

Università degli Studi di Pisa
Corso di Laurea Magistrale in Informatica Umanistica

Relazione per il Seminario di Cultura Digitale
a.a. 2015/2016, I-II semestre

GAME STUDIES

NARRATIVITÀ E POTENZIALITÀ DEI GIOCHI DI
RUOLO ONLINE TESTUALI
IL PLAY-BY-CHAT

Relazione per il Seminario di Cultura Digitale

Monsellato Marta
Matr. 527148
marta.monsellato@gmail.com

INDICE

Introduzione	3
1. La <i>querelle</i> tra ludologi e narratologi	4
1.1 “Game studies” o “gaming theories”?	4
1.2 Ludologi vs narratologi: i giochi raccontano storie?	5
1.2.1 Janet Murray	6
1.2.2 Espen J. Aarseth	8
1.2.3 Henry Jenkins	9
2. Breve storia dei giochi di ruolo: dal tavolo al computer	11
2.1 Definizione e origini: D&D e VtM	11
2.2 Dai MUDs, MMORPGs e Interactive Fiction al Play by Chat	13
3. I play-by-chat	16
3.1 Breve descrizione e meccanica di gioco	16
3.2 Alcuni elementi narrativi	18
3.2.1 L'ambientazione	18
3.2.2 I personaggi	19
3.2.3 Role e trame	19
3.2.4 “Giocatore in fabula”	21
Conclusioni	22
Bibliografia	23
Sitografia	24

INTRODUZIONE

I giochi raccontano storie? Se sì, in che modo lo fanno?

Siamo all'interno, nonché al centro, dell'attuale e non ancora concluso dibattito che nel campo dei nascenti *game studies* oppone due categorie di studiosi: ludologi e narratologi. I primi sostengono che seppure nei video games siano rintracciabili elementi narrativi, questi debbano essere considerati come elementi accessori utili alla meccanica di gioco, parte integrante di essa e non come tracce di una narrazione vera e propria. D'altra parte i narratologi sostengono l'opposto: nei video games una narrazione ben precisa c'è, c'è sempre stata ed è innegabile. A cominciare dall'elementare *Tetris*, fino ai video games contemporanei quali il sofisticatissimo *Fallout* o *Uncharted 4*, ogni video game ha una sua *storia*, con una sua più o meno facilmente rintracciabile linearità e ogni videogame potrebbe essere analizzato secondo i metodi d'analisi narrativa tradizionali da Propp a Roland Barthes.

La relazione parte da questa base per spostarsi verso una fetta di giochi particolare, i giochi di ruolo online e nel dettaglio la categoria dei *play-by-chat*. Dopo una breve ricognizione del dibattito tra ludologi e narratologi e percorrendo brevemente la storia del gioco di ruolo e del suo impianto narrativo fino alla nascita dei giochi di ruolo online, ci si sofferma su questo fenomeno esclusivamente italiano che si configura come la perfetta unione di elementi digitali ed elementi narrativi tradizionali. Il lavoro vorrebbe dimostrare e lasciar intendere al lettore come non solo esista una palese ed inevitabile narritività tradizionale anche all'interno di un gioco di questo tipo, negando in questo modo la posizione estremista dei ludologi e caldeggiando la controparte, ma soprattutto come l'utilizzo delle moderne tecnologie digitali, la matrice ludica di base e la forte presenza dell'elemento narrativo possano fare di questa categoria di giochi un ausilio importante nella crescita del singolo individuo o di una collettività, in più di un ambito della vita e per più utilizzi rispetto al semplice aspetto d'intrattenimento.

1. LA QUERELLE TRA LUDOLOGI E NARRATOLOGI

1.1 “Game studies” o “gaming theory”

Non si ha un vero e proprio studio accademico dei giochi prima della fine del ventesimo secolo. Si deve aspettare la *game revolution* dei primi anni '80 perché l'interesse, sino ad allora raro e limitato ai campi della storia o dell'antropologia, si trasformi in un vero e proprio studio accademico che prende forma e cresce attraverso la nascita di diverse metodologie e approcci di studio che interessano diversi campi del sapere. A partire da quella "rivoluzione", lo studio dei giochi (detto *game studies* o *gaming theory*, da non confondere con il campo del *game theory*¹ che è altra cosa) si caratterizza sostanzialmente per tre tipologie di approccio: un approccio sociale ed antropologico, un approccio umanistico e quello dell'industria e dell'ingegneria. A seconda del tipo di approccio critico cambiano le metodologie dello stesso studio e lo spettro di strumenti e metodi utilizzati si differenzia notevolmente. Nessuno di questi approcci tende ad annullare l'altro: tutti e tre si fondono, collaborando tra loro senza escludersi procedendo nelle ricerche d'una disciplina che è, ad oggi, ancora da definire.

Le scienze sociali si sono concentrate sulla questione del rapporto tra l'esperienza ludica e le persone, la società. Attraverso indagini, esperimenti di laboratorio e ricerche etnografiche hanno evidenziato ed investigato tanto l'impatto positivo che il giocare ha sulle persone, quanto l'impatto negativo. Attraverso la teoria dell'apprendimento sociale e collettivo, è stata messa in luce la pericolosità di determinati videogiochi con contenuti violenti ed aggressivi o è stata analizzata, in psicologia, una nuova forma di dipendenza nel campo dell'*Internet Addiction*², cui i giochi contribuirebbero in modo pericoloso e fuorviante. Allo stesso modo, è stato teorizzato anche l'enorme apporto positivo e formativo di determinati videogiochi nel campo dell'apprendimento scolastico o, ancora, l'innegabile capacità dei videogiochi nel coinvolgere una persona in altre attività culturali quali, ad esempio, la scrittura o la produzione di arti visive. Altri tipi di ricerche, infine, si sono allontanate dall'idea di videogioco inteso come "positivo" o "negativo" e hanno cercato di studiarne ruolo e posizione nella complessità della vita

1 Il *game theory* è lo studio matematico di particolari strategie di marketing. Specificatamente, è lo studio di modelli matematici di conflitto e cooperazione tra creatori di decisioni intelligenti e razionali.

2 L'Internet Addiction Disorder (IAD), Internet Dipendenza in italiano, è un disturbo da discontrollo degli impulsi comparabile al gioco d'azzardo patologico.

quotidiana. L'approccio riservato allo studio dei videogiochi da parte delle industrie e dell'ingegneria è probabilmente il più complesso tra i tre. Da un punto di vista ingegneristico, i videogiochi sono stati studiati come contesto d'innovazione tecnologica per analizzare i progressi compiuti da settori come lo studio delle intelligenze artificiali, la computer grafica, ecc. Da un punto di vista industriale, invece, la ricerca viene guardata con l'occhio della risposta accademica a domande del settore video-ludico sui prodotti che vengono creati e venduti. Ci si concentra su come migliorare i videogiochi, come crearne di nuovi e più avvincenti e su cosa, quindi, rende "buono" un videogioco, dove per "buono" s'intende: divertente, coinvolgente, semplice da imparare, innovativo, ecc.

Ciò che interessa in questa sede è l'approccio umanistico a questi studi, il quale si rivela molto più complesso, ramificato e discusso di quanto si possa immaginare. In termini generali, l'approccio umanistico s'è occupato inizialmente di analizzare l'insieme di significati realizzati attraverso i videogiochi. Con l'utilizzo di strumenti e metodi quali interviste, ricerche etnografiche o osservazioni dei partecipanti, i ricercatori hanno studiato i vari ruoli che i videogiochi assumono nella vita e nell'attività ludica delle persone assieme al significato che queste attribuiscono alle loro diverse esperienze di gioco. Altri ricercatori si sono invece concentrati sullo studio dei videogiochi in quanto artefatti culturali, con tutto quanto ne consegue considerando i videogiochi quali forme dell'espressione umana. Da qui al considerare i videogiochi quali potenziali prodotti narrativi il passo è stato quasi immediato, benché tutt'altro che semplice. Ne è nato un dibattito, una *querelle*, che è ancora in piedi ed è ben distante dal trovare un esito a favore di una o dell'altra parte.

1.2 Ludologi vs narratologi: i giochi raccontano storie?

«As questions go, this is not a bad one: do games tell stories? Answering this should tell us both *how* to study games and *who* should study them³» questa, fondamentalmente, la domanda principale e il punto di partenza. Se i videogiochi raccontino o meno delle storie, in che modo lo fanno e alla luce di questa domanda capire come i videogiochi dovrebbero essere analizzati e soprattutto chi dovrebbe studiarli. Da qui sono andate sviluppandosi due principali e fondamentali posizioni. Partendo dal presupposto che il computer, come mezzo, può essere considerato un nuovo strumento d'espressione narrativa che apre nuove e numerose possibilità, il punto di vista narratologico intende i giochi come

3 Jesper Juul, *Games Telling Stories? A brief note on games and narratives*, articolo disponibile su <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

nuove forme di narrazione e sostiene la possibilità che questi debbano essere analizzati e studiati servendosi delle tradizionali teorie della narrazione. Viceversa, i cosiddetti ludologi negano tale possibilità: i videogiochi non sono nati come prodotti narrativi e non dovrebbero essere analizzati e studiati come tali. Per quanto sia innegabile l'esistenza di elementi narrativi all'interno degli stessi, tali elementi dovrebbero essere considerati quali sistemi astratti, semplici realtà accessorie d'un videogioco che aiutano il giocatore a raggiungere determinati scopi.

Vengono qui selezionati tre principali cordoni di questo dibattito, considerati funzionali all'intera discussione oltre che principali colonne portanti all'interno del dibattito stesso, e che seguono le posizioni di tre diversi studiosi: Janet Murray – docente di Letteratura, Media e Comunicazione presso il MIT, Espen J. Aarseth – figura di rilievo nel campo dello studio dei videogame e della letteratura elettronica ed infine Henry Jenkins – accademico e saggista statunitense.

1.2.1 Janet Murray

«Is there a game-story? I think this is the wrong question, though an inevitable one for this moment⁴». La domanda sbagliata, ma inevitabile per il momento. Il termine-binomio *game-story* fa riferimento alle nuove e ricchissime forme di gioco che proliferano in formato digitale. Per la precisione: il videogioco *hero-driven*, lo soprattutto giocato in prima persona, il gioco di ruolo in quanto genere e la simulazione *character-focused*. Tutte queste tipologie di gioco sono sicuramente molto più narrative rispetto ad altre. La Murray sostiene e specifica quindi e in apertura che: «Games are always stories, even abstract games such as checkers or Tetris, which are about winning and losing, casting the player as the opponent-battling or environment-battling hero⁵». I videogiochi raccontano, sempre, storie. Persino quei videogiochi che non sembrano farlo, nascondono delle storie fosse anche soltanto perché “narrano” del vincere o del perdere, opponendo i giocatori gli uni agli altri o intraprendendo battaglie in cui alla fine, tra i tanti, uno solo è l'eroe che domina. Da qui, una risposta univoca a due domande che accompagnano la prima: come mai gli studiosi sono così attratti dalla discussione sui giochi digitali in termini di “storia” e come mai i giochi digitali siano sempre più pieni di meccanismi di “*storytelling*” e di storie in quanto tali. Il motivo è da cercare nel carattere intrinseco del supporto digitale, nel suo essere procedurale e assieme partecipativo, nel senso che genera comportamenti basati su sistemi di regole e

4 Janet Murray, *From Game-Story to Cyberdrama*.

5 *Ibidem*

permette tanto al giocatore quanto al creatore di muovere gli oggetti, gli elementi. Di cambiare le carte in tavola. In seconda istanza, il supporto digitale è un mezzo che include anche immagini, immagini in movimento, testi, suoni, elementi tridimensionali e spazi navigabili in misura nettamente maggiore rispetto a qualsiasi altro mezzo. Così, i creatori di videogiochi possono includere nel mondo del gioco molti più elementi di quanto sia stato possibile fino ad ora.

Giochi e storie hanno, inoltre, due importanti strutture in comune: la prima è il contrasto, il *contest*, l'incontro tra avversari che finiscono per escludersi reciprocamente nel perseguimento di determinati obiettivi. Il contrasto, l'opposizione è la lotta per un obiettivo è un'esperienza umana naturale che i giochi assumono, drammatizzandola e raccontandola attraverso le loro storie. La seconda struttura è il *puzzle*, che può anche essere guardato come il contrasto tra lettore e autore, l'autore ed il *game-designer*. In una storia di *puzzle*, il terreno di sfida è la mente ed il ritmo della narrazione è scandito dalle mosse dei partecipanti, che si succedono in turni. La maggior parte delle storie e la maggior parte dei giochi, siano essi elettronici o meno, includono tanto elementi di contrasto quanto elementi di "puzzle". Ne viene che ogni qualvolta queste due strutture s'incontrano o vengono sottolineate, giochi e storie s'assomigliano sempre di più.

A questo punto, secondo la Murray bisognerebbe ulteriormente modificare la domanda di partenza o completarla: esiste una *game-story*? Cosa viene, prima, la storia o la partita? Secondo la Murray, è sempre la storia ad arrivare per prima, perché la narrazione è un'attività umana fondamentale e l'uomo si adatta a qualsiasi mezzo d'espressione per attuarla: dall'oralità, ai supporti digitali del mondo multimediale. Inoltre e in aggiunta, giochi e storie sono entrambi distanti dal mondo reale, benché entrambi includano attività che sono state fatte "per davvero" in altri domini, in altri luoghi. Nel mondo postmoderno, l'esperienza di tutti i giorni s'avvicina sempre di più a quella d'un gioco e si è sempre più consapevoli di questo e della sempre più costruita natura delle nostre narrazioni. Le ordinarie categorie dell'esperienza iniziano ad essere descritte e vissute come "ruoli" e vengono destrutturate e de-costruite attraverso le loro componenti culturali inventate.

L'unione tra i giochi e le storie è quindi «[...] a vibrant space, open to exploration by high and low culture, and in sustained and incidental engagements by all of us as we negotiate the shifting social arrangements of the global community and the shifting scientific understandings of our inner

landscape. The human brain, the map of the earth, the protocols of human relationships, are all elements in an improvised collective story-game, an aggregation of overlapping, conflicting, constantly morphing structures that make up the rules by which we act and interpret our experiences. We need a new medium to express this story, to practice playing this new game, and we have found it in the computer. The digital medium is the appropriate locus for enacting and exploring the contests and puzzles of the new global community and the postmodern inner life⁶».

Nel suo libro *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Janet Murray conia a tal proposito il termine *cyberdrama*, sottolineando l'evolversi delle storie ed il loro mutamento nel particolare spazio immaginario del computer e trovando nei giochi di ruolo online (in particolare nei MUDs) un ottimo terreno fertile perché questa nuova forma di narrativa emergente prenda sempre più spazio, forma, significato e metodo.

1.2.2 Espen J. Aarseth

«To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories⁷» non solo, ma c'è anche da dire che «[...] a search of traditional literary values in texts that are neither intended nor structured as literature will only obscure the unique aspects of these texts and transform a formal investigations into an apologetic crusade. If these texts redefine literature by expanding our notion of it - and i believe that they do - then they must also redefine what is literary, and therefore they cannot be measured by an old, unmodified aesthetics. I do not believe it is possibile to avoid the influence from literary theory's ordinary business, but we should at least try to be aware of its strong magnetic fields as we approach the whiter spaces - the current final frontiers - of textuality⁸». La posizione di Aarseth è la meno permissiva e la risposta, diretta, all'articolo di Janet Murray è chiara. Secondo Aarseth, probabilmente è tempo per i sostenitori del narrativismo di fare i conti con alcune delle critiche che per anni sono state sollevate, a contestare la propria posizione, e di difendere le relative opinioni con una terminologia narratologica più precisa. Solo così, il dibattito può avanzare.

La problematica d'un ibrido *story-game* che dominerà il futuro dell'intrattenimento digitale

6 *Ibidem*.

7 Espen J. Aarseth, *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, 1997.

8 *Ibidem*

sembra, per Aarseth, «no more likely than a future with only one kind of sport⁹». Ponendo come reale l'esistenza d'un futuro della narrativa in ambito digitale e di nuove forme dello *storytelling*, da ricercare in quella che viene definita una "cornucopia" di nuovi formati digitali e culturali, resta ferma l'opinione secondo cui questo enorme potenziale vada cercato nelle nuove tipologie di giochi. Forme che si fondono con il sociale e con l'estetica in modo tanto creativo, quanto inedito. Così facendo, allo stesso modo in cui si noterà come una nuova generazione di giocatori cresce, la stessa parola "gioco" non sarà più fraintesa e corrotta così come lo è oggi ed "eufemismi" come "story-puzzles" e "interattori" non saranno più necessari. I giochi saranno giochi ed i giocatori saranno giocatori, senza sfumature di sorta.

Il ruolo dell'accademico nello studio dell'evoluzione di nuovi generi di intrattenimento si rivela duplice. Aarseth conviene con la Murray nel sostenere che gli studiosi dei nuovi *digital media* dovrebbero impegnarsi in una critica più costruttiva, al fine d'esplorare la molteplicità di tali generi, ma avanza la posizione secondo cui il miglior contributo che uno studioso, un ludologo, possa dare sia quello di fornire una critica teorica dei giochi, che comprenda un preciso e fermo vocabolario di discernimento della materia dalle altre e quindi, di analisi. In questo modo si andrebbe ad aiutare entrambe le categorie, rispettando però il potenziale unico e ricco insito nell'universo dei giochi. Non è necessario cercare nuove forme d'analisi intrecciate o creare neologismi ibridi o reinventare definizioni che non hanno bisogno di alcun rinnovamento strutturale e lo «Storytelling, on the other hand, still seems eminently suited to sequential formats such as books, films and e-mails, and might not be in need of structural rejuvenation after all. If it ain't broke, why fix it?¹⁰».

1.2.3 Henry Jenkins

In un articolo¹¹ pubblicato nel suo blog personale, Jenkins affronta direttamente la questione del dibattito iniziando con l'elencare alcune posizioni su cui risulta poco possibile non convenire, riassumendole ed arricchendole con la propria personale considerazione. Anzitutto, precisa che non tutti i giochi raccontano storie. Avvicina i videogame più ad una esperienza parzialmente astratta come lo è la musica o la danza e come non è, invece, il cinema. Prendendo in esame giochi come *Tetris*, *Blix* o *Snood*

9 Idem, in *Espen Aarseth responds*, risposta al precedente articolo di J. Murray, in www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/cornucopia

10 *Ibidem*.

11 Henry Jenkins in *Game Design as Narrative Architecture*, articolo pubblicato su www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair

conferma l'evidenza per cui si presentano come semplici giochi grafici, scevri d'una qualche esposizione narrativa. Per giungere ad una qualche comprensione di questo tipo di videogiochi si ha bisogno di altri concetti, altri termini di paragone e studio comparativo che vanno aldilà della narrativa.

Al contrario, molti giochi hanno, in modo anche minimo, delle aspirazioni narrative. Spesso i *game designers* creano videogiochi intendendoli quali una serie di esperienze narrative per il giocatore, sicché tenendo conto di tali aspirazioni risulta ragionevole suggerire l'importanza d'una comprensione di determinati videogiochi alla luce del loro rapporto con la narrativa, e che tale comprensione possa o debba venire prima dell'analisi sull'estetica dei giochi stessi o sulla loro struttura. Parallelamente, però, tale analisi narrativa non deve essere prescrittiva, nonostante molti narratologi si trovino portati a difendere l'esistenza di particolari forme narrative nei videogiochi, bloccando la propria analisi sulle stesse. Questo perché i videogiochi non hanno un solo futuro possibile, ma ne hanno diversi e l'obiettivo dovrebbe essere il favorire la diversificazione dei generi e la conseguente apertura dei giocatori ad una quanto più possibile ampia gamma di esperienze. Una discussione sulle potenzialità narrative di un videogioco non dovrebbe ridursi al privilegiare la narrazione in sé su tutte le altre potenzialità e possibilità che i videogiochi stessi offrono. Nonostante ciò, benché sia possibile suggerire l'idea che i *game designers* vanno a raccontare delle storie, questi dovrebbero imparare a raccontarle bene. Per farlo, i *game designers* (figure professionali normalmente formatesi nel campo della scienza dei computer o del *graphic design*) dovrebbero ricalibrare e riorganizzare il loro vocabolario di base delle e sulle strutture narrative. Al contrario e parallelamente, dal momento che l'esperienza del giocatore non può essere ridotta alla semplice esperienza d'una storia inserita in un videogioco, i narratologi per loro parte dovrebbero ampliare il loro stesso vocabolario fondamentale in materia di videogames, così da poter affrontare il dibattito e lo studio in modo più completo. In un videogioco ci sono altri fattori ed altre caratteristiche ugualmente importanti che hanno a che fare poco o niente con lo *storytelling* in sé, ma che contribuiscono alla creazione finale d'un grande gioco e d'una grande esperienza.

Bisogna quindi ed infine prestare attenzione alle particolarità dei giochi in quanto tali anche e soprattutto per quanto riguarda tutti quegli aspetti che li differenziano da altre forme d'espressione, tradizioni narrative comprese. Per farlo è necessario cambiare l'approccio, l'oggetto ed il metro della comparazione, soffermandosi maggiormente su ciò che i videogiochi condividono con altri media, narrativa compresa, e soprattutto soffermandosi maggiormente sull'analisi di tutti quegli elementi che li differenziano da tali media e come lo fanno, in che misura, in che modo.

2. BREVE STORIA DEI GIOCHI DI RUOLO: DAL TAVOLO AL COMPUTER

2.1 Definizioni e origini: D&D e VtM

Semanticamente la parola “ruolo” offre già una prima ed inequivocabile indicazione su come restringere il campo: in un gioco di ruolo il giocatore interpreta, appunto, un ruolo. Si ritrova ad indossare i panni di un personaggio, una entità, diversa da sé ed immersa in una realtà alternativa. Se diversa o meno dalla realtà quotidiana questo dipende dall'ambientazione in cui è settato il gioco. Seconda e non meno importante prerogativa di un gioco di ruolo è la compartecipazione: ogni giocatore col proprio ruolo da interpretare si rapporta ad altri giocatori, in un interscambio continuo di elementi. Se vogliamo cercare delle radici per il gioco di ruolo dobbiamo sfogliare la storia fino agli anni '30, quando il “teatro della spontaneità” dello psicologo Jacob Levi Moreno porta alla creazione del termine *role play*. Tuttavia, il gioco di ruolo inteso come attività ludica discende dai *wargames*: giochi strategici ad ambientazione inventata o ispirata alla realtà che, attraverso l'utilizzo di miniature e mappe cartacee, trattano una simulazione di situazioni di guerra. Se a questi due elementi uniamo il teatro della Commedia dell'arte del XVI secolo, lì dove una trama descritta in termini molto generali da un canovaccio conduceva gli attori ad una quasi totale improvvisazione su scena di dialoghi e azioni e vi accostiamo gli anni '60, dove gruppi di rievocazione storia crearono giochi di “storia creativa” in cui venivano dettagliatamente ricreate la storia e la cultura del Medioevo con le primissime influenze ed introduzioni di elementi fantasy, ecco che abbiamo la prima vera culla del gioco di ruolo moderno di cui *Dungeons and Dragons* ne è il capostipite indiscusso e, a seguire, *Vampire: the Masquerade*.

La prima edizione di *Dungeons and Dragons* è del 1970, anno in cui il suo autore Ernest Gary Gygax pubblica il gioco per la prima volta: una scatola con dentro tre piccoli libri che, in formato *digest*, ne descrivono ambientazione e regole. La seconda edizione è di pochi anni dopo ed esaurisce le sue copie in pochissimo tempo, le seguenti non sono da meno e la 3.5 pubblicata nel 2003 diventa la pietra

miliare del gioco. Il gioco, abbreviato in *D&D*, nasce nell'ambiente dei *fantasy wargames*, ma i giocatori controllano singoli personaggi anziché gruppi o eserciti. Tuttavia, la vera rivoluzione è un'altra: i singoli personaggi possono evolversi, non solo in senso meccanico, ma anche in senso emotivo e psicologico. Possono crescere. Il gioco si sviluppa attraverso una serie di *avventure*, create e gestite da un giocatore detto *dungeon master* il quale, servendosi di manuali, crea una *storyline* attraverso cui condurre il resto dei giocatori. La fantasia, pur nei binari dell'ambientazione imposta, è elemento cardine delle avventure tutte giocate attorno ad un tavolo. L'insieme dei personaggi viene chiamato *party*, l'avventura in sé invece è chiamata *campagna*. Man mano che la campagna prosegue ogni personaggio cresce non solo attraverso l'aumento delle proprie capacità, ma anche attraverso il ritrovarsi immerso in situazioni sempre diverse che conducono il suo carattere a cambiare parzialmente. Sì, parzialmente, perché per una vera e propria evoluzione psicologica e profonda dei personaggi bisogna guardare il secondo gioco di ruolo per eccellenza, *Vampire: the Masquerade*.

Sviluppato dalla *White Wolf* e abbreviato nella sigla *VtM*, il gioco viene pubblicato nel 1991 nella sua prima edizione e viene proposto ad una utenza adulta per via di contenuti forti e atmosfere gotiche. Il sistema di gioco si chiama *Storytelling System*: il regolamento ruota completamente attorno all'interpretazione del ruolo del personaggio, sentito ed impostato quale strumento per la creazione di storie fondamentali per lo sviluppo di gioco e la cui possibilità di personalizzazione, da parte del giocatore, viene apertamente favorita ed incentivata dal sistema stesso che riduce drasticamente i numeri, siano essi dadi o altri valori. La seconda edizione del manuale di gioco reca il seguente titolo: *Vampire: The Masquerade. A storytelling Game of Personal Horror. By becoming a monster, one learns what it is to be human.* «[...] Vampire is a game of make-believe, of pretend, of storytelling. Although Vampire is a game, it is more about storytelling than it is about winning¹²» e ancora «[...] To some extent, you are a Storyteller as well as a player, and should feel free to add ideas and elements to the story, though the Storyteller may accept or reject them as she sees fit. In the end, it is the story, not your character, which is the most important. The character is a tool for telling a good story, not the other way around¹³». L'importanza data alla storia, alle storie raccontate, a quelle narrate e alle storie create salta immediatamente all'occhio aprendo l'introduzione del manuale. Gli autori pongono immediatamente il focus del giocatore sulla centralità del raccontare storie, dello *storytelling* e chiariscono tre punti

12 White Wolf, *Vampire: The Masquerade*, 2nd Ed., 1992-1997, p. 15.

13 *Ibidem*.

fondamentali: *VtM* è un gioco che ruota attorno alle sue storie, il giocatore è prima un narratore e poi un giocatore comune, il cui personaggio non è l'elemento fondamentale, ma uno strumento utile e principale per raccontare una storia e infine, viene ricordato che *VtM* resta comunque un gioco: come tale ha le sue regole e i suoi sistemi. Prima, però, è questione di *storytelling*.

Tanto D&D quanto *VtM* sono giochi di ruolo narrativi. Dato rilevante e fondamentale di entrambi i giochi è uno solo, presente in *D&D*, ma sicuramente molto più evidente in *VtM*: qualsiasi parola il giocatore fa pronunciare al proprio personaggio, qualsiasi azione egli compie, qualsiasi decisione prende fosse anche la più piccola, condiziona il mondo circostante ed ha effetti sul gioco degli altri e sulle vite degli altri personaggi. Perché tutto questo passi dalla recitazione attorno ad un tavolo al mondo della narrazione scritta c'è da spostarsi nello sviluppo delle tecnologie informatiche applicate al campo ludico dei giochi di ruolo.

2.2 Dai MUDs, MMORPGs e Interactive Fiction al Play by Chat

I *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) sono un fenomeno relativamente recente. Lo stesso termine MMORPGs non è entrato a far parte del lessico ludico fino al 1997, anno in cui Richard Garriot, autore di videogiochi statunitense, lo ha utilizzato per lanciare uno dei più famosi giochi di ruolo online: *Ultima Online*. Il sistema di gioco prevede che il giocatore si muova nel mondo virtuale attraverso un personaggio (*avatar*), interagendo con altri personaggi controllati da un server o con personaggi di altri giocatori, collegati alla piattaforma nello stesso momento. Prima ancora dei MMORPGs ci sono i *Multi User Dungeons* (MUDs), una categoria di giochi di ruolo anch'essi giocati su internet da più utenti. I MUDs fanno parte dei così detti giochi testuali. Il loro funzionamento è simile ai MMORPGs: una pluralità di utenti si connette contemporaneamente ad un MUD, ognuno di essi con un proprio personaggio la cui interazione con il mondo virtuale avviene attraverso un'organizzazione in *stanze*, spesso raggruppate in *zone*. Quanto ai giochi testuali, detti avventure testuali o *Interactive Fiction*, sono programmi per il computer che simulano un ambiente virtuale. In questo ambiente i giocatori si muovono ed interagiscono con esso attraverso dei comandi testuali che istruiscono il personaggio. Considerati come prodotti a metà tra il lavoro letterario ed il videogioco, ad oggi non vengono più utilizzati.

A metà strada tra i MUDs e le *Interactive Fiction*, si collocano i giochi di ruolo online testuali e narrativi così come sono, oggi, intesi e giocati. Elemento comune di questo tipo di giochi è una meccanica che prevede la descrizione, da parte del giocatore, delle azioni del proprio personaggio, la costruzione da parte dei giocatori di micro-testi narrativi che concorrono, se uniti, a formare delle partite intere. Una definizione che accomuna i vari generi è *play-by-post*: un gioco di ruolo *play-by-post* (PbP, chiamato anche *sim* o *simming*) è un gioco di ruolo online testuale in cui i giocatori (chiamati anche *writers* o *simmers*) interagiscono gli uni con gli altri attraverso la descrizione delle mosse dei propri personaggi. A differenza dei MUDs o dei MMORPGs, le partite nei PbP raramente vengono gestite da un software e ci si affida, piuttosto, a gruppi di giocatori che fungono da staff di moderazione i cui vertici, quasi sempre, corrispondono ai creatori del gioco stesso.

Quanto al *play-by-chat*, è un gioco di ruolo online multi-giocatore, su base testuale e narrativa ed è quasi senza ombra di dubbio un fenomeno tutto italiano. Non vi sono, o non sono ancora stati trovati, giochi di ruolo PbC in altre parti del mondo. In Italia uno dei primi giochi di ruolo PbC è stato ed è ancora *eXtremelot*: pubblicato nel 1998. Dal 1998 ad oggi il numero di giochi di ruolo PbC creati, pubblicati e giocati, è aumentato vertiginosamente. *GDR-Online.com*¹⁴ conta più di 1250¹⁵ schede di presentazione per i soli PbC, tra giochi chiusi e ancora aperti o semplicemente sospesi per lavori di manutenzione interna del codice o della meccanica di gioco e se si considera che non è l'unico portale dedicato alla pubblicità di giochi di ruolo il numero aumenta e non di poco. Ciò che è interessante notare è che i cambiamenti e le evoluzioni del PbC da *eXtremelot* in poi e nel corso degli ultimi sedici anni non sono stati quasi mai cambiamenti indotti, nella misura in cui non sono stati cambiamenti dovuti a richieste specifiche, ma sono stati una naturale evoluzione che dal 1998 ad oggi ha contribuito a rendere i PbC un tipo di giochi complessi, ma unici nel loro genere. Il carattere altamente connettivo dei PbC ha condotto a naturali mutamenti nelle esigenze dei giocatori, intesi come comunità unita da un'adesione più o meno tacita a determinati tipi di codici, accordi e comportamenti. Inoltre, l'esperienza decennale del giocare "insieme", pure senza effettivamente conoscersi gli uni con gli altri, ma condividendo esperienze diverse pur negli stessi giochi, ha portato il generarsi di una sorta di cultura condivisa che, come tale, cresce e muta in modo autonomo e non sempre veicolato da volontà esterne.

14 Portale italiano sui giochi di ruolo online che si occupa gratuitamente della promozione di tutti quei giochi di ruolo che ne richiedono il servizio: www.gdr-online.com

15 Ultimo controllo in data 12/09/2014, alle ore 22.30.

L'evidenza di tutto questo sta nell'aumento del livello di complessità del descrivere, del giocare e dell'interpretare i propri personaggi. Oggi, se si mostra ad un giocatore medio un'azione della prima *eXtremelot* è altamente probabile la giudichi come un perfetto esempio di “cattivo gioco”. Al contrario, nel mostrare a un giocatore della vecchia leva di *eXtremelot* un prototipo di azione d'un qualsiasi PbC attualmente in voga si otterrà la stessa identica reazione: cattivo gioco.

3. I PLAY BY CHAT

3.1 Breve descrizione e meccanica di gioco

Il PbC necessita di un collegamento ad internet ed è, in prima istanza, un sito web a tutti gli effetti. Ha un'interfaccia grafica quanto più usabile possibile e si serve di collegamenti tra le sezioni per permettere all'utente la navigabilità al suo interno. L'interfaccia grafica tanto della *homepage* quanto del *main* interno viene creata *ad hoc* in base all'*ambientazione* del gioco proposto e alla sua meccanica, con caratteristiche visive che variano di gioco in gioco. Un più o meno ampio e dettagliato gruppo di documenti (guida al gioco, regolamento, ecc.) vengono inseriti nel sito e aiutano il giocatore a comprendere le meccaniche di gioco che, nonostante le diversità tra i singoli PbC, possono comunque essere ricondotte ad uno standard. Per poter entrare nel gioco il giocatore deve iscriversi inserendo i dati del proprio futuro personaggio e pochi, ma essenziali, dati sensibili quali una mail e talvolta la propria data di nascita (elemento necessario in PbC vietati a giocatori minorenni). Ad iscrizione completata il giocatore ottiene i dati necessari al *login* e può entrare.



[Esempio della homepage di un PbC]

Il gioco vero e proprio si basa su un sistema avanzato di *chat* che offre un'interazione *immediata* attraverso micro-testi narrativi chiamati *azioni* che descrivono l'agire ed il dire dei singoli personaggi. Le *azioni* sono divise in due categorie: azioni di sola descrizione e azioni con parlato, a seconda che contengano solo movimenti e spostamenti del personaggio o questi più ciò che dice, i dialoghi. Scritte in terza persona singolare, non possono contenere *pensieri* del personaggio, che non sono deducibili a meno di particolari abilità e devono essere scritte in un italiano corrente, corretto e semplice. L'immediata comprensione del testo di un'azione è la chiave per comprendere l'azione in sé ed eliminare il rischio di false interpretazioni e, di conseguenza, di cattivo gioco. Più un'azione è scritta in modo chiaro e semplice, indipendentemente dall'estro narrativo di chi scrive, più il gioco sarà lineare, corretto e pulito.

17:36 Juliàn [Luogo] « Ha raggiunto il luogo dell'incontro a piedi, nonostante la distanza fosse tutt'altro che esigua. In ritardo di una buona mezz'ora, non subito s'affaccia nel capannone, la cui porta risulta schiusa abbastanza perché possa filtrarne una scia obliqua di luce dall'interno: flebile, morente, giallastra. Forse qualche candela. Non è pronto, esita. Indugia nascosto dietro la porta, recuperando un fiato inspiegabilmente corto, nonostante non abbia affatto corso. Il tempo d'un deglutire, pesante, che manda giù nella gola un malloppo di niente e schiude totalmente l'apertura, rendendosi visibile all'Angelo e raccogliendo ciò che resta del proprio coraggio nell'immediata ricerca dei suoi occhi. » **Questo incontro non ha senso, non come tu lo desideri. E lo sai, Caliel.** « la voce, per sua natura mai particolarmente limpida, esce dal silenzio di ore più rauca del normale. Lo sguardo punta con insistenza la figura divina che gli sta davanti, ad una distanza di nemmeno quattro metri o giù di lì. Pochi, se si considera lo spazio in quanto tale. Troppi, se si considera una voglia immensa di finirgli addosso e spaccargli la faccia, ben percepibile da una smorfia del volto improvvisa che lo porta ad aggrottare la fronte, scurendone i tratti. Indurendoli. » **Da questo capannone uno solo di noi due uscirà vivo. E non sei tu.** « non c'è esitazione, nella voce. Determinata, ferma. Mal si sposa con l'evidente tremore della mano destra che, anziché correre ad impugnare l'arma, Juliàn la infila con ostentata e costruita calma apparente nella tasca dei jeans. Nascondendola, nascondendosi. »

[*Esempio di un'azione in un PbC*]

Inoltre, ciò che il personaggio vive lo vive in quel preciso momento e non in altri. L'immediatezza della chat offre un altissimo livello di *immersione* all'interno della narrazione condivisa pur nella presenza d'un lasso di tempo ben definito che una singola azione, almeno in linea teorica, traduce. Un *sistema di turnazione* scandisce il tempo e la sua linearità: ogni giocatore invia la propria azione sempre subito dopo il giocatore che l'ha inviata prima di lui (ABAB, ABCABC, ecc.). Un sistema di gioco come questo porta, naturalmente, alla creazione di un' *interazione spontanea* tra i personaggi e alla creazione altrettanto spontanea di *trame possibili*. Benché all'interno, tutti, d'una ambientazione generale che segna i limiti del possibile, il *come* i personaggi interagiscono tra loro dando vita a storie e trame sempre diverse ha una rosa di possibilità pressoché infinita.

Come i giochi di ruolo cartacei, anche i PbC hanno la figura del *master-narratore*, chiamato spesso *narratore* o semplicemente *master*, ma nel caso dei PbC tale narratore non è indispensabile, anche

se ricopre una carica ed un ruolo molto importante. Il master o narratore è quel giocatore che ha la possibilità di creare, inventare e progettare trame più o meno compiute, più o meno complesse, da sottoporre ai personaggi giocanti durante determinate sessioni di gioco. Queste trame sono quasi sempre *trame di prova*: i personaggi vengono messi alla prova in circostanze particolari ed il cui esito non è quasi mai definibile a priori. Al termine di queste trame, chiamate *quest*, il narratore assegna ai personaggi dei *punti esperienza*.

Ciò che differenzia un PbC da un classico video game è l'assenza di una vera e propria conclusione del gioco. Vi sono avventure, vi sono *quest*, ma si può dire che l'unica conclusione del gioco è il termine del personaggio: la sua morte o la decisione del giocatore di eliminarlo per crearne uno nuovo. La macro-trama generale non finisce ma si evolve. Ciò che termina è il gioco e la storia del singolo, non della collettività, né del gioco in sé.

3.2 Alcuni elementi narrativi

3.2.1 L'ambientazione

Una prima analisi narratologica può essere applicata all'*ambientazione*. L'ambientazione di un PbC è solitamente una narrazione lineare in cui la diegesi procede, normalmente, senza interruzioni di sorta o inversioni dell'ordine cronologico dei fatti narrati ed è aperta – costituendo, in sé, l'antefatto di una storia più grande che, giocata dai personaggi, va modificandosi nel corso del tempo (reale e virtuale). Una buona ambientazione prevede oltre alla descrizione dello spazio e del tempo anche una storia principale da seguire, niente la allontana da un qualsiasi racconto narrativamente definibile ed analizzabile come tale. Ha una *fabula* che ne delinea lo schema fondamentale impostando la logica delle azioni e la sintassi di determinati personaggi non giocanti (*png*) che la compongono, ed il cui corso degli eventi è assolutamente ordinato temporalmente. Ha un *intreccio*, per naturale conseguenza, dal momento che un'ambientazione ha un modo in cui viene raccontata ed è dotata di dislocazioni temporali, *flash-back* e anzi – l'ambientazione è il grande “*flash-back*” delle storie che i personaggi creano, giocando al suo interno e rispettandone i limiti. Ha innegabili strutture discorsive e può anche essere intesa come «[...] una prima sintesi tentata dal lettore sulla base delle strutture discorsive, una

serie di *macroproposizioni* più analitiche che peraltro lasciano ancora indeterminate le successioni temporali definitive, le connessioni logiche profonde¹⁶» laddove per *lettore* intendiamo il giocatore, e laddove tali successioni temporali definitive e connessioni logiche profonde possono essere acquisite solo e soltanto giocando, avvicinandosi alle trame collegate alla principale d'ambientazione, immergendosi – letteralmente – nel *macrocosmo virtuale* dell'ambientazione.

3.2.2 I personaggi

La *funzione* dei personaggi all'interno d'un PbC non è dissimile dalla funzione dei personaggi all'interno d'una qualsiasi narrazione. Il personaggio è un *attante*, una struttura narrativa del *racconto-ambientazione* che, all'interno di essa, gioca una determinata funzione: tale funzione è relativa al tipo di *relazione* che il personaggio intrattiene con gli altri attanti (gli altri personaggi) o con le trame principali portate avanti dai narratori. Il *narratore-giocatore*, pur cosciente di quanto il proprio personaggio sia uno strumento che, col proprio ruolo, manda avanti gli snodi dell'intreccio, è anche molto più cosciente del *paradigma di tratti psicologici* che esso rappresenta ed incarna. Tuttavia, l'analisi del personaggio che meglio s'adatta a delineare le caratteristiche d'un personaggio del PbC è quella teorizzata da Seymour Chatman. In netto contrasto con la tendenza dell'analisi semiotica del racconto, Chatman rifiuta di subordinare il personaggio alla priorità dell'azione o alla funzionalità dell'intreccio ed afferma che «tanto il personaggio quanto l'evento sono necessari dal punto di vista logico e il predominio dell'uno o dell'altro dipende dal gusto mutevole degli autori e del loro pubblico¹⁷» nel senso che «le storie esistono soltanto dove si presentano sia eventi che esistenti, e non vi possono essere eventi senza esistenti¹⁸». Molto spesso infatti lo sguardo del *giocatore-narratore* in un PbC è molto proiettato all'evoluzione del proprio personaggio piuttosto che all'intreccio generale del gioco, o ai singoli intrecci che stabilisce con altri *giocatori-narratori* e relativi *personaggi-paradigmi*. Il personaggio è il vero centro d'un PbC. Si potrebbe quasi osare nel dire che è il personaggio che si serve degli eventi, non viceversa, e che gli eventi ruotano attorno ai personaggi, i quali si servono di essi per evolversi, crescere e maturare.

3.2.3 Role e trame

16 Umberto Eco, *Lector in fabula*, Bompiani, 1979/2913, pp. 102-103.

17 Seymour Chatman, *Storia e discorso* (1978), Parma 1981, p. 117

18 *Ibidem*, p. 130

Alla luce del precedente paragrafo e dell'analisi fino ad ora data non solo si può affermare che in un PbC è possibile incontrare tutti i sistemi di personaggi studiati dai formalisti russi a partire da Propp, ma è anche possibile restringere il campo delle *trame* potenziali, definendole in base alle tipologie studiate e teorizzate da N. Friedman. Friedman distingue infatti *trame di destini*, *trame di personaggi* e *trame di pensiero*. Sostituendo la parola eroe con la parola personaggio, si hanno le medesime definizioni senza alterazione alcuna o quasi nel loro significato. Se ne riporta qualche esempio:

Trame di destini:

- a) *trama d'azione*: la role è strutturata attorno ad un problema e alla sua soluzione;
- b) *trama melodrammatica*: la role ha come centro le sfortune del personaggio, quando buono e sensibile, e contempla una serie di avvenimenti drammatici che solitamente culminano in una rottura di equilibri;
- c) *trama tragica*: il personaggio, positivo, è responsabile della propria infelicità perché costretto dalle contingenze a rinunciare a qualcosa di importante per il bene della propria razza o gruppo, ecc.

Trame di personaggi:

- a) *trama di maturazione*: il personaggio, di qualunque tipo, matura attraverso una serie di avvenimenti;
- b) *trama di prova*: il personaggio, di qualunque tipo, viene messo alla prova in circostanze difficili e con esiti problematici;
- c) *trama di riscatto*: il personaggio, di qualsiasi tipo, è responsabile delle proprie azioni e quando queste sono guai può capitare che esso cambi in meglio;

Trame di pensiero:

- a) *trama di educazione*: gli eventi portano ad assistere ad un cambiamento delle concezioni del personaggio, non tale da influire completamente sul suo comportamento;
- b) *trama di rivelazione*: il personaggio ignora inizialmente la propria condizione, qualunque essa sia, ma generalmente è una trama applicabile nel caso in cui il personaggio acquisisca una

- qualche razza la cui rivelazione di poteri e capacità è richiesta come graduale e non immediata;
- c) *trama affettiva*: cambiano gli atteggiamenti e le credenze del personaggio, ma non la sua filosofia di vita; t
 - d) *trama di disillusione*: il personaggio perde completamente i propri ideali e muore disperato.

3.2.4 “Giocatore in fabula”

Un parallelismo tra il giocatore ed il narratore in senso tradizionale e stretto è rischioso, ma possibile e plausibile. Il giocatore è sì un *giocatore-narratore*, ma non è onnisciente per due motivi: il primo secondo cui gli è impossibile conoscere lo svolgimento degli eventi al di là dell'immediato momento in cui li gioca e in cui vengono narrati ed il secondo motivo, strettamente tecnico, è che gli è preclusa da regolamento la possibilità di utilizzare informazioni o conoscenze in gioco, a meno che queste non vengano acquisite dal personaggio attraverso una regolare *role*. La mancata onniscienza totale del *giocatore-narratore* è quindi per metà reale e per metà costretta, volontaria. *Giocatore-lettore* e *giocatore-narratore* non possono, non sempre, sovrapporsi. Tuttavia, se si considera il giocatore come *lettore modello* nell'atto di leggere le azioni altrui questa sovrapposizione è possibile: un lettore modello la cui interpretazione dell'azione altrui è tutt'altro che passiva, e la cui possibilità di cambiare gli eventi e le carte in tavola è chiaramente *attiva*. L'azione si configura quindi e inevitabilmente come un *testo aperto* in cui il giocatore è assieme tanto narratore nell'atto di scrivere la propria, quanto lettore – nell'atto di leggere quella altrui. L'azione, considerata come testo, quale è, postula inevitabilmente una *cooperazione del lettore* (il giocatore avversario o con cui si sta giocando) come propria condizione di attualizzazione. Un'azione di gioco ha, dentro e riassumendo, esattamente tutti questi elementi: il *giocatore-narratore* si rivolge al suo *giocatore-lettore* sapendo perfettamente che l'altro riceverà chiari e limpide le interpretazioni immediate di tutti questi codici. La scrittura d'una azione è non altro che una *strategia* presente nell'atto di generazione stessa dell'azione, una strategia utilizzata per l'interpretazione altrui dell'azione e quindi del personaggio in essa descritto, delle sue mosse ed intenzioni, con la coscienza ferma di condividere, *giocatore-narratore* e *giocatore-lettore*, gli stessi codici.

CONCLUSIONI

Nulla vieta di costruire, partendo da semplici role, interi racconti o romanzi a più mani o meno. Personalmente, l'ho fatto. In fin dei conti il metodo della *scrittura collettiva*, seppure non da tutti riconosciuto, è ormai una comprovata tecnica per imparare a scrivere nonché un vero e proprio esercizio mentale. Una collettività di *giocatori-autori* raggiunge una trama compiuta, una *macro-storia* fatta di più *micro-testi* uniti tra loro in senso cronologico e logico, partendo da idee parziali o da input minimi dati da una semplice ambientazione che fa da sfondo o dalla fantasia dei singoli partecipanti. Il tutto con personaggi che si evolvono col tempo e scrivendo e che quasi mai sono gli stessi personaggi incontrati in una partita precedente. Questo non è possibile se guardiamo al progenitore dei PbC e di tutti i giochi di ruolo online, ovvero il cartaceo. Non lo è perché l'utilizzo del media – internet – costringe i giocatori allo sforzo della resa della rappresentazione in forma scritta e non è semplice. Oltretutto: «[...] un giocatore di ruolo della rete ha a sua volta caratteristiche interessanti: una forte resistenza allo stress, un'ottima capacità organizzativa e relazionale, la tendenza a lavorare in team e per obiettivi, una grande facilità ad intessere rapporti sociali senza farsi fuorviare da elementi irrilevanti. Possiede un'ottima capacità di scrittura ed analisi del testo scritto, e ovviamente è un utilizzatore evoluto dei programmi e delle risorse della rete»¹⁹. Ne viene che aldilà della evidente narratività presente in questo tipo di giochi, i PbC nascondono in sé un concentrato di potenzialità non indifferente e che potrebbe abbracciare più campi e situazioni, ivi compresa la didattica. Perché non c'è modo migliore per imparare se non giocando e quando giocare conduce all'apprendimento di basilari strumenti di comunicazioni quali la lettura e la scrittura o la semplice capacità di collaborazione, probabilmente il *goal* è fatto. O ci si è andati molto vicini.

19 <https://girodinews.wordpress.com/2012/11/08/il-fenomeno-italiano-del-play-by-chat-parliamo-di-team/>

BIBLIOGRAFIA

AARSETH J. ESPEN, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, 1997, Baltimore

CHATMAN SEYMOUR, *Storia e discorso, la struttura narrativa nel romanzo e nel film* (1978), 1981, Pratiche Editrice, Parma

ECO UMBERTO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, 1979/2013, Bompiani, Milano

JUUL JESPER, *A Clash between Game and Narrative. A Thesis on computer games and interactive fiction*, 1999, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, February

MARCHESE ANGELO, *L'officina del racconto. Semiotica della narratività*, 1983, Arnoldo Mondadori Editore, Milano

MURRAY H. JANET, *Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace*, 1997, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts

SITOGRAFIA

<http://www.gamestudies.org>

<http://www.inventingthemedium.com>

<http://www.ludology.org>

<http://www.jesperjuul.net>

Articoli

JUUL JESPER, Games telling stories? A brief note on games and narratives, disponibile su:

<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

MURRAY H. JANET, The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies, Giugno 2005, disponibile su: <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>