

ISBN 978-88-255-xxxx-x  
DOI 10.4399/97888255xxxx13  
pag. 251-290 (aprile 2017)

---

## Romanzieri per gioco

Osservazioni sulla narrazione a più voci nei giochi di ruolo online

GIOVANNI URRACI\*

### 1. I giochi di ruolo testuali online

Il presente contributo intende indagare gli usi linguistici e le dinamiche di costruzione del testo che caratterizzano i Giochi Di Ruolo<sup>1</sup> (Gdr) testuali, un'esperienza ludica che consiste in una narrazione collettiva prodotta da una comunità di giocatori-autori all'interno di uno spazio virtuale online. Riteniamo necessario precisare che il presente lavoro fa riferimento a una ricerca ancora in corso, i cui risultati parziali crediamo meritino però di essere elaborati e comunicati in quanto consentono uno sguardo d'insieme su un fenomeno sino ad ora a nostro avviso non sufficientemente indagato.

#### 1.1. *Giocare di ruolo online*

I partecipanti ai Gdr testuali si ritrovano all'interno di canali di chat per raccontare e vivere una storia; ogni partecipante interpreta un personaggio, ne recita il parlato e ne descrive le azioni in maniera coerente con la caratterizzazione scelta, caratterizzazione che si traduce sia in consapevoli scelte linguistiche sia nella simulazione di aspetti psicologici ed emotivi: gli utenti non si limitano a controllare i movimenti del proprio personaggio, come normalmente avviene nei videogiochi, ma con esso realizzano una totale immedesimazio-

\*

1. Definire in cosa consista esattamente il gioco di ruolo è compito assai arduo a causa delle tante tipologie di attività che ricadono sotto questa etichetta; riteniamo però che Hitchens (2008, p. 5) ne colga efficacemente l'essenza affermando che «the role-playing experience is undoubtedly one in which immersion, the assumption of a role and the involvement of the player are central». Per un approfondimento sulle possibili definizioni del gioco di ruolo, e sulla sua natura, si veda anche Giuliano (1997).

ne<sup>2</sup>. Nei Gdr testuali è assente ogni ricostruzione grafica del mondo virtuale e l'interazione dei personaggi con l'ambiente non avviene tramite alcun tipo di comando o *input* elettronico; l'agire è prettamente verbale e si realizza all'interno di una credibile realtà generata dalla fantasia e dalle parole dei giocatori stessi: tutto è racconto, e l'intrecciarsi dei messaggi inviati dagli utenti produce, in tempo reale, una storia scritta a più mani.

In definitiva, i partecipanti all'attività considerata interpretano un personaggio e costruiscono un racconto scambiandosi messaggi di chat per mezzo dei quali dialogano, narrano le azioni che si figurano di compiere e descrivono le proprie immaginarie interazioni con l'ambiente e gli altri personaggi. Eppure i Gdr testuali non costituiscono semplicemente un uso "originale" delle chat: da esse differiscono sia per alcune particolarità dell'interfaccia, sia perché i canali adoperati si delineano come un contesto spaziale e non come semplici contenitori di testo: ogni finestra di chat corrisponde a un luogo diverso, identificato da una dettagliata descrizione e collegato ad altre locazioni da specifiche coordinate che generano un mondo virtuale dalla geografia articolata e credibile<sup>3</sup>, l'interazione con il quale non è accessoria ma cardinale.

### 1.2. Ambientazione e comunità di riferimento

Nelle comunità osservate tutte le vicende raccontate e vissute dai giocatori si innestano su di una pervasiva struttura persistente, entrano a far parte di un mondo per quanto possibile coeso e coerente che si delinea come più di una semplice cornice: i luoghi, i costumi e le credenze che nel loro complesso vanno a formare l'ambientazione permeano infatti tutte le storie narrate, vincolano e guidano i giocatori imponendo ai loro personaggi delle norme da rispettare e, di conseguenza, fissano dei limiti alle loro azioni e ai loro comportamenti. Le ambientazioni alle quali i Gdr attingono sono estremamente varie e coprono tutta la gamma del possibile e del fantastico, spaziando da *setting* orientati alla verosimiglianza a contesti fantascientifici;

2. Il complesso e delicato rapporto tra identità del giocatore e identità del personaggio è attentamente analizzato e illustrato attraverso differenti chiavi di lettura in Turkle (1997).

3. L'importanza della dimensione spaziale è evidenziata anche dal fatto che i *link* alle varie chat sono spesso sovrapposti a una cartina geografica che raffigura l'immaginario mondo di gioco.

tra le molteplici tipologie di sfondo narrativo disponibili il maggior successo è indubbiamente riscosso da quelle di matrice *fantasy*. E *fantasy* sono appunto Dreamalot ([www.dreamalot.it](http://www.dreamalot.it)) ed Extremelot<sup>4</sup> ([www.extremelot.it](http://www.extremelot.it)), le due comunità sulle quali abbiamo concentrato la nostra analisi e all'interno delle quali abbiamo costruito il *corpus* di riferimento.

I siti considerati costituiscono due tra le principali e più longeve *community* italiane di gioco di ruolo: Extremelot è stato fondato nel 1998, conta attualmente circa 40.000 personaggi attivi e una media di 400 presenze negli orari di maggior affluenza; Dreamalot nasce invece nel 2005 in seguito a una scissione della comunità di Extremelot, è popolato da 5.000 personaggi e fa registrare una media di 40 giocatori contemporaneamente attivi. Entrambi, come anticipato, offrono un contesto *fantasy* attentamente delineato<sup>5</sup>, il quale vincola le storie che possono essere narrate condizionando le forme d'interrazione, le azioni consentite e i costumi descritti; l'ambientazione influenza inoltre le strutture che sostengono la comunità e le norme che regolano i comportamenti dei suoi membri, aspetti sui quali non ci soffermeremo in quanto l'analisi delle dinamiche sociali esula dai nostri scopi, anche se nel corso della trattazione non mancheremo di fornire tutti i riferimenti necessari alla contestualizzazione degli argomenti trattati.

### 1.3. Alcune note terminologiche: i Mud

Può forse sorprendere il fatto che, sin qui, per riferirsi alla realtà analizzata, non si sia impiegato il termine Mud (Multi-User Dungeon)<sup>6</sup>. Si tratta di una scelta consapevole dettata dal fatto che, a nostro avviso,

4. Il Gdr Extremelot è attentamente analizzato, secondo una prospettiva sociologica, in Isabella (2006), lavoro al quale rimandiamo per una dettagliata disamina della comunità e dei suoi membri. Per quanto riguarda invece una panoramica sulla varietà di lingua impiegata in Dreamalot si veda Urraci (2012, p. 422-423).

5. Ad esempio sul sito di Dreamalot è presente un'intera sezione dedicata all'ambientazione, nella quale si forniscono dettagliate informazioni su storia, territorio, politica, economia, razze, divinità, ecc.

6. Nati nel 1979 e popolari per tutti gli anni '90, i Mud sono degli ambienti virtuali su base testuale costituiti da un insieme di chat interconnesse; riprendendo l'essenziale ma chiara definizione di Turkle (1997, p. 269): «i mud sono una realtà sociale virtuale basata sul testo». Per un approfondimento sulla loro storia e sulle loro caratteristiche rimandiamo al capitolo dedicato in Crystal (2001), mentre per una loro analisi nella prospettiva del gioco di ruolo segnaliamo Giuliano (1997, pp. 87-117).

sebbene comunità come Dreamalot ed Extremelot derivino indubbiamente dai Mud, dei quali mantengono la struttura<sup>7</sup>, rispetto ad essi hanno sviluppato apprezzabili e determinanti differenze qualitative sia nell'interfaccia, maggiormente intuitiva e che non presuppone più abilità informatiche, sia in ambito linguistico e comunicativo.

In generale, a differenza di quanto avviene nei Mud, nelle comunità da noi considerate l'interazione uomo-macchina è ridotta al minimo: l'uso di *emote* è quasi assente<sup>8</sup>, e la manipolazione dell'ambiente è slegata dall'impiego di comandi indirizzati ad oggetti *scriptati*; è inoltre semplificata la componente ludica, la quale risiede esclusivamente nel relazionarsi con i personaggi attivi e non si basa su statistiche, livelli e missioni da compiere come invece accade nei Mud di avventura<sup>9</sup>. Quanto illustrato è rilevante perché comporta un considerevole potenziamento della componente narrativa: ogni singolo giocatore deve supplire alle mancanze illustrate sviluppando descrizioni di ambienti, oggetti e azioni estremamente dettagliate; niente è automatizzato, non è possibile fare affidamento su comandi e *script* ma tutto deve essere raccontato: è il dominio della parola, del dialogo, della pura immaginazione. Il maggior *focus* sulla produzione dei testi si accompagna a un rafforzamento della componente Gdr: nei Mud «dramatic action and storytelling alternate with small talk» (Ryan: 2004, p. 355), in Dreamalot ed Extremelot, invece, i riferimenti a realtà e identità esterne sono relegati a specifici *frame*, i quali occupano canali distinti e separati rispetto a quelli impiegati nelle sessioni di gioco; la finizione deve essere quindi totale, pienamente immersiva e priva di interferenze.

In conclusione la polivalenza del gioco di ruolo e la difficoltà nel delimitare i Mud rendono complesso attribuire una etichetta alle comunità analizzate. Abbiamo pertanto optato per la dicitura “giochi di ruolo testuali online”, forse prolissa, così da mettere in risalto tutti i tratti salienti dell'esperienza e limitare ambiguità e incomprensioni. Al tempo stesso, nella nostra analisi, ci rifaremo apertamente alla tradizione di studi sui Mud, in quanto i concetti

7. In particolare caratterizza i Mud il fatto di essere «organizzati intorno alla metafora dello spazio fisico» (Turkle: 1997, p. 270): ogni canale corrisponde a un differente luogo; ed è questo un tratto definitorio anche delle comunità osservate.

8. Si tratta di una mancanza non marginale. Infatti, come riconosciuto già in Cherny (1995), il ruolo delle *emote* nei Mud è assolutamente fondamentale.

9. Per una definizione dei Mud d'avventura si veda Isabella (2006, pp. 23–25).

espressi in tali contributi sono in larga parte validi anche per il nostro specifico contesto d'indagine.

## 2. L'essenza del gioco di ruolo: la narrazione

I Gdr testuali costituiscono una realtà estremamente complessa della quale molti sono gli aspetti meritevoli di essere studiati. Tuttavia nel presente contributo ci concentreremo su una singola tematica: osserveremo la realizzazione da parte dei giocatori di una narrazione collettiva, analizzeremo le modalità con cui vengono raccontate in maniera cooperativa delle storie che, attraverso il potere creativo della parola, generano una complessa realtà virtuale persistente<sup>10</sup> e credibile. La narrazione è il fulcro dell'esperienza: i giochi di ruolo, infatti, non sono altro che il racconto a più voci di storie nei personaggi delle quali i giocatori si immedesimano.

La narrazione realizzata nei Gdr testuali è però ben lontana dalle consuetudini letterarie, consiste in una pratica intrinsecamente sociale e interazionale (Georgakopoulou: 2013) che, in quanto tale, acquisisce senso unicamente all'interno della specifica realtà nella quale viene prodotta; non solo la storia si sviluppa in maniera quasi spontanea attraverso il costante confronto<sup>11</sup> tra individui che condividono uno stesso spazio virtuale, ma scaturisce da una rete di interazioni così fitta che è difficile discernere se quanto viene realizzato è scrittura o piuttosto dialogo. Probabilmente i Gdr testuali racchiudono entrambe queste anime: sono certamente narrazione in quanto raccontano delle vicende costruendo una sequenzialità causale e si rivolgono a un pubblico, sebbene la platea degli spettatori si sovrapponga quasi pienamente a quella degli autori; altrettanto certamente sono uno spazio dialogico in quanto, come vedremo meglio in seguito (Cfr. cap. 3.3), si configurano primariamente quale strumento di incontro e socializzazione: il *focus* non è sul prodotto delle sessioni

10. Definiamo la realtà creata dalle parole dei giocatori "persistente" in quanto, esattamente come nei Mud, «take away the typists, and the virtual world they have created remains, permitting new players to enter and interact at any time, as long as the server is operational» (Crystal: 2001, p. 177).

11. Il confronto tra gli autori non è da intendersi né come libera conversazione né come avanzamento di considerazioni metanarrative; consiste esclusivamente nel serrato scambi di messaggi nei quali si raccontano le proprie azioni prestando però grande attenzione agli stimoli provenienti dagli altri narratori, ai quali si adegua quindi il testo che si va scrivendo.

di gioco ma sulle sessioni stesse, sulle relazioni interpersonali che esse consentono di esperire.

Nei Gdr testuali l'atto narrativo si basa su due condizioni fondamentali: l'improvvisazione, data dal fatto che all'inizio della sessione di gioco i partecipanti non sanno come la situazione si evolverà, e la collaborazione, imprescindibile in quanto tutti i giocatori hanno il diritto e l'obbligo di contribuire allo sviluppo della narrazione attraverso la reciproca interazione; questi due aspetti saranno appunto tra gli oggetti principali della nostra trattazione. Nell'indagare i testi non ci interesseremo invece all'individuazione dell'identità degli autori né alla definizione del loro ruolo, temi prevalenti negli studi sull'autorialità plurima: il primo aspetto è irrilevante perché l'identità reale è inaccessibile mentre quella virtuale è palese<sup>12</sup>; la seconda questione invece non si pone perché, come vedremo, non c'è una distinzione nelle funzioni assolte dai partecipanti: si collocano tutti su un livello paritario. La prospettiva assunta verterà piuttosto sulla ricerca di una risposta alla seguente domanda: come riescono i giocatori a produrre un testo coeso e coerente interagendo in tempo reale e superando le forti limitazioni del canale?

Prima di affrontare le sfaccettate implicazioni di tale domanda riteniamo necessario indagare le forme nelle quali nei Gdr testuali si declinano quelli che sono stati riconosciuti essere i tratti salienti dell'*online storytelling* ossia «multi-linearity, fragmentation, multimodality, and interactivity» (Georgakopoulou: 2013, p. 695). Nelle prossime pagine forniremo inoltre indicazioni più precise sulla natura plurima dell'autorialità e sulla concezione distribuita della narrazione.

### 2.1. *Un mosaico di frammenti ipertestuali*

Un aspetto da tener presente per i suoi non secondari effetti sulle pratiche di scrittura e lettura è la natura ipertestuale delle narrazioni prodotte — sebbene si tratti di una ipertestualità non prototipica; il risultato delle sessioni di gioco sono infatti testi digitali caratterizzati da una struttura a rete (Pistoiesi: 2014, p. 358) e articolati in più parti, alcune delle quali direttamente connesse da *link* di navigazione o attivazione. I *link* sono collocati prevalentemente ma non esclusivamente nel paratesto e, oltre a essere comuni nell'interfaccia, sono

12. L'identità virtuale esplicitata nel *nickname* che accompagna ogni messaggio inviato; i Gdr testuali sono quindi un esempio di pseudonimia collettiva.

ancorati alle icone relative a razza e “professione” del personaggio che accompagnano ogni stringa di chat; hanno la funzione di attivare *tooltip* e/o di richiamare schede informative, come la presentazione dell'*avatar*<sup>13</sup>, la descrizione di determinati oggetti, la rappresentazione del luogo in cui ci si trova o la situazione meteorologica, inoltre spesso rimandano a immagini oppure riproducono suoni, in un brillante esempio di multimedialità<sup>14</sup> capace di combinare più linguaggi al fine di rafforzare il senso di immersione e coinvolgimento nella realtà di gioco. Indubbiamente si tratta di elementi accessori, non strettamente necessari per attribuire senso ai testi; non di meno si affermano come una componente essenziale nella costruzione del mondo virtuale, e sono inoltre rilevanti in quanto, venendo costantemente richiamati dai giocatori, ne sostengono e completano la scrittura.

Le consuetudini che caratterizzano la lettura sono l'elemento che maggiormente contribuisce a definire la natura ipertestuale dei racconti; quella realizzata è infatti una lettura frammentaria e multilinare aperta a numerosi possibili itinerari, che segue non prevedibili percorsi segnati da deviazioni, salti e ripensamenti; una tortuosità che non dipende unicamente dalla tendenza del testo a espandersi attraverso dei *link* ma che è data anche dal configurarsi dei singoli messaggi come lessie. In una stessa finestra di chat, e dunque in uno stesso flusso narrativo, si intrecciano messaggi che raccontano vicende differenti, simultanee ma spesso non interagenti, le quali portano alla costituzione di testi poco strutturati caratterizzati da sottotrame legate fragilmente che consentono al lettore una estrema libertà: leggere tutti i messaggi secondo l'ordine in cui appaiono in chat è una possibilità, ma altrettanto frequentemente di essi viene letta solo una parte (ad esempio quella che coinvolge direttamente il proprio personaggio) oppure si percorre la pagina in ogni direzione spaziale e

13. L'*avatar* è la rappresentazione virtuale del videogiocatore, una *on-screen persona* come la definisce Crystal (2001), che può manifestarsi attraverso una semplice immagine, spesso accompagnata dalla descrizione fisica e caratteriale del personaggio impersonato, o essere formata da un complesso modello poligonale del quale i comportamenti sono direttamente controllati tramite mouse e tastiera o *joypad*; il suo ruolo consiste nel mediare l'ingresso e il radicamento del videogiocatore nel mondo di gioco realizzandone il distacco dalla materialità e la traslazione nel ciberspazio. Nei Gdr testuali l'*avatar* prende vita nelle schede personaggio (Cfr. cap. 4.2).

14. Per il concetto di multimedialità nell'accezione da noi considerata si veda Cosenza (2008, pp. 18–23).

cronologica inseguendo curiosamente accadimenti nei quali non si è implicati ma che hanno luogo nello spazio virtuale in cui ci si trova.

Le opportunità sono insomma infinite e la libertà assoluta: ogni lettore approccia diversamente il testo, ha un ruolo attivo nella combinazione dei messaggi e nella ricostruzione della storia, la quale può comprendere tutto o parte di ciò che effettivamente accade e, all'occorrenza, espandersi per includere ulteriori informazioni utili alla ricostruzione del contesto, all'approfondimento della cornice narrativa. In definitiva la natura frammentaria della narrazione spinge la mente del lettore ad attivarsi per ricomporre una unità coerente e, pertanto, ogni utente legge un testo differente.

## 2.2. Autori e storie

Per giungere a una soddisfacente comprensione delle dinamiche che strutturano la narrazione collettiva nei giochi di ruolo non possiamo esimerci dall'analizzare ed esporre le forme assunte dall'autorialità, tutt'altro che banali e scontate; nei giochi di ruolo, infatti, l'autorialità non solo è distribuita tra una pluralità di soggetti, ma assume anche una peculiare e complessa fisionomia articolata su tre livelli non sempre chiaramente distinguibili (Hammer: 2007).

- a) L'autore primario, responsabile della creazione dell'ambientazione di gioco, del mondo immaginario nel quale tutte le vicende si svolgono; è questa la posizione assunta dai *game designer*, che nel caso dei giochi di ruolo online sono gli stessi amministratori del sito che ospita la comunità;
- b) l'autore secondario, che costruisce e veicola l'impalcatura delle singole storie riorganizzando in un abbozzo di trama quelle che sono le potenzialità insite nello sfondo narrativo ideato dall'autore primario. Si tratta di un ruolo affidato ai *Game Master* (Gm), i quali appunto «are responsible for presenting the world to the players, elaborating story elements and adjudicating results» (Hitchens: 2008, p. 13); in concreto partecipano alla narrazione introducendone le premesse e interpretando alcuni personaggi, ma soprattutto indirizzando l'improvvisazione dei giocatori affinché essa si mantenga entro determinati confini, affinché rispetti delle linee guida. Crediamo sia necessario sottolineare che i Gm non scrivono concretamente i racconti e non ne decidono neanche l'an-



damento: si limitano a fissare alcuni punti fermi, comunque non comunicati ai giocatori, i percorsi che uniranno i quali sfuggono però al loro controllo;

- c) gli autori terziari ossia i giocatori, i quali producono concretamente le storie interpretando dei personaggi dei quali raccontano pensieri, azioni e vicende;

I Gdr testuali, rispetto a quelli canonici, esibiscono una complessità ancora maggiore a causa della marcata tendenza alla sovrapposizione tra i ruoli precedentemente illustrati. In alcuni casi, nettamente minoritari, è effettivamente presente un Gm che, sotto le spoglie di uno o più personaggi, guida i partecipanti e stabilisce l'esito delle loro più importanti azioni; tuttavia, nella quasi totalità delle sessioni di gioco, non è identificabile un autore secondario: le sue prerogative sono assorbite dagli autori terziari, ossia i giocatori, i quali scrivono una storia non seguendo un canovaccio ma lasciandosi guidare dalla sola improvvisazione, una improvvisazione stimolata dalla semplice interazione reciproca. Dunque, normalmente, il soggetto delle storie vissute non viene fissato a priori ma emerge spontaneamente dalla collaborazione in tempo reale tra i presenti: l'autorialità è costantemente negoziata e con essa il corso delle vicende, fermo restando che il contributo di ognuno può esprimersi esclusivamente nel racconto delle azioni del proprio personaggio; pertanto, essendo questa la circostanza prevalente, nel corso della trattazione considereremo soltanto testi prodotti in assenza di un *game master*.

Le forme dell'autorialità influenzano, naturalmente, anche la tipologia di testi prodotti. Quando un canovaccio è fissato a priori le vicende narrate, che possono protrarsi anche per settimane, presentano un'apprezzabile complessità ed esibiscono un valido intreccio: si tratta di racconti di battaglie, di invasioni, di meravigliose scoperte e straordinarie esplorazioni, affascinanti vicende il cui unico limite è la creatività del *game master* responsabile della loro ideazione. In assenza di un autore secondario, invece, i racconti tendono all'essenzialità: narrano episodi carichi di quotidianità, incentrati su esperienze quali appuntamenti in una taverna, visite dal fabbro, allenamenti nel cortile di una fortezza o allestimento di spettacoli teatrali; non di meno, improvvisi e inattesi, da premesse semplici possono svilupparsi eventi complessi: una semplice serata in una locanda può condurre a un rapimento o a un assassinio sui quali si dovrà poi investigare, un diverbio al mercato può trasformarsi in una faida che coinvolgerà

numerosi personaggi, è possibile improvvisare furti e combattimenti, e sempre grande importanza ha la componente romantica. È necessario pertanto ammettere che, in linea di massima, a causa del loro carattere di improvvisazione, le storie muovono da idee semplici e presentano uno svolgimento minimale; eppure, una volta che la narrazione viene innescata tutto può accadere, ed essa può rivelarsi valida e interessante se si ha l'onestà di non valutarla secondo i criteri della letterarietà, se si tengono in considerazione il talento degli scriventi e le condizioni estreme della scrittura.

Essendo impossibile nello spazio a disposizione trascrivere un racconto nella sua interezza, ma al tempo stesso desiderando fornire tangibile testimonianza dell'attività scrittoria dei giocatori, riportiamo di seguito la cronaca di un evento così come affissa nella bacheca di Dreamalot<sup>15</sup> — di fatto un *forum* sotto le spoglie di un albo nel quale tutti i passanti possono lasciare un proprio messaggio; è infatti usanza comune pubblicare la sintesi delle vicende ludico-narrative delle quali si è stati partecipi, al fine di informare la comunità sugli accadimenti del mondo di gioco.

#### Tangibili visioni

Nei pressi del Sacro del Tempio vi era l'Arconte ed i Custodi dell'Oltre accompagnati da due ospiti, appartenenti all'Armata delle Tenebre, intenti ad osservare ed ascoltare il dire di alcune delle fiere dell'Oltretomba che avevano fatto la loro apparizione nei pressi dell'Averno, per aiutarci con la loro conoscenza e guidarci su una nuova strada verso la meta.

La tranquillità della serata è stata così interrotta da una visione rivelatasi, infine, tangibile realtà.

Una creatura di nero ammantata, antica e fiera, ha cominciato a lanciare comandi ad una sorta di Armata composta da orchetti, goblinoidi e altre creature simili che hanno attaccato l'Averno con l'intento di conquistarlo.

Là, sulle rive del Sacro lago il riecheggiare della battaglia è infuriato ed alla Guerra, di dovere e di impulsi, si è levato un canto antico e polifonico che ha unito le preghiere dei Custodi, l'acciaio dei Neri e la ferocia delle Fiere in una sola grande opera: la vittoria, la nostra vittoria.

La guerra ci è stata amica, l'equilibrio è tornato.

Degli invasori restano solamente le teste conficcate su pali, la pioggia ha lavato via il loro sangue e le loro anime hanno varcato i Cancelli.

È guerra contro chi attacca la sacralità dell'Averno.

È il tempo di Moria nel nome del Sommo e dell'Ardente: avremo giustizia e vendetta.

15. Tutti i testi inseriti nel presente contributo sono riportati fedelmente, ma i nomi dei personaggi sono stati volutamente modificati.

### 2.3. Racconti a puntate

Nei Gdr testuali la narrazione ha una natura seriale: in quanto raccontato vengono riproposti costantemente gli stessi luoghi, personaggi e premesse riuscendo però a dar vita a vicende sempre diverse attraverso l'ideazione e proposizione di combinazioni originali. Tra le tante storie che si susseguono vi è dunque una evidente uniformità e continuità di fondo ma, a differenza di quanto avviene, ad esempio, nella serialità delle produzioni televisive, non sono sempre evidenti e delimitabili le sequenze, le "puntate" che costituiscono il complesso della storia; emerge piuttosto un intrico di sovrapposizioni all'interno del quale è spesso impossibile riconoscere i punti di inizio e fine di un racconto, principalmente a causa del fatto che gli utenti entrano ed escono continuamente dal gioco: la narrazione è un costrutto privo di inizio e di fine, un inarrestabile e costante flusso che scorre indipendentemente dai singoli autori<sup>16</sup>.

La struttura eccessivamente proteiforme della narrazione potrebbe suggerire un paradossale immobilismo complessivo, potrebbe far pensare a un susseguirsi di tanti accadimenti irrelati e inconcludenti; in realtà, però, le vicende raccontate non si sovrappongono in una chiusa circolarità ma producono delle sfasature attraverso le quali il mondo virtuale progredisce, cresce e si sviluppa: lo sfondo dal quale si originano le narrazioni è in continuo divenire e lascia i segni del suo lento incedere tanto nella fisionomia dei luoghi quanto nella biografia dei personaggi, i quali da ideazione del singolo si trasformano progressivamente in riflesso dell'agire collettivo. Oltre a quello dal quale scaturiscono i singoli racconti esiste quindi un ulteriore livello di scrittura cooperativa che consiste nell'intreccio della totalità delle singole narrazioni, le quali si uniscono a formare un mondo persistente i cui cambiamenti si sedimentano in una memoria collettiva

16. Il continuo fluire della narrazione comporta che, per partecipare all'attività ludica, non è sufficiente collegarsi e pronunciare un saluto, come normalmente avviene nelle chat, ma è necessario descrivere dettagliatamente il proprio arrivo e innestarsi in maniera credibile nelle vicende in corso; lo stesso vale per il *logout*, che deve essere preceduto dal racconto del proprio allontanamento dall'ambiente di gioco, come nel seguente esempio: «*Tarsia*: Si caccia in testa il cappello a punta mentre attraversa con delle falcate rapide e nervose la sala, lasciandosi alle spalle tutti: sistema per bene la tesa, calcandosela un poco in avanti, e poi, a quel punto, allunga la mano per artigliare la maniglia. Neanche saluta, la buzzurra: si limita a sgattaiolare fuori alla svelta, come i ladri, lanciando solo un'occhiatina alla sagoma scura che è Elain, lì sulla soglia, prima di battersela alla svelta sperdendosi per le vie del borgo».

esplicitata nella stesura di cronache e nella creazione o modificazione di personaggi, luoghi e oggetti: la scrittura non è vincolata alle singole vicende, ma la sua natura pluriautoriale si esalta riverberandosi in quel macro-testo che è il mondo di gioco, sul quale ogni racconto lascia il suo segno e dal quale a sua volta è condizionato.

### 3. Le forme della scrittura, tra libera improvvisazione e collaborazione

Come affermato nel capitolo precedente, nei Gdr testuali lo svolgimento della storia e la sua conclusione non sono mai decisi a priori: il racconto si evolve e si trasforma in tempo reale adeguandosi ai contributi dei singoli autori; vedremo ora cosa ciò comporta per la pratica scrittoria.

#### 3.1. *La non-pianificazione del racconto*

Nei Gdr testuali ogni giocatore contribuisce liberamente allo sviluppo della narrazione, inviando le proprie stringhe di *chat* espande il racconto nella direzione che ritiene più opportuna: raramente la sessione di gioco è preceduta dalla scelta di un tema, e mai lo è dalla definizione di una trama da seguire; la scrittura, dunque, non solo è prodotto di un'autorialità plurima ma, circostanza peculiare, si evolve attraverso l'accumulo di materiale composto in assoluta autonomia e senza il supporto di alcuna riflessione metanarrativa condivisa: ogni giocatore-autore riprende gli spunti presenti nei messaggi inviati in precedenza ma le sue azioni, e quindi il suo contributo alla storia, sono imprevedibili, autonomi e mai concordati. Nel contesto analizzato le assenze sono più eloquenti delle presenze, esplicitiamo e chiariamo quindi le tante facce della non-pianificazione propria dei Gdr testuali guardando alle differenze rispetto alle più canoniche forme di autorialità plurima.

- I giochi di ruolo tradizionali, modellandosi sulle consuetudini stabilite da *Dungeons & Dragons*, presentano sempre un autore secondario particolarmente invasivo e certamente decisivo nella definizione del soggetto della storia e nella conduzione del racconto; nei Gdr testuali la presenza dei *game master* è invece marginale:

- non vi è una divisione per capitoli, non viene assegnata a ogni autore la composizione di una differente parte del racconto e, anche volendo, non sarebbe possibile farlo in quanto il testo non è articolato in parti superiori al singolo messaggio: i contributi degli scriventi si susseguono senza soluzione di continuità; al tempo stesso non vi è neanche una divisione per competenze, aspetto spesso alla base dell'organizzazione nella scrittura a quattro mani: tutti i partecipanti contribuiscono alla narrazione secondo le stesse modalità. La ripartizione del lavoro è fondata esclusivamente sulla selezione da parte di ogni giocatore di un *alter ego*, ossia il personaggio del quale dovrà raccontare azioni e pensieri;
- non vi è un *editor* che approvi i contributi dei singoli valutandone merito e coerenza: nonostante le comunità presentino una rigorosa gerarchia piramidale, e a dispetto del divario nel prestigio sociale tra gli utenti, il processo di scrittura si dimostra egualitario: non vi è alcuna autorità in grado di imporsi sugli altri partecipanti modificandone i contributi<sup>17</sup>, e negli usi linguistici non emerge una dominanza quantitativa, interazionale, semantica o strategica<sup>18</sup>. Inoltre, è assente persino qualsiasi forma di revisione collettiva;
- non esistono più versioni di un testo, esso è sin da subito definitivo e non alterabile in alcun modo; ciò è in parte dipendente dalle caratteristiche del mezzo, che impediscono la modifica dei messaggi successivamente al loro invio, ma è soprattutto dettato dal fatto che in un mondo creato verbalmente la parola è necessariamente azione e quindi ogni atto linguistico ha valore performativo<sup>19</sup>: tutto ciò che viene scritto effettivamente accade ed è dunque immutabile. Se così non fosse la finzione e la simulazione sulle quali l'intera

17. Ciò trova conferma nell'assenza degli indicatori verbali che, normalmente, nei giochi online caratterizzano i *leader* o comunque gli individui socialmente affermati. Per una disamina di tali indicatori rimandiamo a Prax (2010) e Newon (2011).

18. Per la definizione di questi aspetti, espressione di una interazione asimmetrica, si veda Orletti (2000, pp. 14–17).

19. Cherny riconosce un valore performativo agli enunciati prodotti nei Mud, con particolare riferimento agli *emote*: «there is some evidence that users view such emotes as events that "happen" [...] as soon as they are emoted, and are thus nondeniable, like performatives (Cherny: 1995). Alle stesse conclusioni giunge anche Turkle (1997: p. XVIII): «nelle realtà virtuali basate sul testo come i MUD, le parole sono atti».

- esperienza si fonda verrebbero irrimediabilmente minati, e il mondo faticosamente costruito perderebbe di significato;
- non è possibile comunicare le proprie intenzioni, interpretazioni e idee agli altri giocatori attraverso annotazioni metatestuali, funzionalità questa normalmente messa a disposizione dai *software* per la scrittura collaborativa. Non si tratta di una reale limitazione tecnica quanto piuttosto di una condizione resa necessaria dall'esigenza di preservare l'immersione nell'ambiente virtuale, impossibile in presenza di elementi che evidenzino la natura fittizia dell'esperienza attraverso rimandi esterni al mondo finzionale.

Il quadro sin qui presentato non solo non chiarisce le dinamiche che consentono di sviluppare una narrazione collettiva, ma anzi suggerisce nuovi interrogativi: da quanto affermato, infatti, è evidente che non vi sono fasi esplicitamente preposte alla ricerca di accordo–mediazione–sintesi tra gli autori, solitamente non vi è nemmeno un soggetto concordato, ed emerge inoltre che la suddivisione del lavoro è scarsamente articolata e per niente guidata; in aggiunta bisogna considerare che l'apporto dei giocatori alla narrazione è simultaneo e che gli enunciati hanno un valore performativo, due aspetti che impediscono la revisione del testo e in conseguenza dei quali gli autori devono essere capaci di adeguarsi in tempo reale agli impliciti *feedback* provenienti degli altri partecipanti, se necessario ripensando e trasformando il proprio progetto. Eppure, nonostante una certa ruvidezza data dal fatto che i singoli contributi non vengono fusi ma semplicemente giustapposti, nella loro assenza di pianificazione i giochi di ruolo testuali riescono a produrre una narrazione efficace e piacevole, sorprendente per le straordinarie circostanze nelle quali matura e apprezzabile nonostante non possessa alcuna qualità letteraria.

Restando in ambito di autorialità plurima mediata dal computer, è interessante rilevare che il quadro rappresentato è alieno alle rigorose norme stabilite dal metodo Sic<sup>20</sup> (Scrittura Industriale Collettiva), il quale prevede la guida di un direttore artistico il cui compito è quello di proporre un soggetto e di raccogliere i contributi dei singoli

20. Il metodo Sic ([www.scritturacollettiva.org](http://www.scritturacollettiva.org)), ideato nel 2007 da Vanni Santoni e Gregorio Magini, «si serve dei mezzi informatici per la creazione di testi narrativi a carattere multiautoriale» (Meozzi: 2015, p. 33).

autori relativi a personaggi, luoghi e situazioni per poi condensarli in una convincente sintesi; il metodo stabilisce inoltre una divisione quasi scientifica del lavoro, estremamente precisa e chiaramente regolamentata, e una pluralità di norme mirate ad armonizzare e valorizzare i contributi individuali.

### 3.2. Libertà e vincoli nella stesura del racconto

Non bisogna ritenere che l'importanza dell'improvvisazione conceda agli autori una libertà assoluta: essa sarebbe incompatibile con la costruzione sociale del racconto che caratterizza il gioco di ruolo (Cfr. cap. 6.1). Analizzando la scrittura dei giocatori sono infatti ben individuabili dei parametri che, in assenza di un esplicito confronto metanarrativo, limitano la creatività del singolo e consentono la gestione del conflitto: ogni autore può esercitare in autonomia la propria considerevole *agency*, ma al tempo stesso è vincolato al rispetto di alcuni criteri per l'analisi dei quali, con i dovuti adattamenti, ci rifacciamo alla proposta formulata da Hammer (2007, pp. 74-77).

Innanzitutto, le azioni raccontate e il modo di esprimersi devono essere plausibili, è imprescindibile la loro aderenza all'ambientazione del gioco e alla caratterizzazione del personaggio interpretato. Il primo aspetto si traduce nel rispetto del canone stabilito dall'autore primario, il creatore del mondo virtuale nel quale ogni vicenda si svolge; il secondo, invece, consiste nell'attenersi a quelle che sono le potenzialità e le capacità del proprio *alter ego*: non è plausibile che un fabbro si mostri abile nella lavorazione del legno, così come non è accettabile che un personaggio privo di allenamento fisico brandisca un poderoso martello da guerra o che un contadino esibisca sorprendenti abilità marziali<sup>21</sup>. Tutto ciò limita la libertà degli autori, costituisce un sacrificio indispensabile perché la stessa attività ludica abbia successo: come abbiamo già avuto modo di affermare, i giochi di ruolo si fondano su immersione e immedesimazione, condizioni che possono realizzarsi solo ed esclusivamente se lo spazio narrato viene percepito come realistico; e il realismo di un mondo creato è definito appunto dalla sua coerenza interna, dipende dal rispetto dei

21. Nei Gdr canonici le capacità del personaggio sono espresse attraverso un complesso sistema di statistiche. In *Dreamalot* ed *Extremelot* è presente un relitto di questa struttura, la cui funzione è però di fatto nulla: le abilità personaggio dipendono primariamente dalla sua biografia e dal percorso formativo seguito.

vincoli in precedenza illustrati. In altri termini, «fantasy settings can include fantasy contextual detail, as long as it makes sense within the set of assumptions associated with that fantasy setting» (Shapiro *et al.*: 2006, p. 284).

Il secondo aspetto che limita la libertà degli autori è la necessità di cedere parte della loro *agency* agli altri giocatori, i quali non possono essere prevaricati per mezzo dell'imposizione della propria visione narrativa: la natura collaborativa della scrittura implica la necessità di interfacciarsi con la comunità, di interagire con i presenti in chat adeguando la propria prospettiva ai contributi inviati<sup>22</sup>; deve essere creata una esperienza che risulti per tutti soddisfacente. Viene spontaneo domandarsi per quale ragione i narratori accettino una simile limitazione, certamente sorprende la loro disponibilità ad accogliere i contributi degli altri autori rinegoziando continuamente il progetto narrativo; analizzeremo la questione nel prossimo paragrafo, anticipando ora che la risposta va ricercata nel fatto che la collaborazione non è un semplice attributo della scrittura ma è il fondamento stesso del gioco di ruolo e delle comunità analizzate.

### 3.3. *La natura della collaborazione*

La volontà di collaborare è necessaria premessa a qualsiasi forma di autorialità plurima; l'importanza di tale dimensione pare essere colta dagli stessi giocatori, i quali si impegnano per mettere ogni utente nelle condizioni di poter partecipare efficacemente alla scrittura di gruppo: a differenza di quanto normalmente avviene nelle comunità videoludiche online (Urraci: 2012, pp. 433–435) si nota infatti un'attitudine positiva verso i nuovi arrivati, la disponibilità nei confronti dei quali è evidente nella ricca offerta di pazienti suggerimenti e indicazioni. I fattori che nei Gdr testuali permettono e promuovono la collaborazione sono essenzialmente due: il primo risiede nella natura stessa dei giochi di ruolo, strettamente interazionale, il secondo consiste nella condivisione di un comune approccio all'attività scrittoria; esamineremo di seguito nel dettaglio questi aspetti.

L'approccio collaborativo è connaturato a ogni tipologia di gioco di ruolo, ne costituisce l'essenza stessa. A differenza di quanto avviene normalmente nei giochi, in questa particolare attività non

22. Ribadiamo che si tratta di dinamiche implicite: la mediazione avviene attraverso un progressivo aggiustamento dei propri messaggi, e non con una palese riflessione metanarrativa.



vi è alcuna forma di agonismo, non vi sono né vincitori né vinti in quanto essa è esclusivamente «una forma di intrattenimento. Il suo scopo è di divertire. Ogni altra conseguenza è soltanto secondaria» (Giuliano: 1997, p. 51). Intrattenimento e divertimento motivano quindi il gioco di ruolo, costituiscono la meta alla quale i partecipanti tendono e aspirano; tale obiettivo può essere raggiunto vivendo una storia avvincente, ambientata in un contesto immersivo e affascinante all'interno del quale interpretare un personaggio interessante. Mentre la creazione di un personaggio apprezzabile è principalmente responsabilità del singolo, gli altri elementi necessari a una positiva esperienza ludica riconducono alla dimensione collaborativa della narrazione: quanto ricercato non può essere esperito in solitudine ma richiede la cooperazione con gli altri autori, rende necessario interfacciarsi con i presenti e creare insieme a loro un mondo vivo: «l'agire del singolo ha [...] senso solo se inserito all'interno di un agire comune» (Isabella: 2006, p. 46). In definitiva i giocatori hanno interesse a cooperare perché giocare di ruolo è una esperienza sensata e soddisfacente solo se vissuta in compagnia.

Il secondo elemento che abbiamo affermato essere in grado di sostenere e preservare la collaborazione è l'accordo sul modo di rapportarsi al gioco e alla scrittura. Per comprendere l'approccio alla narrazione da parte dei giocatori è necessario tener presente che, esattamente come nei Mud, i testi creati non sono un prodotto né commerciale né con velleità artistico-letterarie, anzi si presentano eccezionalmente effimeri; nascono e muoiono in breve tempo, dissolvendosi progressivamente al ritmo dello scorrere della chat<sup>23</sup>: «what they produce is not meant for literary immortality, and their nameless or pseudonymous efforts should not be regarded as part of [...] the artist's legitimate means to get recognition, and, ultimately, economic profit» (Aarseth: 1997, p. 144). Come testimoniano le interviste sottoposte agli utenti, la finalità del gioco non è nel completamento del testo, nella produzione di una storia, e l'intento con il quale ci si connette non è (solo) quello di scrivere: gli obiettivi sono primariamente sociali, risiedono nel piacere di creare un legame con

23. La natura transitoria ed estemporanea dei testi costituisce un tratto di sostanziale divergenza rispetto alla letteratura ad autorialità plurima, anche nelle sue più recenti sperimentazioni. Si pensi ad esempio al celebre collettivo Wu Ming che, pur attribuendo una crescente importanza al confronto attraverso la rete Internet, fonda sempre i suoi lavori su un chiaro progetto artistico e una solida ideologia (Benvenuti *et al.*: 2015).

gli altri utenti; ciò che realmente si realizza è pertanto una particolare forma mediata di socializzazione, nella quale la condivisione dell'attività scrittoria getta un primo ponte tra le persone. I giocatori si ritrovano per interagire, anche se le relazioni sono poi filtrate dal testo e dalla sua finzione; e tale volontà di stabilire un contatto con gli altri favorisce l'armonia della cooperazione. Si tratta di un aspetto sostenuto anche dalla natura seriale della narrazione (*Cfr.* cap. 2.3), la quale spinge ai giocatori a sviluppare degli appuntamenti fissi che, a loro volta, favoriscono la percezione del mondo narrato come parte della quotidianità: «per molti partecipanti al gioco, mettere in scena il proprio personaggio e vivere nel Mud diventa una parte importante della vita di tutti i giorni» (Turkle: 1997, p. 272); da ciò deriva una forte affezione che produce un significativo attaccamento ai personaggi ricorrenti e quindi ai loro autori, con i quali si affermano legami che si è spinti a coltivare e che grandemente giovano al successo della collaborazione.

I Mmog (*Massive Multiplayer Online Games*) sono stati riconosciuti essere dei *third places*, ossia «spaces for neither work nor home but rather informal social life» (Steinkuehler: 2005, p. 17) e quindi luoghi in cui «people can meet and create those weak ties that make life a richer and more diverse place» (*ivi*, p. 18); pur con le loro peculiarità, lo stesso valore deve essere riconosciuto anche ai Gdr testuali, la cui finalità principale è a nostro avviso quella di rispondere a un evidente bisogno di socialità.

#### **4. Il ciberspazio: un ponte che annulla la distanza tra scrivere ed agire**

Il ciberspazio è uno spazio virtuale non localizzato condiviso da una comunità di utenti<sup>24</sup>, la cui particolarità è quella di veicolare una sensazione di prossimità non solo comunicativa ma persino fisica: gli individui che si trovano in esso proiettati, infatti, si percepiscono immersi in uno stesso ambiente e provano quindi l'illusione di poter

24. È bene precisare che ciberspazio e realtà virtuale non sono sinonimi. Con "virtualità" si fa riferimento a «una sorta di deterritorializzazione, ovvero una forma di distacco dallo spazio fisico e geografico consueto nonché dalla temporalità dell'orologio e del calendario» (Pecchinenda: 2010, p. 82-83); il ciberspazio si fonda sulla virtualità ma la integra con una solida componente sociale e interazionale. Un mondo virtuale può essere esperito individualmente, il ciberspazio implica invece l'appartenenza a una comunità.

concretamente interagire uno con l'altro e con il contesto; in altri termini si tratta di «an event space or activity space that is a transformation of individual locations into an aggregate [...] shared space» (Keating *et al.*: 2010, p. 335).

Rilevabile in generale in Internet, non a caso «la metafora spaziale è evidentemente quella che meglio descrive la nostra esperienza di utilizzatori delle reti» (Antonelli: 2009, p. 53), il ciber spazio è eccezionalmente pervasivo nei Gdr testuali, in quanto in essi la sensazione di compresenza tra gli utenti è particolarmente intensa; ciò sostiene e rafforza la percezione di un ambiente tangibile e intrinsecamente sociale. Si tratta di un fenomeno importante anche nei videogiochi *multiplayer* (Urraci: 2012, p. 431), rispetto ai quali la realtà analizzata presenta però una notevole peculiarità: la virtualità premessa alla formazione del ciber spazio non è affidata al supporto grafico di un *software* ma scaturisce dagli scambi verbali e, pertanto, la comunicazione non è semplice testo ma strumento di creazione di uno spazio alternativo, atto di fondazione di una intera realtà; e la parola diventa immagine, suono e azione, si impone quale veicolo di una molteplicità di stimoli sensoriali condivisi tra tutti i partecipanti al gioco. Riteniamo ciò sia ben esemplificato dal seguente testo, il quale trasmette non solo indicazioni visive e, marginalmente, uditive ma persino la simulazione di una percezione olfattiva.

Brandet [Interno] «Avanza con i movimenti flessuosi e silenziosi di un felino, di un predatore che scruta, tiene a bada tutta la realtà circostante estendendo i propri sensi tutt'attorno, cercando di assorbire ogni indizio, ogni particolare che le potrebbe risultare utile— e mentre si avvicina al bancone, il proprio odore potrebbe farsi più intenso a causa del profumo delle resine, del muschio e del salmastro incollato alla pelle bruciata dal sole, e poi corrotto da una miriade di tracce acri o dolciastre a cui è difficile accostare un nome». Ahn, vediamo. «borbotta, picchiettando l'indice della mano sinistra contro il mento, e spucchiando per un attimo il soffitto, alla domanda di Heaton, prima di andarla ad osservare con gli occhi grandi e l'ovvietà che le distende i lineamenti affilati». . . Esistete. «Di certo non si perde il dialogo tra Selessis e Cabirdin, ma al momento è impegnata a rispondere al maestro dei giochi con un sorriso ampio e stretto, maledettamente grottesco, che le distorce il reticolo di cicatrici estese lungo tutto il lato sinistro del viso. Da vicino non è una gran beltà, anzi, appare piuttosto feroce se vogliamo contare quella fissità aggressiva con cui scruta Selessis». la prossima volta che mi chiamate confettino, lo dovrete gradicare. Favilla, o al limite..«sospira» Brandet.

#### 4.1. *La narrazione collettiva come simulazione di esperienze*

Il ciberspazio è uno degli elementi che maggiormente sostiene i Gdr testuali, in quanto contribuisce a garantire una narrazione coerente trasformando la condivisione del racconto in una fruizione collettiva di esperienze: la partecipazione a un ambiente virtuale creato verbalmente permette di infrangere il confine tra parola e azione, tra scrivere e agire, e pertanto i giocatori–autori non realizzano semplicemente una scrittura a più mani ma vivono insieme degli eventi. In concreto avviene un avvicinamento tra il raccontare e il raccontato, un tratto rilevabile in generale nella comunicazione mediata dal computer (Georgakopolou: 2013, p. 696) ma che nei Gdr testuali risulta esasperato in conseguenza del fatto che, come abbiamo già affermato (Cfr. cap. 3.1), tutti gli enunciati conquistano un valore performativo: quanto scritto, appena scritto, effettivamente accade.

Poiché il racconto di un evento è il suo compimento, e dunque scrivere è agire, la realtà esperita dell'autore e il mondo narrato tendono a sovrapporsi: egli si identifica con il proprio personaggio e la narrazione si trasforma nella descrizione delle azioni che si figura compiere; si tratta di un non trascurabile capovolgimento di prospettiva in conseguenza del quale l'evoluzione delle vicende acquisisce una significativa dose di spontaneità e autonomia: non è necessario un accordo preventivo sulle azioni da compiere in quanto esse scaturiscono naturalmente dal ciberspazio, le reazioni spontanee agli accadimenti prevalgono sullo sviluppo ponderato di una trama predeterminata. In definitiva le esperienze raccontate vengono effettivamente vissute e quindi, esattamente come accade nello spazio fisico, l'agire non è determinato a priori ma viene modellato dall'ambiente, dai mutamenti nel contesto e dalle proprie sensazioni; diventa pertanto possibile e non traumatico prescindere da un accordo esplicito, e anzi degli innesti metanarrativi risulterebbero controproducenti in quanto spezzerebbero l'illusione evocata dalle parole degli autori e sostenuta dalla virtualità del ciberspazio.

#### 4.2. *Schede luogo e schede personaggio: le fondamenta del ciberspazio, le basi del racconto*

Il ciberspazio non solo sostiene la narrazione secondo le modalità precedentemente illustrate, ma ne garantisce anche la coerenza ponendo dei riferimenti che, nella loro stabilità, agiscono al tempo

stesso come base condivisa tra tutti gli autori, il cui rispetto non è negoziabile, e come stimolo per la genesi o l'evoluzione dei singoli racconti. In particolare svolgono tale funzione le schede luogo e le schede personaggio, nelle quali sono descritti rispettivamente i dettagli dei vari ambienti e la fisionomia degli *avatar*, informazioni queste che non sono generiche indicazioni ma assunti da ogni autore accettati.

Schede luogo e personaggio non vengono compilate in relazione a una specifica storia ma sono date a priori: costituiscono l'impalcatura stessa del mondo di gioco e pertanto possono, anzi devono, essere riprese in più racconti; essendo stabili e ricorrenti, tali schede si pongono come un fondamentale punto di riferimento noto a tutti gli autori, costituiscono un sostrato comune a partire dal quale è possibile sviluppare le singole vicende. L'importanza di questi pur brevi testi nella realizzazione della scrittura collettiva è notevole: contribuiscono alla coerenza del ciberspazio impedendo molte delle contraddizioni che potrebbero essere causate dal mancato accordo tra gli utenti o da loro incomprensioni, eventi potenzialmente disastrosi in quanto capaci di minare l'intreccio della storia o comunque di incrinare la sospensione dell'incredulità sulla quale l'intera esperienza si fonda.

### Schede luogo

Non ci soffermeremo sulle schede luogo: sono per noi di limitato interesse in quanto non prodotte dai giocatori bensì dall'autore primario responsabile della creazione dell'ambientazione. Si è detto che nei Gdr testuali ogni finestra di chat corrisponde a un luogo differente, separato e distinto dagli altri ma con essi comunicante: il loro complesso costituisce la totalità del mondo virtuale; taverna, grotta, castello, piazza o foresta che sia, ad ogni locazione è associata una scheda che ne fornisce un'articolata e dettagliata descrizione, una didascalia la cui importanza è evidente: costituendo il contesto inter-autoriale all'interno del quale le vicende si esplicano, stabilisce un punto d'incontro (non solo figurato) fra i vari narratori-personaggi, e si configura quindi come una mappa verbale le cui coordinate sono indispensabili a garantire il successo delle interazioni in termini di profondità e coerenza.

Per comprendere l'utilità delle schede luogo bisogna tener presente che lo sviluppo di storie convincenti e interessanti richiede una

pluralità di ambienti e punti d'interazione, necessita di uno spazio che non sia astrattamente bidimensionale ma ricco e strutturato: non sarà così sufficiente che una chat rappresenti genericamente una taverna, ma dovrà comprendere una molteplicità di spazi ed oggetti ben individuabili quali un ingresso, i tavoli, il bancone, le botti, delle camere, il palco e magari un gradevole camino; una simile complessità, testimoniata anche dal testo di seguito riportato, può essere efficacemente realizzata solo per mezzo di una descrizione chiara, curata e sempre consultabile: non può essere improvvisata.

#### Borgo della luce.

Quartiere della Capitale ordinato e luminoso, in cui vige la legalità e la pacifica convivenza. Gli edifici sono per lo più di marmo bianco, e le ampie strade confluiscono tutte in una piazzetta comune di ritrovo per le attività quotidiane. Al centro di essa sorge una fontana in pietra di forma circolare, del diametro di 2 metri. Di notte, piccole luci argentate si accendono negli intarsi delle colonne, e della fontana, splendendo del vivo colore dell'Auricalco a seguito di un rituale officiato dall'Accademia dell'Arcano. Lungo i vicoli cittadini, invece, vi sono nelle lanterne appese ai portoni entro le quali arde una luce perenne priva di calore.

#### Schede personaggio

Per poter prendere parte a un Gdr testuale gli aspiranti giocatori devono creare un *avatar*, il quale corrisponde al personaggio che andranno poi a interpretare all'interno del ciberspazio e attraverso il quale interagiranno con l'ambiente e gli altri utenti. Le caratteristiche fisiche e psicologiche dell'*avatar* contribuiscono a delineare l'identità online dell'utente<sup>25</sup>, e la loro definizione è un passaggio di cruciale importanza in quanto per partecipare alla realtà narrata è necessario spogliarsi della propria identità e indossarne un'altra, la quale funge da «tramite tra il mondo della vita ordinaria nel quale vive il giocatore e il mondo fantastico (o virtuale) in cui è proiettato» (Isabella: 2006, p. 70); è questo un processo complesso in virtù del quale, come riconosce Pecchinenda (2010, p. 106), i giocatori non si limitano a raccontare

25. Per un approfondimento sulla pervasività dell'identità virtuale suggeriamo la consultazione di Yee *et al.* (2007), interessante studio nel quale è illustrato il *Proteus effect* ossia il fenomeno per il quale, nei mondi digitali, la rappresentazione dell'*avatar* esercita una significativa influenza sul comportamento dei videogiocatori condizionandone le azioni e l'approccio alla comunicazione.

una storia ma diventano autori della propria persona sperimentando aspetti del Sé nuovi o comunque inavvertiti<sup>26</sup>.

Le dinamiche che abbiamo sin qui trattato influenzano e modellano la scrittura: ogni frase pronunciata e ogni gesto compiuto deve essere coerente con la caratterizzazione scelta per il proprio personaggio, dunque l'identità virtuale degli autori influenza direttamente la narrazione riemergendo nello svolgimento delle vicende e in alcune scelte stilistiche. Tale identità si concretizza inoltre nella "scheda personaggio", ossia una pagina, diversa per ogni utente, nella quale sono raccontati i tratti principali dell'*avatar*; si tratta di una sezione del sito nella quale vengono illustrate e comunicate alcune fondamentali informazioni tra le quali il ruolo conquistato nel mondo di gioco, i legami di parentela e amicizia, gli oggetti posseduti e, soprattutto, la descrizione fisica del personaggio o meglio la sua presentazione. La funzione delle schede personaggio all'interno delle meccaniche di scrittura collettiva è la stessa che abbiamo già descritto in relazione alle schede luogo: non essendo prodotte in funzione delle singole storie, ma esistendo prima e indipendentemente da esse, si pongono come un assunto accettato da tutti i narratori e, quindi, costituiscono un riferimento stabile che sostiene la coerenza narrativa e favorisce la costruzione di un mondo credibile, capace di supportare la spontaneità di racconto e azione della quale si è parlato in apertura di capitolo.

La schermata principale della pagina-profilo comprende una immagine e alcune informazioni automaticamente compilate dal *software* quali sesso, razza e data d'ingresso nel mondo di gioco; l'elemento che maggiormente ci interessa è però la breve presentazione del personaggio scritta e curata dai giocatori stessi. Sul piano formale queste presentazioni possono essere catalogate secondo due tipologie principali, non sempre ben delimitabili; quelle del primo tipo schematizzano poche essenziali informazioni con distaccata oggettività, le seconde, nettamente maggioritarie, aspirano invece in maniera evidente alla letterarietà avvalendosi di un lessico ricercato e caricandosi di similitudini e immagini evocative.

- a) 231 estati su di un corpo che non viene scalfito dallo scorrere del Tempo. Giovane fanciulla dal portamento fiero, austero ed elegante. Occhi dorati, profondi, risplendono in un viso

26. Sulla questione si veda anche Turkle (1997).

di perla, dai tratti fini, delicati, come razza impone. I capelli d'oro sono leggermente sbiaditi a seguito di una maledizione ad opera di Menelmon, pur conservando qualche ciocca lucente a memoria dell'antico retaggio Vanyarin. Minuta ed aggraziata è la sua figura dalle forme ben poco pronunciate. 160 cm. Mescolanza di stirpi nel sangue: Noldorin, Sindarin e Vanyarin.

- b) Mezzosangue di retaggio elfico. Non molto alta, esile, povera di forme e piena di discordanze. Capelli neri, lunghi e mossi, scendono in robuste spire d'inchiostro e incorniciano un volto dai tratti docili, misti. Occhi blu, cupi e scuri come la notte. Mani affusolate e orecchie dalla curva accentuata: è una mezzosangue, e lo mostra in ogni sfumatura.
- c) Età: Apparentemente giovane, sui 20 anni umani. Altezza: 180 cm. Capelli: Neri. Occhi: Dorati, a causa dell'influenza del Celestiale. Carnagione: Pallida tendente all'olivastro, denotazione della stirpe Nandor.

Nell'esempio 1 si notano accumuli di aggettivi (“fero”, “austero” ed “elegante”), la presenza di inversioni (“minuta ed aggraziata è la sua figura”) e usi metaforici (“viso di perla” “capelli d'oro”), oltre che più generici segnali di un registro elevato o comunque ricercato (“estati” per “anni” “a memoria dell'antico retaggio”); la seconda presentazione, che pur sintetica è stilisticamente curata (“occhi blu, cupi e scuri come la notte” “scendono in robuste spire d'inchiostro”), possiede uno statuto intermedio, mentre la terza è assolutamente minimale. Come si evince specialmente dagli esempi 2 e 3, le presentazioni vengono normalmente costruite attraverso una successione di particolari che realizza una progressiva messa a fuoco di dettagli differenti, la quale comporta una frammentazione del testo che si riflette anche sulla sintassi: essenziale, caratterizzata da frasi semplici e periodi paratattici; sul piano stilistico, la tendenza alla segmentazione favorisce la preferenza per uno stile nominale contraddistinto da frequenti ellissi del verbo — in alcune schede particolarmente invasive.

Le descrizioni realizzate dai giocatori sono fortemente stereotipate, essendo caratterizzate da un ben riconoscibile insieme di elementi e immagini ricorrenti: gli occhi chiari sono spesso definiti *di ghiaccio* mentre quelli scuri vengono messi in relazione alla “notte” o alla “pece”, quelli verdi ai “boschi” e i castani sono detti “d'ambra”; i capelli,



o meglio le “chiome” o persino i “crini”, se biondi sono “dorati” o talvolta “di grano”; la carnagione dei personaggi femminili è il più delle volte “nivea” o “pallida”, “baciata dalla luna”, più di rado “ambrata”, e frequenti sono i riferimenti al colore di “perle” e “latte”; i lineamenti sono accompagnati dagli aggettivi “decisi”, “delicati” oppure “gentili”; il fisico è per gli uomini preferibilmente “forte” e “robusto”, dalla muscolatura “tesa”, mentre per le donne si associa alla sfera semantica della grazia e dell’eleganza, e l’aspetto di entrambi i sessi non di rado viene descritto con l’aggettivo “austero”<sup>27</sup>. Ovviamente, con risultati qualitativi altalenanti, non mancano testi maggiormente originali e creativi sia nelle immagini utilizzate sia nella rappresentazione del personaggio veicolata; estrapoliamo alcuni esempi al riguardo: «ha capelli rossicci ed è piena di lentiggini, un corpo tanto magro che non le ha mai fatto sviluppare chissà che femminilità» «il volto è una maschera fuggente di fiera e uomo assieme, indurito dalla guerra e dal dolore, sfregiato sulla parte sinistra da un’artigliata che dalla fronte corre fin quasi alla mascella» «un viso apparentemente senza età, dove tratti antichi e affilati si mescolano a dettagli più duramente umani»<sup>28</sup>.

Le schede personaggio sono apparentemente prive di una descrizione psicologica, ed effettivamente non si rileva la presenza di termini propri delle scienze psicologiche. A una più attenta lettura emerge però che la caratterizzazione del personaggio non è assente bensì celata all’interno della presentazione fisica, che acquista quindi un valore simbolico, e riemerge in ponderate scelte aggettivali e nelle immagini associate all’aspetto dell’*avatar*, in particolare contestualmente alla rappresentazione degli occhi e dei più impalpabili atteggiamento e portamento: «gli occhi *spietati*, la muscolatura sempre tesa ed *ostile*, le mani *feroci* come quelle di una belva» «i suoi occhi grandi e *sinceri*, segnati però da *sfumature dolorose*» «le linee del viso celano traccia di *frequenti sorrisi*» «giovane fanciulla dal portamento elegante e raffinato, non privo però di una certa *ritrosia*». La psicologia del personaggio è inoltre spesso interpretata come esito di vicende pregresse<sup>29</sup> («si mostra diffidente: le cicatrici sul volto gli

27. Crediamo sia interessante segnalare che la quasi totalità delle rappresentazioni risponde a irraggiungibili ideali estetici; la stessa locuzione “di perfetta bellezza” è senz’altro abusata, ma molto apprezzata è anche la definizione “insolita bellezza”.

28. Il personaggio è un mezzelfo, di qui la dicotomia antico-umano.

29. Le vicissitudini lasciano spesso segni anche sul corpo: cicatrici, tatuaggi o altri tratti

sono servite da monito» «la guerra gli ha insegnato il valore della vita, ed è ora ben pronto a godersela con l'abbandono a ogni possibile eccesso: ecco il perché della sua esuberanza» «bei vestiti e pose rigide lasciano trapelare, come palpiti del passato, fuggevoli attimi di arrogante e pigra scioltezza, lasciatele dalla Strada»), mentre più raramente viene implicitamente espressa attraverso la formulazione di giudizi («risulta essere un buon compagno di vizi e sventure» «originale soggetto che di certo non sarebbe a suo agio nell'alta società» «è ben nota per il suo lanciarsi in ogni esperienza»).

#### 4.3. *Il supporto dell'anafora alla costruzione della virtualità*

Le schede luogo e personaggio costituiscono le fondamenta del cibernazio, sono una base condivisa indispensabile al successo del racconto. La narrazione è però per sua natura in continua evoluzione, ed ha pertanto bisogno di introdurre costantemente nuovi referenti: inviando i loro messaggi, i giocatori producono spazi, luoghi e oggetti, tutti elementi che procedono poi a manipolare o distruggere. In un mondo simile, creato dalla parola, la catena anaforica non è solo uno strumento per ottenere la coesione testuale, bensì costituisce il collante che sostiene la virtualità: richiamare i referenti precedentemente introdotti nel testo implica convalidarne l'esistenza, interagire verbalmente con essi significa accogliere nella propria esperienza i mondi generati dagli altri scrittori fondendoli nell'unitarietà della narrazione. In definitiva il richiamo anaforico trasforma gli elementi testuali in elementi virtuali assegnando loro una collocazione e una funzione all'interno del cibernazio; inoltre, la frequente ripresa dei contributi degli altri narratori testimonia la disponibilità dei giocatori a far proprio un immaginario condiviso alla creazione del quale tutti i presenti partecipano e del quale ognuno è al tempo stesso fautore e attore.

distintivi la cui importanza è quella di testimoniare il radicamento del personaggio in un ambiente di gioco persistente, dotato di una sua storia e di una sua memoria. Per le stesse ragioni gli autori manifestano la volontà di motivare l'aspetto dei personaggi individuando i fattori che lo determinano; se guardiamo le schede precedentemente riportate notiamo che le ciocche lucenti vengono presentate come un attributo Vanyarin, le mani e le orecchie del secondo personaggio sono ricondotte rispettivamente alla sua natura elfica e umana, la carnagione del terzo è olivastra a sottolinearne l'appartenenza alla stirpe Nandor: giustificare le caratteristiche dell'*avatar* significa ricondurlo a una realtà più ampia e, dunque, collocarlo nell'immaginario del mondo virtuale.

Linguisticamente si evidenzia il ricorso a ripetizioni e sostituzioni mediante sinonimi e perifrasi, ed estremamente comuni sono anche gli incapsulatori anaforici; l'impiego dei pronomi è invece limitato ai riferimenti interni alle singole stringhe di chat a causa del rumore di fondo e della distanza temporale tra i messaggi. Segnaliamo inoltre che la ripresa dell'antecedente è il più delle volte neutra, ma non di rado cela un giudizio o una qualche forma di precisazione da parte dello scrittore che la realizza.

22:15 — Launertin: Forse uno dei Vostri *infusi* alla fine non mi farà male. Forza, ma che sia rilassante... «Scuote la testa, rivolgendosi a Fley» [...]

22:23 — Fley: [...] Versa l'*infuso* in una *tazza* e lo porge a Launertin. [...]

22:30 — Launertin: «Prende con entrambe le mani il *bicchiere* che gli viene porto, e immediatamente annusa l'*intruglio*» Mah... «Esclama perplesso, rivolgendosi più che altro a se stesso. Quindi avvicina le labbra al *bicchiere* e fa un sorso, senza trattenere il *liquido* ingoia subito» ... aaaargh... bleah... «Inizia a tossire e così facendo il *contenuto del bicchiere* viene rovesciato tutt'intorno a lui» [...]

22:35 — Undeb: Ma che!? «Si scuote all'improvviso, annaffiato dalla *tisana* rovesciata da Launertin. Rabbia nei suoi occhi. Con un gesto improvviso tenta quindi di spingere il *bicchiere*, volendo allontanarlo da sé»

Negli esempi precedenti sono presenti sia ripetizioni sia sostituzioni («infuso–intruglio–tisana–contenuto del bicchiere» «tazza–bicchiere»), mentre il pronome (“lo”) viene usato esclusivamente per sostituire parole immediatamente precedenti; si noti che *intruglio* per *infuso* non è una semplice ripresa, ma attribuisce all'oggetto una connotazione negativa.

22:12 — Norpen: «Dalle ante del bancone spunta il vampiro bello impettito, che si aiuta con i palmi delle mani ad uscire per poi rialzarsi in piedi dopo essersi trascinato» [...]

22:17 — Aphy: «Norpen praticamente esce da sotto le sue gambe e questo la fa saltare, urlare e imprecare» Ma che porcaccia di quella vacca che l'ha fatta qui fuori! [...]

22:18 — Reber: [...] «Riapre di scatto gli occhi poi all'affermazione di Aphy. Trattiene a stento una risata divertita notando ora la scena»

L'ultimo esempio riportato contiene un'ulteriore testimonianza della profondità della collaborazione tra gli scrittori, certifica l'inestricabile intrecciarsi dei loro messaggi in un testo unitario. Infatti l'incapsulatore anaforico *la scena*, presente nell'ultima stringa, riprende con successo le azioni raccontate nei messaggi di due differenti

autori: nella sua apparente banalità lega e sintetizza i contributi di tre narratori, li condensa andando a formare un testo che non appartiene più al singolo autore ma a tutti coloro i quali sono impegnati nel processo di scrittura.

### 5. Consequenzialità e uguaglianza: le linee guida nell'invio dei messaggi

Nei Gdr testuali la narrazione è una pratica sociale e interazionale (Cfr. cap. 2): nessun autore può monopolizzare lo spazio della chat o ignorare i testi prodotti dagli altri, pertanto la scrittura collaborativa assume una forma dialogica che impone l'invio ordinato dei contributi; per tale ragione la compresenza degli interlocutori, la (semi)sincronia degli scambi e la partecipazione al ciberspazio comportano la necessità di adottare un insieme di espedienti atti ad ottenere una successione di messaggi chiara e lineare: perché la narrazione collettiva risulti efficace è necessario i giocatori stabiliscano e rispettino un sistema di turnazione che definisca i criteri secondo i quali devono alternarsi nella scrittura.

La regolamentazione dei turni differisce in maniera significativa da quella propria della conversazione naturale, in quanto le problematiche che gli utenti dei Gdr testuali devono affrontare sono assolutamente peculiari e non derivano dal timore di silenzio e sovrapposizioni, come invece accade nell'oralità<sup>30</sup>. Il sistema di turnazione ha piuttosto il compito di garantire il rispetto della cronologia delle azioni e di impedire eventuali prevaricazioni tra i partecipanti che, data la forte socialità del contesto, nuocerebbero alla collaborazione e incrinerebbero la fondamentale premessa secondo la quale tutti gli autori devono avere le stesse opportunità di influenzare la scrittura collettiva; la normalizzazione dei turni contribuisce inoltre ad evitare incongruenze narrative e contraddizioni tra quanto affermato dai differenti autori, ed è dunque un fattore importante nei meccanismi responsabili della coerenza testuale, dalla quale dipendono il realismo dell'ambiente di gioco e la credibilità del ciberspazio: l'immersione nel mondo virtuale viene indebolita quando si verificano cortocircui-

30. Il silenzio non fa paura: è poco rilevabile perché nelle chat «lo spazio grafico è sempre riempito dai messaggi» (Orletti: 2004, p. 331); le sovrapposizioni sono impossibili perché «tutti i messaggi si susseguono linearmente nell'ordine di trasmissione del server» (*Ibidem*).

ti come quello di seguito riportato, scaturito dalla discordanza tra gli ultimi due messaggi.

16:15 — Itelia: [...] impacciata, come sempre, sgucciando tra i tavoli, colpisce con il gomito una delle tazze ammucchiate che rotola inesorabilmente verso il pavimento.

16:18 — Gloss: [...] Ma interrompe queste parole, distratto. I suoi acuti riflessi da mannaro lo portano a muoversi istintivamente e con lo scatto di una belva afferra al volo la tazza colpita da Itelia prima che tocchi terra [...]

16:19 — Reesh: [...] gli occhi fessurizzati e l'espressione ancora più torva, si volta lentamente e silenziosamente al rumore del bicchiere mandato in frantumi da Itelia.

### 5.1. La definizione dei turni comunicativi

Nonostante gli autori scrivano su una pagina condivisa e i loro personaggi agiscano nello stesso spazio simboleggiato dalla chat, l'interazione non pone tutti i presenti in relazione diretta uno con l'altro bensì si sviluppa all'interno di sottogruppi estemporanei che frammentano la totalità dei partecipanti in aggregati più ristretti, non dichiarati, i quali sono soggetti a costanti fusioni e scissioni. Esemplichiamo: se in una chat sono collegati, ipotizziamo, venti utenti, ognuno di essi non si confronterà con tutti gli altri ma, di norma, si formeranno spontaneamente dei raggruppamenti di massimo quattro o cinque individui, i cui testi si intrecciano e completano a vicenda per raccontare degli episodi che, sommandosi a quelli narrati dagli altri gruppi, andranno a costituire la totalità degli accadimenti in un determinato luogo del mondo di gioco. La consuetudine illustrata consente di affidare la narrazione collettiva a insiemi ristretti di individui che possono quindi coordinarsi agevolmente, secondo un approccio particolarmente efficace nella scrittura collaborativa: «the ability to break off from the main group, and work with selected members of the group can be very productive: sub-groups [...] may make rapid progress» (Sharples *et al.*: 1993, p. 19). La particolarità dei Gdr testuali risiede nel fatto che la compartimentazione della scrittura non risponde alla esplicita volontà di semplificare e organizzare il lavoro ma è diretta e naturale conseguenza della pervasività della dimensione sociale: attraverso lo scrivere insieme i giocatori desiderano sviluppare delle soddisfacenti relazioni interpersonali, si rivolgono quindi primariamente agli individui dei quali apprezzano maggiormente la compagnia, non alla totalità dei presenti, e realiz-

ziano un numero di interazioni limitato così da non disperdere la propria attenzione in una moltitudine di scambi che risulterebbero eccessivamente superficiali e quindi insipidi.

Quanto sin qui affermato è rilevante ai fini della comprensione della turnazione nei Gdr testuali: la successione lineare dei messaggi, in apparenza caotica, acquista infatti una sua logica se si considera che l'alternanza dei turni viene organizzata all'interno dei singoli sottogruppi, e non globalmente con riferimento all'intero canale. In particolare, è possibile estrapolare due criteri che determinano la successione dei turni; si tratta di consuetudini solo implicitamente codificate, non di meno unanimemente rispettate sia perché capaci di coniugare semplicità e funzionalità sia per la riconosciuta necessità di una norma condivisa.

- a) Nei Gdr testuali l'invio di un messaggio segnala in maniera inequivocabile la cessione della parola agli altri giocatori: diversamente da quanto accade nelle chat vi è una piena corrispondenza tra stringa di testo e turno, e non è consentito inviare più messaggi in successione; conseguentemente, non è necessario evidenziare in alcun modo il punto di rilevanza transizionale;
- b) La turnazione è basata su una successione di cicli, ognuno dei quali consiste in una sequenza di messaggi che comprende un intervento per ogni utente; dopo che tutti gli utenti hanno inviato il proprio contributo termina un ciclo e ne inizia un altro, nel quale la parola verrà ripresa tendenzialmente nello stesso ordine del precedente: dati tre utenti, la successione dei turni sarà del tipo A-B-C; A-B-C; A-B-C ecc. (crediamo sia necessario ribadire che tale schema non emerge all'interno della totalità dei messaggi ma struttura le interazioni tra gli appartenenti a uno stesso sottogruppo). Quella descritta è una norma saldamente interiorizzata e dunque rispettata; le sole eccezioni si rilevano nei rari casi in cui un utente fa attendere troppo a lungo il proprio contributo, forse perché impegnato in altre attività e poco concentrato sul gioco, circostanza che autorizza gli altri partecipanti a scavalcarlo.

Il sistema di turnazione proprio dei Gdr testuali è dunque rigoroso nel separare nettamente i contributi degli autori e a stabilirne chiaramente l'ordine di invio: non sono ammesse la fluidità e la co-

stante negoziazione del rapporto tra gli interlocutori che caratterizzano chat e oralità. Per dimostrare concretamente quanto affermato abbiamo preso in considerazione un'ora di gioco presso la pagina "Taverna dell'avventuriero" di Dreamalot; il risultato dell'analisi è la tabella di seguito riportata, nella quale è sintetizzata la successione delle stringhe di chat: a ogni utente corrisponde una lettera (attribuita secondo l'ordine di comparsa dei messaggi), e i messaggi sono organizzati secondo il gruppo d'interazione al quale l'autore appartiene (colonne).

Gruppo 1		Gruppo 2		Gruppo 3	
Ciclo I	A	Ciclo I	B	Ciclo I	C
	G		D		F
	H		E		G
Ciclo II	A	Ciclo II	B	Ciclo II	C
	A		D		F
	G		E		G
	H (esce)				
Ciclo III	A (esce)	Ciclo III	B	Ciclo III	C
	G		D		F
			E		G
Termina		Ciclo IV	D (esce)	Ciclo IV	C
			B		F
			E		G

Lo schema precedente evidenzia una significativa regolarità nella successione dei messaggi: gli autori inviano un solo messaggio per ogni ciclo, e si susseguono sempre secondo lo stesso ordine; tali norme sono rispettate anche dall'utente G, nonostante la sua partecipazione contemporanea a due differenti gruppi — a due differenti linee narrative, quindi. Si notano però due apparenti eccezioni: il giocatore D, nel ciclo IV del gruppo 2, anticipa il proprio turno andando a precedere B; la parziale infrazione è dovuta alla fretta del giocatore di lasciare la chat: effettua infatti il *logout* subito dopo, e il suo ultimo messaggio descrive appunto l'uscita del personaggio dalla locazione. Nel ciclo II del gruppo 1 l'utente A realizza due turni in successione, un'anomalia motivabile prendendo in considerazione il contenuto dei messaggi: il secondo testo inviato non si rivolge ai membri del gruppo 1 bensì a quelli del gruppo 3, nelle cui vicende A cerca di

inserirsi, e dunque si colloca al di fuori del normale schema della turnazione.

### 5.2. *L'impiego delle allocuzioni come coordinate narrative*

La rigidità dello schema descritto nel precedente paragrafo comporta un allontanamento delle coppie adiacenti, e più in generale risultano distanti i turni legati da rilevanza condizionale. Ciò è inevitabile: se un utente prima di poter intervenire nuovamente deve necessariamente attendere che tutti quanti abbiano terminato il proprio turno, allora gli stimoli a lui indirizzati resteranno a lungo in sospeso; ne deriva che, ad esempio, a una domanda non seguirà immediatamente la risposta ma essa giungerà soltanto dopo un significativo lasso di tempo. Inoltre, il susseguirsi degli interventi dei vari autori comporta un accumulo di stimoli indirizzati a uno specifico giocatore, il quale potrà però rispondere a essi soltanto quando giungerà il suo turno; ne consegue che in ogni messaggio è presente la risposta a una molteplicità di stimoli aventi differente provenienza e originati in momenti diversi del racconto.

Per osservare nel concreto le conseguenze delle problematiche segnalate sull'organizzazione del testo e sulla definizione dello stile, riportiamo due brevi esempi. Al fine di meglio evidenziarne la struttura, i messaggi riportati sono stati "segmentati" racchiudendo tra parentesi quadre le porzioni di testo indirizzate a un differente destinatario (il cui nome è riportato in apice): in poche righe il testo scritto da Anul si rivolge a tre personaggi-autori, mentre quello di Erandil a quattro in uno spazio ancora più ristretto; i riferimenti sono a contributi che, per ragioni comunicative e per una buona coesione del testo, dovrebbero essere contigui nella narrazione, ma che si trovano in realtà ben lontani, alla deriva nel corpo della chat: in apice, accanto al *nickname*, abbiamo appunto indicato la loro distanza in minuti e in numero di turni. Anche non potendone riportare gli antecedenti per questioni di spazio, dai messaggi seguenti risulterà evidente che la narrazione nelle chat dei giochi di ruolo è fortemente frammentaria, e la loro lettura non può quindi essere approssiata come si farebbe con un normale racconto: richiede un non immediato processo di scomposizione e rielaborazione che cucia insieme singole sezioni di testi prodotti da autori differenti.

22:08 anul: [Eppure dovrebbe essere una tranquilla taverna « aggiunge al



dire di tutanka ancora » Ma visto che è un covo di.. «e si morde la lingua» Guardiani «aggiunge poco convinta» Credo sia meglio evitare di guardarci le spalle mentre compiamo gesta seppur lecite si sa mai «chiara è la sua riluttanza verso il corpo» In più si parla pure di maghi..]Tutanka, 5', 7 turni [Di bene in meglio « sbotta sentendo, seppur non nitidamente, le parole di Averilon.]Averilon, 5', 8 turni [Torna quindi a sollevarsi con il busto ma sbianca al saluto che, Sharantyr, le rivolge. Di scatto il peso porta all'indietro come a ricercar una distanza che non trova avendo lo schienale direttamente nella schiena. Fiato trattiene quindi mentre, occhi sbarrati, fissano quel volto e quella sagoma. Non parla, par aver perso la possibilità di farlo eppur bocca si muove e fiato da essa fuoriesce »]Sharantyr, 2', 4 turni  
 23:15 Erandil: [Con la coda dell'occhio vede Jarovit e Spongex sorriderle, ma in risposta si limita a inarcare un sopraciglio scuro.]Jarovit, 8', 6 turni; Spongex, 4', 3 turni [per poi far tornare lo sguardo su Anul] Io non l'aiuto «bofonchia,]Anul, 3', 2 turni [poi sposta lo sguardo su Derdelior» Nuctemeron Dedè]Derdelior, 2', 1 turno [«saluto rapido, prima di tornare a osservar la scena »]Anul, 3', 2 turni

Perché ogni tassello si incastrerà alla perfezione, perché la storia sia coerente e priva di incongruenze, è necessario che la collocazione logico-narrativa dei contributi di ogni autore sia ricavabile in maniera certa, senza rischio di incomprensioni; la lontananza tra turni pragmaticamente correlati obbliga pertanto i giocatori a chiarire i numerosi riferimenti intertestuali presenti nei loro messaggi attraverso l'adozione di un sistema allocutivo eccezionalmente denso: abbiamo calcolato che, mediamente, si realizza un riferimento esplicito al proprio interlocutore ogni ventiquattro parole. Le allocuzioni sono di preferenza inserite nelle parti descrittivo-narrative del testo, e solo raramente nel discorso diretto; concretamente consistono nel nome di un personaggio, nel suo titolo, nella sua professione oppure nella sua razza, mentre è invece limitato l'uso dei pronomi, poco affidabili in quanto particolarmente sensibili al rumore di fondo tipico delle chat e quindi impiegabili esclusivamente se preceduti da un'altra allocuzione chiaramente co-referenziale.

Le allocuzioni sono sempre espresse dalla prospettiva del personaggio, e si innestano quindi in maniera credibile nel flusso del racconto: la loro funzione comunicativa è efficacemente mascherata, non si palesano quali aggiunte posticce in quanto vengono sempre celate all'interno della credibile descrizione di cenni, sguardi e movimenti del corpo virtuale; vediamone alcuni esempi, di seguito evidenziati in grassetto.

Jarol: «rapido *scuote la testa in direzione di Marvian*, rapida risposta la sua» no no no, perdonatemi tantissimo ma il caro estinto non è in vena questa

sera [...].

Seimpat: A lui... chi? «domanda inarcando un sopracciglio e *facendo scivolare lo sguardo su Jonah*»

Vagrant: Hey Voi! «esclama, mentre con un gesto plateale *agita il braccio verso il Guardiano*»

## 6. Gli indicatori metanarrativi

Una delle più grandi difficoltà che la narrazione nei Gdr testuali si trova ad affrontare è l'assenza di un accordo preventivo sugli sviluppi che la trama dovrà seguire; in parte le problematiche che ne derivano vengono arginate grazie alla pervasività del ciberspazio e alla sua capacità di trasformare la scrittura in un'operazione spontanea, ma ovviamente ciò non è sufficiente: sono necessari ulteriori meccanismi che consentano la convergenza di tutti i contributi verso un'unica meta, la quale, perché possa attuarsi una proficua collaborazione, deve essere nota a tutti i partecipanti.

Nei Gdr testuali è possibile rilevare la presenza di indicatori metanarrativi il cui ruolo è quello di condurre la narrazione collettiva verso uno sviluppo coerente e lineare chiarendo la corretta interpretazione di quanto raccontato e offrendo, con differenti gradi di esplicitezza, stimoli e suggerimenti relativi alle azioni che dovranno essere successivamente compiute; in altri termini si tratta di glosse atipiche che forniscono a tutti i partecipanti la corretta chiave di lettura dei messaggi, al tempo stesso veicolando la prospettiva dell'autore sulla storia e proiettando sugli altri delle aspettative. La più interessante peculiarità di quelli che abbiamo definito indicatori metanarrativi, strumenti comunque originali, è la capacità di mimetizzarsi nel racconto; la loro funzione non è palese, i riferimenti extra-testuali non sono visibili in quanto sono mascherati da passaggi descrittivi e appaiono quindi come convincenti complementi al racconto: le descrizioni, nei Gdr testuali sovrabbondanti, non sono quindi solo un elemento stilistico ma possiedono anche una funzione metanarrativa.

Gli indicatori metanarrativi possono manifestarsi sotto tre differenti forme, non sempre chiaramente distinguibili, che andiamo di seguito a illustrare.

- a) Enunciati nei quali viene esplicitata quella che si ritiene essere la reazione più probabile a quanto raccontato, caratterizzati

- dalla presenza di verbi e avverbi che esprimono probabilità e potenzialità (tentare, provare, forse, probabilmente, ecc.). Alcuni esempi: «si avvicina al bancone, tentando di scatenare una reazione da parte dei presenti» «un ghigno sul suo volto: ormai Blominid dovrebbe sentirsi intorpidito a causa del sonnifero versato nella sua coppa» «il tono per lei è basso seppur, presa dall'enfasi di quei pensieri, sia un in realtà un tono normale, e potrebbe essere per qualcuno fastidioso»;
- b) Aggettivi, avverbi e sintagmi che esplicitano il significato di azioni, gesti e mimica: «esibisce un sorriso, una smorfia volutamente ambigua» «ma è proprio sugli ultimi gradini che si sofferma, desiderosa di intralciare il passaggio a chi, come lei, si appresta a scendere» «sfodera un sorriso che mostra tutti i denti, forzato» «rapido si avvicina al bancone, un passo aggressivo e minaccioso»;
- c) *Back channel*, degli elementi che realizzano un *feedback* rendendo possibile la comunicazione tra gli autori pur senza infrangere l'illusione generata dalla narrazione; di fatto sono dei segnali attraverso i quali strizzare nascostamente l'occhio agli altri partecipanti suggerendo loro che si è afferrato quanto intendono fare, che ci si è compresi. Il dialogo tra gli autori non è ovviamente diretto ma mediato dai personaggi, questo in quanto la finzione scenica deve essere preservata: «nonostante siano ostili, dalle sue parole traspare che accetta di lasciar decidere le prossime mosse a Desiervi» «non dà a vederlo ma ha compreso dove le azioni di Omediars vogliono andare a parare» «sussulta: le intenzioni di Invernet le sono chiare, sa cosa dovrà fare».

Agendo al di sotto del livello letterale del testo, gli indicatori metanarrativi sono veicolo di una incessante comunicazione criptata tra gli autori; soddisfano la necessità di un confronto abbozzando una progettualità e consentendo di esprimere le proprie riflessioni sul racconto, seppur con evidenti vincoli e limitazioni. Gli elementi analizzati possono apparire come segnali discorsivi legati all'interfacciarsi dei personaggi e quindi integrati nel racconto, ma in realtà la loro funzione è assolutamente differente e intrinsecamente metanarrativa; tuttavia, a causa della sovrapposizione tra autore e personaggio, la concreta distinzione tra indicatori metanarrativi e segnali discorsivi in alcuni casi è impossibile e in altri ad essere dirimente è il contesto.

### 6.1. *Libertà creativa e compromesso*

La proiezione sul testo delle proprie aspettative può apparire come un tentativo di attentare alla libertà degli altri autori, vincolandoli allo sviluppo della storia che si intende realizzare; tuttavia, fermo restando che la realizzazione di una scrittura collettiva implica una certa dose di compromesso, e che è fondamentale ogni partecipanti manifesti le proprie idee, non si può comunque parlare di prevaricazione. È necessario che ogni scrittore sia consapevole della volontà degli altri, ma non è in alcun modo obbligato ad assecondarla<sup>31</sup>: nell'interpretare un personaggio riacquista la propria libertà, e può decidere di non cogliere oppure di fraintendere i segnali veicolati; deve però trattarsi di una scelta consapevole frutto di un chiaro progetto narrativo, e non di una reale incomprensione dovuta a una comunicazione imperfetta.

I giochi di ruolo testuali sono un luogo di libera sperimentazione, uno spazio di creatività; costituiscono «una sorta di rifugio in cui ritirarsi per difendersi dagli attacchi di estrema individualizzazione, razionalizzazione, burocratizzazione, distacco che il modello moderno [...] sembrava voler sferrare» (Pecchinenda: 2010, p. XIII): si cerca conforto nella irrealtà, si cerca asilo in universi alternativi nei quali si può produrre una manifestazione di libertà e potere inconciliabile con le catene del mondo fisico<sup>32</sup>, una libertà che non può essere schiacciata neanche dai *game master* o dagli utenti in possesso di un maggior prestigio sociale. Per tutte queste ragioni l'obbligo di non vincolare gli altri giocatori è forse la norma più importante dei Gdr testuali, e particolarmente osteggiate sono quelle che vengono definite “azioni autoconclusive”, inaccettabili catene alla possibilità di agire dei giocatori e dei loro personaggi, vera e propria violenza verbale sul corpo virtuale; in Dreamalot si trova pertanto la seguente indicazione:

31. Il narratore deve essere a conoscenza di tutto ciò che accade nella chat e quindi nel racconto, ma il passaggio di queste informazioni al suo personaggio è tutt'altro che diretto e scontato; da ciò mettono in guardia anche i suggerimenti ai giocatori pubblicati sul sito di Dreamalot: «Per un gioco corretto, è sempre bene ricordare che le informazioni possedute dal giocatore non sempre corrispondono a quanto conosciuto dal proprio personaggio. Per far scoprire al proprio personaggio quante più cose possibili sarà quindi necessario interagire con gli altri abitanti delle terre del sogno».

32. Per le motivazioni specifiche che spingono gli individui a giocare di ruolo si vedano anche Turkle (1997) e Williams *et al.* (2011).

## Errori comuni di Gioco

Dare un esito alla propria azione qualora questa influisca sugli altri PG, ovvero compiere azioni autoconclusive. Per esempio attaccare un personaggio e dichiarare di averlo ferito o ucciso. A noi sta descrivere al meglio l'azione, coerentemente con ambientazione, caratteristiche di razza e realismo. Agli altri, dare l'esito della nostra azione, con obiettività.

## 7. Conclusioni

Attraverso gli argomenti trattati e gli esempi riportati crediamo di aver dimostrato che i Gdr testuali online costituiscono una realtà di grande interesse: offrono uno spazio creativo nel quale si attua una riscoperta della scrittura superandone la sempre più frequente banalizzazione. Nelle comunità analizzate, infatti, la narrazione si colloca in un peculiare equilibrio tra comunicazione e creazione letteraria; ma, soprattutto, alla scrittura viene dedicata una sorprendente attenzione in quanto essa si impone quale fondamento di una realtà virtuale persistente, un mondo alternativo intrinsecamente verbale del quale i giocatori sono a tutti gli effetti parte: nei Gdr testuali la parola è sacra perché crea quella che per molti è una seconda casa, un ambiente vissuto attraverso la serialità della narrazione e la regolarità di appuntamenti che essa veicola.

La lingua è dunque l'imprescindibile cardine dell'intera esperienza, eppure il testo non è il fine ultimo della partecipazione ai Gdr testuali; l'obiettivo è quello di tessere delle relazioni interpersonali, realizzando così una particolare forma di socializzazione mediata da degli *avatar* ma non di meno autentica: i personaggi non sono infatti dei semplici artefatti da manipolare ma proiezione della stessa identità dell'utente, l'immedesimazione è pertanto profonda e radicata anche se non sempre palese. La volontà degli autori di confrontarsi conduce a una comunione d'intenti che consente di superare le limitazioni derivanti dal canale e gli ostacoli posti dall'improvvisazione, rendendo possibile una collaborazione scrittoria capace di prescindere, nella stesura dei racconti, dalla componente metanarrativa.

Nel corso del nostro studio abbiamo osservato le dinamiche attraverso le quali si manifesta la cooperazione tra gli autori, ponendo

particolare attenzione alle strategie da loro inconsapevolmente sviluppate per veicolare dei *feedback* e al ruolo-chiave del ciberspazio nell'attribuzione di spontaneità al processo narrativo — trasformato in una condivisione di esperienze. Vi sono però ulteriori aspetti che sarebbe produttivo analizzare, e in particolare le prossime ricerche dovrebbero allontanarsi dalle strutture della narrazione per indagare più da vicino lo stile dei testi: uno stile assolutamente peculiare e composito, sorprendente nel suo armonizzare le tante individualità che partecipano alla scrittura contaminandola con consuetudini, forme ricorrenti e originali preferenze. Riconosciamo che molto deve essere ancora fatto per maturare una piena comprensione delle comunità analizzate, ma speriamo con questo nostro contributo di essere riusciti a delineare un quadro generale e stimolante di quella che è una realtà sino ad ora trascurata specialmente in prospettiva linguistica.

### Riferimenti bibliografici

- AARSETH, E.J., *Cybertext. Prospectives on ergodic literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1997.
- ANTONELLI, G., *Scrivere e digitare*, in Gregory, T. (a cura di), *XXI secolo. Comunicare e rappresentare*, Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, Roma 2009.
- BENVENUTI, G., CESARANI, R., *Autori collettivi e creazione di comunità: il caso Wu Ming*, in Barbieri, A., Gregori, E. (a cura di), *L'autorialità plurima. Scritture collettive, testi a più mani, opere a firma multipla*, Esedra editrice, Padova 2015.
- CHERNY, L., *The modal complexity of speech events in a social MUD*, «Electronic Journal of Communication», 5, 1995, p. 4.
- COSENZA, G., *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Bari 2008.
- CRYSTAL, D., *Language and the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.
- GEORGAKOPOULOU, A., *Narrative analysis and computer-mediated communication*, in Herring, S., Stein, D., Virtanen, T. (eds.), *Pragmatics of Computer-Mediated Communication*, De Gruyter Mouton, Berlin 2013.
- GIULIANO, L., *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi Editore, Roma 1997.

- HAMMER, J., *Agency and authority in Role-Playing "Texts"*, in Knobel, M., Lankashear, C. (eds.), *A new literacies sampler*, Peter Lang Publishing, New York 2007.
- HITCHENS, M., *The many Faces of Role-Playing Games*, «The International Journal of Role-Playing», 1, 1, 2008, pp. 3-21.
- ISABELLA, S., *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2006.
- KEATING, E., SUNAKAWA, C., *Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds*, «Language in society», 39, 3, 2010, pp. 331-356.
- KONZACK, L., DALL, I., *Fantasy and Medievalism in Role-Playing Games*, in Montola, M. Stenros, J. (eds.), *Playground worlds. Creating and evaluating experiences of Role-Playing Games*, Ropecon ry, Helsinki 2008.
- MEOZZI, T., *Informatica e autorialità plurima: a partire da SIC*, in Barbieri, A., Gregori, E. (a cura di), *L'autorialità plurima. Scritture collettive, testi a più mani, opere a firma multipla*, Esedra editrice, Padova 2015.
- NEWON, L., *Multimodal creativity and identities of expertise in the digital ecology of a World of Warcraft Guild*, in Crispin, T., Mroczek, K. (eds.), *Digital discourse: language in the new media*, Oxford University Press, Oxford 2011.
- ORLETTI, F., *La conversazione diseguale. Potere e interazione*, Carocci, Roma 2000.
- *Aspetti linguistici, testuali ed interazionali delle conversazioni in rete*, in D'Achille, P. (a cura di), *Generi, architetture e forme testuali. Atti del VII convegno SILFI*, Franco Cesati Editore, Firenze 2004.
- PECCHINENDA, G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«Homo game»*, Laterza, Bari 2010.
- PISTOLESI, E., *Scritture digitali*, in Antonelli, G., Motolese, M., Tomasin, L. (a cura di), *Storia dell'italiano scritto, vol. III*, Roma, Carocci 2014.
- PRAX, P., *Leadership style in World of Warcraft raid guilds*, in *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, 2010.
- RYAN, M.L., *Will new media produce new narratives?*, in Ryan, M.L. (ed.), *Narrative across media. The languages of storytelling*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004.
- SHAPIRO, M.A., PEÑA-HERBORN, J., HANCOCK, J.T., *Realism, imagination, and narrative video games*, in Vorder, P., Bryant, J. (eds.), *Playing video games. Motives, responses, and consequences*, Lawrence Erlbaum Associates, London 2006.

- SHARPLES, M., GOODLET, J.S., BECK, E., WOOD, C., EASTERBROOK, S., PLOWMAN, L., *Research issues in the study of computer supported collaborative writing*, in Sharples, M. (ed.), *Computer supported collaborative writing*, Springer, London 1993.
- STEINKUEHLER, C.A., *The new third place: massively multiplayer online gaming in american youth culture*, «Journal of research in teacher education», 3, 2005, pp. 16–33.
- TURKLE, S., *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997 (ed. orig.: *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster paperbacks, New York, 1995).
- URRACI, G., *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in Gargiulo, M. (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma 2012.
- WILLIAMS, D., KENNEDY, T., MOORE, R.J., *Behind the avatar: the patterns, practices, and functions of role palying in MMOs*, «Games and culture», 6, 2, 2011, pp. 171–200.
- YEE, N., BAIENSON, J., *The Proteus effect: the effect of transformed self-representation on behavior*, «Human communication research», 33, 1, 2007, pp. 271–290.