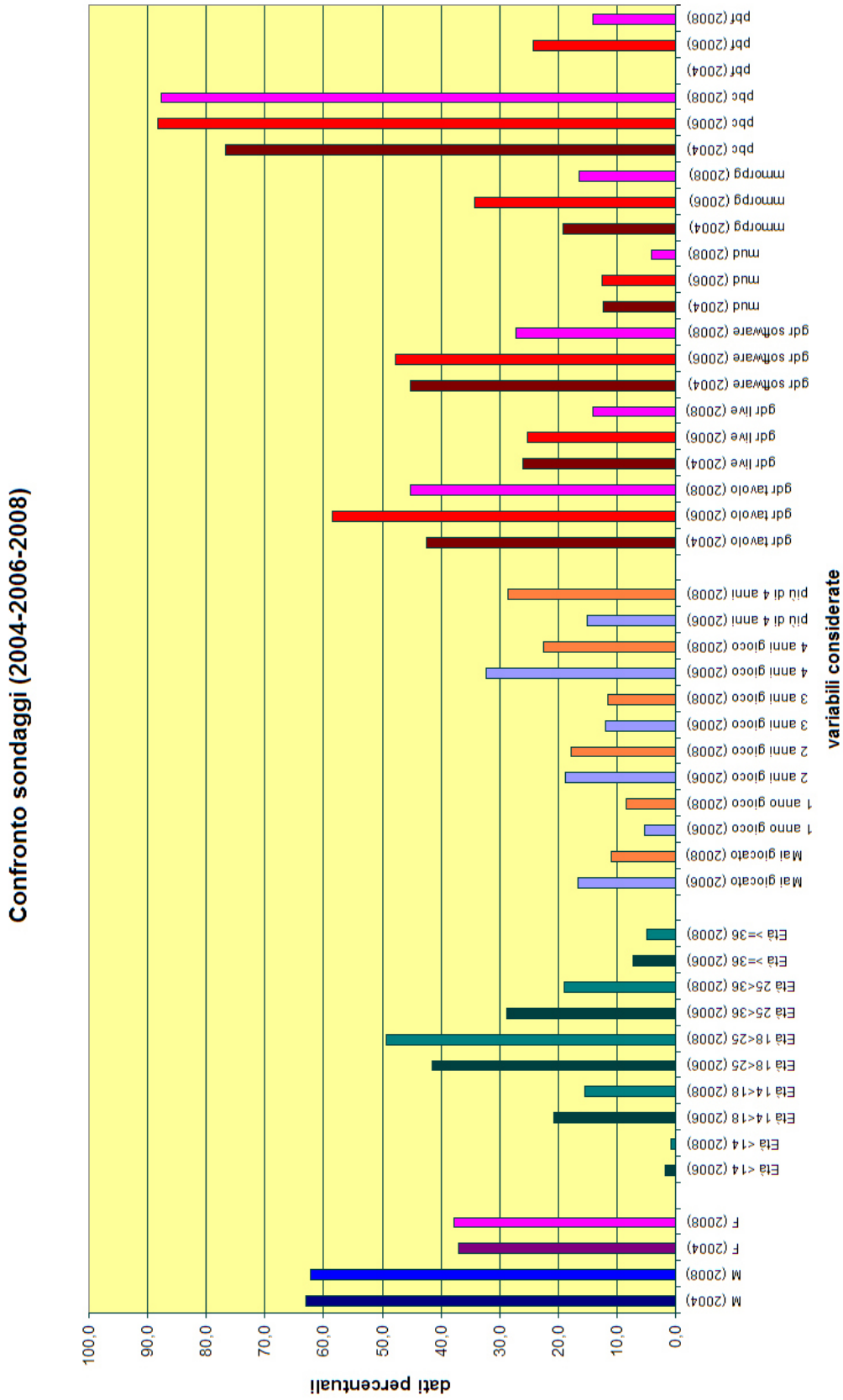
In una dimensione più soggettiva 'al singolare', sulla falsa riga del pensiero di Fortugno almeno come concezione di artista estesa a tutti coloro che partecipano al gioco di ruolo, ognuno può essere, ed anzi è, un fautore d'arte. La visione dell'oggetto estetico non va però ristretta alla sola narrazione che si viene a creare collettivamente, ma anche al prodotto primo: il personaggio.

All'interno ad esempio dei giochi di ruolo online l'*avatar* non è la persona che lo muove. Lo si può intendere, come abbiamo già visto, parte dell'io, e pertanto si può affermare in un certo senso che sia *anche* l'attore, anzi il termine più usato tra i giocatori è 'burattinaio'. Questa definizione deve indurre chiunque si occupi dell'argomento ad osservare in quale maniera singolare tali giocatori si autodefiniscono: anzitutto non si nega l'effettivo 'porre in scena' così come il naturale

accostamento al teatro, ma si legge il personaggio in altro modo, ovvero come un burattino. Ecco quindi il nostro oggetto estetico. Non solo la storia che si narra o l'atto stesso del narrare ma addirittura il personaggio che viene plasmato sempre meglio dal suo creatore.

Artisti o artigiani dell'intangibile e dell'immaginabile? Narratori o scultori di figure virtuali?

APPENDICE A



Il grafico illustra il confronto dei dati ottenuti da L. Scuderi sui sondaggi del 2004, 2006 e 2008 sulla base di 73, 133 e 715 schede compilate. I dati percentuali corrispondono a determinate variabili considerate e riguardano l'utenza delle varie tipologie di giochi di ruolo considerate.

APPENDICE B

Sviluppo dei giochi pbc in Italia (1998-2008)



Il diagramma fa riferimento allo studio condotto da L. Scuderi sullo sviluppo del gdr-online pbc in Italia da giugno 1998 a settembre 2008. I dati includono i siti-web destinati al gioco di ruolo pbc, dei principali forum ad essi dedicati e del rilascio dei pacchetti open source per la realizzazione della propria città virtuale.

RINGRAZIAMENTI:

Paolo Moderato,
Paolo Proietti,
Francesco Pozzi,
Leonardo Capano,
Carmelo Spampanato,
Gianluca De Benedictis,
Luigi Scuderi,
Paola Trombini,
Claudio Ortolina,
Agata Ida Gonnelli,
Lorenzo Di Maio,
Patrizia Lugoboni,
Sofia Coen,
Valentina Paggiarin.

BIBLIOGRAFIA E MEDIAGRAFIA

Anderson A., intervista rilasciata a Mediamente, Palermo, 12/11/1999. retrieved from <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp?id=375&tab=int&tem=41>

Angiolino A. (2006). Libri-gioco e labirinti della narrazione. In Giuliano L. (2006). *Il Teatro della Mente* (pp.69 – 92). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Guerini e Associati SpA

Carmagnini E. e Filipponi R. (2008), Second Life: un nuovo software, una nuova realtà. *Simposio. Rivista per Psicologi e Psicoterapeuti* 1, pp.20 – 21

Castronova E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago, Illinois, USA: The University of Chicago Press (tr. it. *Universi Sintetici. Come le Comunità Online Stanno Cambiando la Società e l'Economia*. 2007. Milano: Arnoldo Mondadori Editore SpA)

Damer B., intervista rilasciata a Mediamente, Firenze, 31/05/1996. retrieved from <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp?id=97&tab=int>

Ferri P. (1999). Comunità e comunità virtuale: due concetti a confronto. In Carbone P. e Ferri P. (Cur.), *Le Comunità Virtuali* (pp.79 – 103). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Mimesis

García M.A., intervista rilasciata a Mediamente, Roma, 23/01/1996. retrieved from <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp?id=156&tab=int&tem=41>

Giansoldati D. (2000). *In principio era testo*. DG Line Informatica e Grafica. Retrieved from <http://www.mud.it/mudmootalker.php?ID=15>

Giuliano L. (1997). *I Padroni della Menzogna*. Roma: Edizioni Meltemi

Giuliano L. (2006). *Il Teatro della Mente*. Abbiategrasso (Mi): Edizioni Guerini e Associati SpA

Landow G.P., intervista rilasciata a Mediamente, Milano, 14/11/1996. retrieved from <http://www.mediamente.rai.it/biblioteca/biblio.asp?id=187&tab=int>

Mackay D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson, North Carolina, USA: McFarland

Mancini L. (2006). *GdR-Online: Noi, gli altri e tutto il resto*. (Relatore) Conferenza svoltasi durante l'evento *Lucca Comics and Games 2006*. Lucca (01/11/2006 – 05/11/2006) retrieved from http://www.gdr-online.com/articoli_conferenza_gdr_online_lucca.asp

Moderato P. (2007). *Interazioni del Comunicare*. Parma: Iescum Press

Morcellini M. (2006). Prefazione. In Giuliano L. (2006). *Il Teatro della Mente* (pp.11 – 14). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Guerini e Associati SpA

Scuderi L. (2008). Articolo in procinto di pubblicazione sulla fanzine online, in uscita il 31/10/2008. *Sciops 11*. on <http://www.progettofolle.net/chk.php?page=s2u01>

Sidoti B. (2006). Scritture collettive al di là dell'ipertesto. In Giuliano L. (2006). *Il Teatro della Mente* (pp.191 – 220). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Guerini e Associati SpA

Speciale E. (1999). Comunità virtuali: la posta elettronica e l'italianistica. In Carbone P. e Ferri P. (Cur.), *Le Comunità Virtuali* (pp.199 – 217). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Mimesis

Terzo L. (1999). Stili fatici. Comunità, virtualità, ipertesto. In Carbone P. e Ferri P. (Cur.), *Le Comunità Virtuali* (pp.61 – 78). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Mimesis

Trombini P. (a.a 2007 - 2008). *Vite da In-Ludere. Il gioco di ruolo come possibile strumento di Clinica della Formazione*. Tesi di Laurea, Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli Studi di Milano - Bicocca. (pp.. 116 - 119)

Turkle S., intervista rilasciata a Mediamente, Boston, 29/04/1999. retrieved from <http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/t/turkle.htm>

Zanero S. (2006). Mondi digitali e avventure nella rete. In Giuliano L. (2006). *Il Teatro della Mente* (pp.109 – 124). Abbiategrasso (Mi): Edizioni Guerini e Associati SpA