



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali

**Corso di laurea magistrale in Scienze dello Spettacolo e Produzione
Multimediale**

***Dungeons & Dragons* e la narrazione seriale.
Forme di intrattenimento e rimediazione nel
panorama mediale contemporaneo**

**Dungeons & Dragons and Seriality. Forms of Entertainment and Remediation
Within the Contemporary Media Landscape**

Relatrice

Prof.ssa Farah Polato

Correlatrice

Prof.ssa Paola Brembilla

***Laureanda*
Virginia Scapolo**

Anno Accademico 2022-2023

A tutti quelli che mi hanno supportata e,
soprattutto, *sopportata* in questi mesi:
alla mia famiglia; ai miei *party* di amici e avventurieri;
a Frida, Dodo, Olimpia, Zeus, Lilibet e Dalì;
alla me stessa di alcuni anni fa, che sono felice di aver condotto sin qui.

Indice

Introduzione.....	7
Capitolo 1 – <i>Dungeons & Dragons</i> : “Il più grande gioco di ruolo del mondo”	13
1.1 <i>D&D</i> : il genere e la pratica di gioco	15
1.2 Narrazione e meccaniche in <i>D&D</i> : un primo intreccio	21
1.2.1 Ludologi e narratologi: cenni storici e sintesi nell’ambito dei TTRPG.....	24
1.3 Serialità intra-ludica e narrativa in <i>D&D</i>	31
Capitolo 2 – Serialità <i>inter</i> e <i>para</i> ludica in <i>D&D</i> : il gioco attraverso il tempo e i media.....	41
2.1 I primi decenni: le epopee letterarie e la nascita di una sottocultura	42
2.1.2 <i>Stranger Things: Dungeons & Dragons</i> tra nostalgia e sensibilità contemporanea.....	50
2.2 Da <i>D&D</i> 3.5 ai giorni nostri	58
Capitolo 3 – <i>Critical Role</i>	69
3.1 Le origini: il cast, gli esordi e prime questioni critiche	70
3.2 Dai reietti agli déi: i personaggi e le narrazioni nel mondo di Exandria	77
3.3 <i>The Legend of Vox Machina</i> e non solo: successo e sviluppi di <i>Critical Role</i> .87	
3.3.1 Open Game License e <i>Critical Role</i> : una crisi e le sue conseguenze	95
Capitolo 4 – <i>D&D</i> in Italia: tratti di un contesto nazionale.....	101
4.1 <i>InnTale</i> e <i>Luxastra</i> : il difficile equilibrio tra genuinità e qualità nel gioco	102
4.2 <i>Dungeons & DeeJay</i> : il gioco di ruolo da tavolo nelle radio italiane	118
Bibliografia.....	127

Introduzione

Il caso di studio al centro di questo elaborato sarà, come da titolo, *Dungeons & Dragons*, altresì abbreviato in *D&D*. Esso risulta al giorno d'oggi il marchio *leader* del settore dei giochi di ruolo da tavolo, un hobby in crescente espansione di cui è pioniere, in verità, sin dal 1974. La sua pratica consiste in un'operazione di *storytelling* cooperativo tra i giocatori, ognuno interprete di un proprio personaggio dai peculiari talenti, e uno speciale arbitro e narratore, il *dungeon master*, che propone loro sfide, missioni e incontri di ogni genere in mondi caratterizzati in prevalenza da ambientazioni fantastiche. La riuscita delle azioni che i giocatori intraprendono è regolata da un complesso sistema di statistiche e meccaniche, unito all'aleatorietà dei tiri di dado, ma le interazioni con quanto il *dungeon master* propone sono soggette a una libertà pressoché infinita, dipendente soltanto dalle competenze, dalle inclinazioni e dalla creatività dei singoli.

Quanto si mira a dimostrare e ad analizzare in questa sede è come un oggetto fondamentalmente analogico, nonché destinato in apparenza a un pubblico ristretto di appassionati, possa risultare emblematico delle logiche mediali contemporanee. *Dungeons & Dragons* si configura, infatti, quale prodotto editoriale dalla forte dinamicità, in grado tanto di rinnovarsi con il tempo e il mutare delle sensibilità e delle esigenze dei suoi utenti, quanto di espandersi come *franchise* narrativo e commerciale con strategie che attraversano svariati mezzi di comunicazione e intrattenimento. In quanto svago casalingo e gioco, per di più dotato di una certa complessità, nonché soggetto al pregiudizio frequentemente rivolto alle attività che paiono ammalare e distrarre una platea soprattutto giovanile, *D&D* ha dovuto attraversare quel processo, mai davvero concluso, di superamento delle diffidenze e del mancato riconoscimento critico da parte degli studi che tanto di frequente interessa i fenomeni cosiddetti di massa, dal cinema delle origini alla televisione, dai videogiochi ai contenuti del *web*. L'emergere, tra gli altri, dei *cultural* e *media studies*, si è rivelato fondamentale per una conoscenza nitida delle logiche di tali realtà, quali approcci capaci di integrare l'analisi testuale delle opere alla considerazione puntuale delle pratiche e delle dinamiche socioeconomiche che le circondano, con una forte spinta multi e interdisciplinare. *Dungeons & Dragons* può beneficiare di un simile sguardo in quanto catalizzatore, come attività ludica narrativa, di una creatività trasformativa dal basso che raccoglie inevitabilmente gli stimoli del contesto circostante e li rielabora, in una spinta

generativa dal carattere combinatorio e fantasioso che il gioco vuole e deve incentivare per continuare ad auto-alimentarsi. Proprio tale potenziale *fattitivo* del prodotto, ossia la sua capacità di trascinare i propri fruitori all'interno di un programma d'uso che stimola un suo utilizzo e consumo continuativo nel tempo¹, ci conduce a riconoscerne anche i numerosi aspetti *seriali*: un'ulteriore proprietà, questa, caratterizzante la corrente mediasfera, per quanto le sue strategie formali e la sua comprovata efficacia nel colonizzare l'immaginario collettivo si possano rintracciare in opere ben precedenti le attuali serie televisive e saghe cinematografiche. *Dungeons & Dragons*, in particolare, oltre a essere stato rimaneggiato e aggiornato in numerose edizioni contenenti significativi cambiamenti del regolamento, si distingue infatti dal resto del panorama dei giochi da tavolo anche per la natura frequentemente *ricorsiva* delle sue partite: molto spesso esse non si esauriscono in un solo incontro tra giocatori, ma si dipanano in svariate sessioni ludiche distribuite in mesi o anni, durante le quali si può assistere da un lato all'articolarsi di narrative potenzialmente complesse, dall'altro al consolidarsi di pratiche, immaginari e valori comuni che uniscono sia i singoli gruppi di gioco, sia l'insieme più ampio dei fan. Gli strumenti elaborati dalla critica in seguito alla diffusione massiva della serialità come intrattenimento collettivo risultano quindi un valido supporto alla comprensione e descrizione del nostro caso, sia in merito alle storie che si generano al suo interno, sia per quanto riguarda il suo configurarsi in un fenomeno socioculturale di ampia portata.

L'adozione di tale prospettiva di studio in questa sede ha l'ambizione di ampliare e arricchire la letteratura precedente che ha interessato *Dungeons & Dragons*. Essa tende a sottolineare, con ottime ragioni, i suoi meriti come svago dall'importante potenziale formativo e pedagogico, occasione di sviluppo di capacità cognitive personali e interpersonali come il *problem solving*, l'empatia, il pensiero strategico, il *team building*; non sono mancati, nel tempo, anche gli apporti della semiotica, della retorica e, naturalmente, della teoria dei *game studies* riguardanti la natura della comunicazione e del processo narrativo e creativo che avvengono al suo interno. Tuttavia, oltre a citare spesso soltanto di sfuggita la conformazione episodica delle partite, al più annoverata tra i motivi della coesione sociale e maturazione personale che *Dungeons & Dragons* suscita tra i suoi giocatori, tali studi pregressi appaiono discutere il suo collocamento attraverso i media limitandosi a rintracciarne i modelli letterari e ludici antecedenti e le influenze successive

¹ Monica Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Recco, Le Mani – Microart's Edizioni, 2009, p. 20; a sua volta in riferimento ad Algirdas J. Greimas, Joseph Courtès, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.

(tra tutte, quella sul mondo dei videogiochi); quando se ne osservano gli adattamenti se ne trascurano i più recenti, in particolare quelli che sono sorti e si sono sviluppati all'interno del Web 2.0 come vere e proprie *webseries*. Proprio il tentativo di integrare la conoscenza del fenomeno in tale direzione muove sia la nostra disamina dei rapporti storici di *D&D* con la mediasfera, sia il maggiore spazio dedicato, nella seconda metà dell'elaborato, ai più recenti casi di rappresentazione, rimediazione e rielaborazione del gioco in forme di spettacolo lineari, fruibili da terzi, grazie alle opportunità offerte dalle tecnologie digitali.

Nel Capitolo 1, dunque, ci si occuperà di esporre il funzionamento interno di *Dungeons & Dragons* e i suoi elementi fondativi, chiarendone nel dettaglio i meccanismi ed esaminandoli attraverso ampio riferimento a strumenti di semiotica, narratologia ed estetica, sia tradizionali, sia nei loro sviluppi dovuti all'emergere di oggetti d'osservazione quali i videogiochi e le opere audiovisive seriali per il grande pubblico. Una prospettiva ancora più ampia di *media history* muoverà il Capitolo 2, dedicato a ripercorrere le edizioni di *D&D* dalle origini al suo più prossimo futuro (con una nuova versione anticipata per il 2024), nonché l'espansione del suo universo immaginifico, consolidatosi grazie a una produzione e promozione costante di materiali narrativi ufficiali, dalle saghe letterarie degli anni Ottanta alle serie videoludiche dei primi Duemila. Altrettanta attenzione sarà dedicata, nello stesso capitolo, agli spazi che le realtà responsabili del gioco hanno incentivato per l'incontro tra i fan, sin dalle pubblicazioni di riviste cartacee, e al configurarsi di tali fan in una sottocultura vivace, auto-consapevole e creativa, cui Internet e le sue possibilità di condivisione hanno dato visibilità e mezzi senza precedenti. Emblematica di uno spostamento nella rappresentazione e nella percezione pubblica dell'hobby è la popolare serie Netflix *Stranger Things*, a cui sarà dedicato un approfondimento; tuttavia, ancora più fondamentali, come esempi concreti di partite di *Dungeons & Dragons* e dei diversi modi in cui esse possono configurarsi, sono le serie che riprendono il loro svolgersi in presa diretta, diffuse attraverso piattaforme di *streaming* da *creators* indipendenti. Nel Capitolo 3, si prenderà in considerazione il caso di *Critical Role*, fenomeno di successo planetario che nelle proprie produzioni mette in scena un gioco di ruolo di alta qualità attoriale e notevole densità narrativa, complici le competenze del suo cast, composto da personalità già in precedenza inserite nel contesto del cinema e della televisione hollywoodiani. Le oscillazioni tra la spontaneità e la progettazione delle sue serie, le contaminazioni tra gioco e teatro d'improvvisazione, le logiche contemporaneamente industriali e *indie* che guidano la gestione del progetto e delle sue derivazioni, prima tra tutte la serie d'animazione finanziata tramite Kickstarter e prodotta con Amazon Prime *The Legend of Vox Machina*,

sono le questioni che innerveranno la discussione di questa realtà. Non se ne trascureranno, comunque, i contenuti tematici e diegetici e lo stile ludico, nonché l'influsso sulla comunità di *D&D* e sull'editoria dei giochi di ruolo di una rappresentazione così pervasiva e di successo del gioco stesso. Infine, nel Capitolo 4, saranno trattati due casi di particolare spicco nel contesto italiano: il canale YouTube di *InnTale*, con la sua principale serie *Luxastra*, e il podcast *Dungeons & DeeJay* di Radio DeeJay. Entrambi basati sulla ripresa di campagne di *Dungeons & Dragons*, essi vi sovrappongono accortezze produttive e di post-produzione atte a confezionarle in formati accattivanti per specifiche fasce di pubblico: da un lato quello giovanile, in prevalenza *nerd* e appassionato di giochi e serie dei consumatori di contenuti YouTube, dall'altro quello generalista, dai bambini agli adulti, di una radio ben affermata nel palinsesto italiano, presupponendone l'estraneità al mondo dei giochi di ruolo. Gli esiti di tali operazioni, fortemente originali, e le loro implicazioni estetiche e narrative completeranno, in chiusura, il quadro dell'analisi.

Nel complesso del percorso sopra descritto, *D&D* si dimostrerà matrice di una potente varietà di formati e strategie d'intrattenimento, nonché suscettibile ad attraversare generi e linguaggi mediali con una fluidità e un'efficacia non comuni a qualsiasi *franchise*. Basato sin dal suo impianto ludico nella logica della ricombinazione e rielaborazione di elementi semantici condivisi in un gruppo per la creazione di narrazioni mai identiche le une alle altre, il suo esercizio risulta un ricettacolo che accoglie le influenze esterne con particolare sensibilità; l'oralità che lo caratterizza, con la parola come unico mezzo davvero necessario per dare forma a una partita, ne garantisce l'accessibilità, per quanto poi possa essere arricchito dall'apporto di altri linguaggi. Come gioco, mantiene anche nella sua pratica più seria e strutturata, finalizzata a trasmettere emozioni forti e drammatiche, o a riflettere su temi di notevole rilevanza sociale, umana ed etica, la leggerezza di una simulazione esibita e sicura. Come spettacolo, agisce su desideri di immediatezza, complessità ed *agency* narrativa capaci di mobilitare curiosità, stupore e partecipazione, quando non di spingere a testare in prima persona un'attività prima poco conosciuta, o fornire ispirazione e nuovi modelli ai già appassionati. Il circolo delle rimediazioni che interessa *Dungeons & Dragons* è, in conclusione, un esempio estremamente stratificato di tendenze culturali, estetiche e cognitive ormai apparenti nella contemporaneità, e che tuttavia non è ancora opportuno dare per scontate. Conoscere i meccanismi di narrazioni e svaghi alternativi a quelli di canoni affermati, e al contempo considerarle in piena consapevolezza delle influenze di tali riferimenti, non è soltanto un mezzo per smarcarli da un'aura di marginalità, inferiorità qualitativa o stravaganza che non corrispondono

necessariamente al vero: è soprattutto uno sforzo necessario per ampliare la comprensione di panorami di gusti, sensibilità e riferimenti in rapido mutamento, che sorgono da precisi sostrati a loro volta non immuni agli influssi di tali evoluzioni.

Le prospettive per ulteriori studi sono molteplici e restano, di certo, in buona parte aperte. Innanzitutto, *Dungeons & Dragons* è il maggiore esponente di una categoria ludica in cui tuttavia non si erge come solitario pilastro: i suoi *competitors* sul mercato sono numerosi e la fluidità del pubblico, parte integrante del suo successo e della sua forza come hobby creativo, implica al contempo il possibile incrinarsi della sua egemonia, salvo un'attenta gestione della sua identità come prodotto e una continua sensibilità al contesto circostante, dimostrata in varie occasioni ma altalenante a seconda delle linee editoriali avvicendatesi nel tempo. Ulteriori apporti settoriali da parte della narratologia, della critica delle arti performative, della *game theory* e dei *game studies* sull'argomento sono auspicabili, soprattutto in riferimento a quelle opere audiovisive ibride, quali appunto le campagne di *Critical Role*, *InnTale* e Radio DeeJay, per le quali in questa sede si è compiuto lo sforzo di indicare quante più traiettorie d'analisi possibile, senza tuttavia poterle percorrere singolarmente appieno. Inoltre, indagini statistiche, etnografiche e sociologiche condotte a più diretto contatto con il pubblico di tali rappresentazioni potrebbero costituire una preziosa opportunità di rilevare le tendenze in quella fascia dell'hobby che si pratica lontana dagli schermi e dalle telecamere, nonché il livello di autoconsapevolezza con cui i modelli recepiti dai media vengono implementati nei comportamenti e nelle attività quotidiane.

Nondimeno, lo svolgimento della nostra ricerca, cui a breve si lascerà spazio, si augura di contribuire a creare una parentesi d'ordine e sistematizzazione all'interno di un caso dal potenziale così fortemente multidisciplinare e in costante divenire, con le maggiori completezza, chiarezza ed efficacia possibili. Un compito ambizioso, quanto, d'altronde, quello di *tentare di dare un senso a un mondo che può essere terrificante ed enorme*, che secondo un *master* di *Critical Role* è lo scopo per cui si raccontano storie²; un'innata propensione umana che *Dungeons & Dragons* va a sua volta a organizzare in forma ludica. In quali modi, e con quali esiti, sarà esposto a seguire.

² Brennan Lee Mulligan, in "Fire and Ruin", *Exandria Unlimited: Calamity* 1x04, 20/06/2022, <https://www.youtube.com/watch?v=CrtoyB2fcMI> (ultimo accesso 23/09/2023), traduzione nostra.

Capitolo 1 – *Dungeons & Dragons*: “Il più grande gioco di ruolo del mondo”

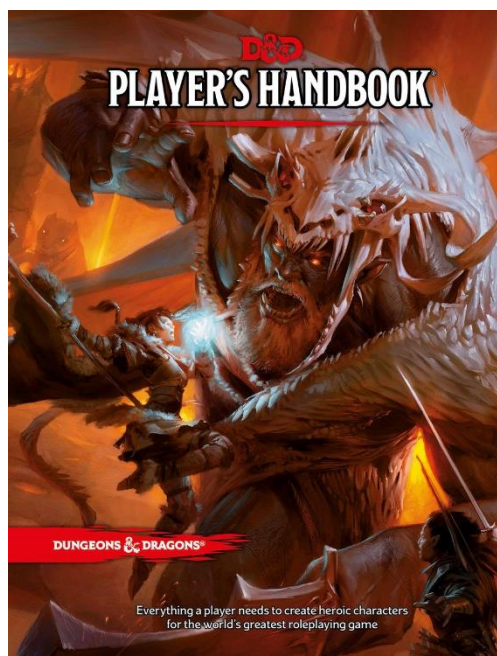


Figura 1. Copertina del Manuale del Giocatore (Player's Handbook) della quinta edizione di Dungeons & Dragons, a cura di Jeremy Crawford e Mike Mearls, prima edizione 2014.

Dungeons & Dragons, noto come *D&D* tanto tra gli appassionati quanto al pubblico più generale, è senza alcun dubbio un gioco. Lo è sia come *artefatto*, inteso come un impianto di regole e oggetti astratti e concreti che esse mettono in chiare relazioni interne³, sia come *attività*⁴: nel momento in cui se ne intraprende una partita, ogni sua parte si caratterizza secondo quei parametri fondativi che nel 1938 lo studioso e linguista Johan Huizinga ha posto come definizione del fenomeno del gioco. Esso sarebbe

un'azione libera: conscia di non essere presa “sul serio” e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti

³ Maresa Bertolo, *Game Studies e Game Design*, in Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 17-18.

⁴ *Ivi*, pp. 14-15. L'autrice sfrutta anche la distinzione lessicale presente in inglese tra *game* e *play* (rispettivamente, gioco come “oggetto gioco” e gioco come “giocare”) per aiutarsi a navigare tra i numerosi significati che la semplice parola “gioco” ha assorbito nel tempo nella lingua italiana.

sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito.⁵

Nella realtà, e in particolare nella realtà complessa, interconnessa e sfaccettata della contemporaneità, in cui la concezione monadica di un qualsiasi oggetto non è mai davvero possibile, *Dungeons & Dragons* non è però soltanto questo. Da un punto di vista economico, è anche un marchio di proprietà dell'azienda statunitense Wizards of the Coast, a sua volta sussidiaria della casa editrice Hasbro, Inc.; da una prospettiva culturale, è un fenomeno di massa che, dalla sua nascita nel 1974, ha attraversato più generazioni ed è cresciuto in popolarità per quasi cinquant'anni, raggiungendo, secondo fonti interne, i 50 milioni di giocatori globali nel 2020⁶. Ancora, in alternativa, potremmo parlare di *D&D* come di un universo narrativo, di un *franchise* di *transmedia storytelling*⁷ non troppo diverso da quelli di *Harry Potter* o *Star Wars*, completo di film, romanzi, gadget e altri prodotti ancillari che si rifanno, però, a un materiale "madre" peculiare, già fluido in partenza, che non fornisce una singola storia da esplorare o da espandere ma, piuttosto, i mezzi per produrne all'infinito. Infatti, per i suoi fruitori, *D&D* è anche uno strumento di creatività, di espressione, di scambio gratuito di competenze e contenuti, non dissimile da un *fandom* in cui ciascuno ha potenzialmente in mano il principio di qualcosa di nuovo, su cui gli altri potranno costruire. E così risulta, sempre più spesso, una fonte di intrattenimento anche quando *non* lo si gioca: nel 2019, sulla prominente piattaforma di streaming di Twitch, sono stati guardati 4.3 miliardi di minuti di partite trasmesse in tempo reale⁸.

Per quanto suoni autocelebrativo e semplicistico, il titolo di "world's greatest roleplaying game" di cui *Dungeons & Dragons* si fregia (Figura 1) non risulta dunque immotivato, né nei numeri, né per l'interesse anche accademico che può suscitare. Nelle

⁵ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, trad. it. di Corinna von Schendel, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2002, p. 17.

⁶ Si veda l'infografica riportata e commentata in Cameron Corliss, "Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become", *GameRant*, 19/05/2021, <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-2021/> (ultimo accesso 22/09/2023).

⁷ Terminologia tratta dal lavoro seminale di Henry Jenkins, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006 (trad. it. di Vincenzo Susca, Maddalena Papacchioli, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007), che ne discute come di "una nuova estetica emersa in risposta alla convergenza tra media; [...] l'arte della creazione di mondi. Per esperire pienamente ogni universo narrativo, i consumatori devono assumere il ruolo di cacciatori e di pazienti collezionisti, inseguendo frammenti di storia attraverso i vari canali mediatici, [...] collaborando per assicurare che chiunque investa tempo e fatica sarà poi ripagato da un'esperienza di intrattenimento più intensa" (p. XLIV).

⁸ Come diffuso attraverso un'altra infografica riportata in Andrew Girdwood, "This is what D&D's best year looks like [infographic]", *GeekNative*, 22/04/2020, <https://www.geeknative.com/72496/this-is-what-dds-best-year-looks-like-infographic/> (ultimo accesso 22/09/2023).

sue vaste diramazioni, è un caso che ben esemplifica come la definizione originaria di Huizinga possa essere messa in crisi e al contempo espansa, senza per forza negarla; può costituire una lente privilegiata su diversi aspetti della contemporaneità anche perché, e non malgrado, per comprenderlo appieno si rendono necessari strumenti e conoscenze che vanno ben oltre l'ambito singolare del gioco.

In questo primo capitolo, si tenterà comunque di iniziare a navigarne la galassia cominciando dall'interno: si vedranno la struttura delle regole e delle partite di *D&D*, le sue origini e alcuni approcci con cui è già stato indagato dagli studiosi. Emergeranno così le questioni che esso può sollevare in materia di *game studies*, quali aree di questi può problematizzare o per cui comunque risulta un caso d'interesse, e al contempo si potrà già applicare la lente di uno sguardo attento ai suoi aspetti specificatamente seriali, nella convinzione che evidenziarli aggiunga spessore e importanti tasselli alla comprensione del successo e della natura di questo fenomeno planetario.

1.1 *D&D*: il genere e la pratica di gioco

La categoria di giochi a cui *Dungeons & Dragons* appartiene è quella dei *giochi di ruolo da tavolo*, in inglese *Table-Top Role-Playing Games*, dicitura abbreviabile nella sigla TTRPG (o TRPG). La nomenclatura ne evidenzia due caratteristiche basilari: in primo luogo, nell'intraprendere una partita i giocatori sono chiamati a *interpretare* dei personaggi, dei ruoli diversi da sé; ciò avviene attorno a un tavolo, ad oggi talvolta anche virtuale, in una modalità che ricorda i giochi di società, e non tramite una scheda o un file di gioco inseriti in un computer o in una console.

In termini generali ma sintetici, la fase iniziale di una partita è una divisione dei compiti, spesso spontanea: un giocatore si propone come Dungeon Master (DM), colui o colei che guiderà gli altri sia tra le regole sia nella narrazione delle sessioni di gioco. Ciascuno dei giocatori "semplici", prima ancora dell'inizio effettivo, spenderà del tempo a creare il proprio personaggio, con l'aiuto del DM: intere sezioni dei *Player's Handbooks*, o *Manuali del Giocatore*, sono dedicate a questa fase, con centinaia di pagine⁹ atte a

⁹ Per esempio, nel *Player's Handbook per Dungeons & Dragons 5th Edition* (a cura di Jeremy Crawford, Mike Mearls, Wizards of the Coast LLC e Hasbro SA, 2018), la sezione "Creating a Character" va da pagina 11 a pagina 170; nel *Manuale del Giocatore v. 3.5* (a cura di Jonathan Tweet, Wizards of the Coast, 2003, edizione italiana a cura di Emanuele Rastelli, Twenty Five Edition, 2003), da pagina 6 a pagina 132.

Figura 2. Prima pagina della "Scheda del Personaggio" per la quinta edizione di Dungeons & Dragons.

proporre la scelta di una razza¹⁰ (tra umani, elfi, nani, gnomi, mezzorchi e così via), una classe (tra il guerriero, il ladro, il mago, il druido, il chierico...), del proprio equipaggiamento (armi, armature, oggetti magici utili o bizzarri) e di suggerimenti per arricchire queste caratteristiche tecniche con una personalità, degli obiettivi, dei difetti e una storia pregressa che andranno a rendere quel personaggio unico, a seconda di ciò che il giocatore apprezza. Ogni scelta viene annotata su una scheda (Figura 2), completa di punteggi che evidenziano in quali competenze e capacità il personaggio è più o meno ferrato. Una volta che tutti i giocatori avranno ultimato questa fase, starà al DM raccogliere suggestioni, idee e materiali ulteriori per essere pronto, allo scoccare dell'inizio del gioco, a proporre al gruppo di avventurieri sfide, scelte e missioni che, nei limiti della coerenza narrativa e delle proprie schede, gli altri potranno affrontare con piena libertà di approccio

¹⁰ Si è consapevoli, in questa sede, dei connotati problematici associati all'utilizzo di tale sostantivo. La stessa Wizards of the Coast non è stata esente dalle critiche sul suo impiego, per quanto non sia ancora chiaro se nella futura edizione *One D&D* la nomenclatura "razza" sarà sostituita da altri termini più neutrali, come "lignaggio", "specie" o "origine". Nondimeno, la parola risulta ancora come termine ufficiale e di utilizzo diffuso, motivo per cui sarà mantenuta all'interno della nostra discussione. Per un accurato approfondimento sul tema e il modo in cui interviene anche sulle meccaniche di gioco, si suggerisce la lettura di Linda Codega, "Why Race Is Still A Problem In Dungeons & Dragons", *Gizmodo*, 15/09/2022, <https://gizmodo.com/one-dnd-racism-rpg-stereotypes-dungeons-dragons-wotc-1849531852> (ultimo accesso 27/09/2023).

e soluzioni creative. A seconda di quanto desiderato, l'intreccio degli avvenimenti e delle azioni intraprese dal *party* (gergo per il gruppo dei protagonisti-giocatori) potrà coprire una singola partita, o *sessione*, costituendo dunque una *one-shot*, oppure molteplici incontri, sviluppando una narrativa e un impegno di gioco più complessi e creando quindi una *campagna* (comunque di lunghezza variabile, dalle due-tre sessioni in su).

Nel volume *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, un prezioso e snello compendio di riflessioni estetiche, filosofiche e pratiche su questa sfaccettata e particolare categoria di giochi, gli autori Marcello Ghilardi e Ilaria Salerno introducono una descrizione simile a quella proposta sopra, ponendo una definizione dei giochi di ruolo nei seguenti termini: “giochi fondati sull’oralità che non prevedono azioni fisiche ma solo comunicate, pronunciate [...], che permettono di mettere in scena situazioni insolite e avventurose pur stando seduti attorno a un tavolo”¹¹.

L’attenzione è diretta, dunque, verso due elementi. In primo luogo, il fatto che il principale *linguaggio* su cui vanno a costruirsi le partite sia quello proprio delle parole, della comunicazione verbale, del raccontare, del descrivere e del dialogare. Quasi tutto il resto è accessorio: carta e matite sono supporti per gli appunti, mappe, disegni e miniature di mostri e personaggi sono aggiunte facoltative, non occorrono costumi, soltanto l’azione minima del lancio di dadi (per determinare l’esito di azioni che potrebbero o no fallire) è parte integrante del regolamento e delle regole (in *D&D*, almeno; altri TTRPG ne fanno addirittura a meno). In una cultura potentemente visuale come quella odierna, certo colpisce il persistere e il rafforzarsi di un passatempo che si fonda non tanto sulle immagini ma sull’atto dell’immaginazione¹² e della sua articolazione in parola orale; di pari passo, non stupisce che in verità attorno ad esso un universo visivo sia nato eccome, sia in materia di simboli (la raffigurazione di un icosaedro, il solido regolare a venti facce che è la forma del dado più usato in *D&D*, basterà in ogni contesto a riportare a un giocatore la memoria delle sue sessioni), che di elementi semantici specifici (da interi bestiari illustrati, i cosiddetti *Manuali dei Mostri*, ad armi e abiti dalle precise forme e connotazioni), che di derivazioni filmiche o più in generale audiovisive.

¹¹ Marcello Ghilardi, Ilaria Salerno, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunuè, 2007, p. 20.

¹² Facoltà intesa in estetica come “la ritenzione o la produzione di ciò che è assente”, diversa dalla *fantasia*, “la rielaborazione di questo assente” (M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 82). Entrambe, in verità, agiscono all’interno del gioco di ruolo, in un continuo movimento produttivo del pensiero.

D'altra parte, *Dungeons & Dragons* non nasce dal nulla. Il secondo aspetto evidenziato dalla definizione in esame sono le “situazioni insolite e avventurose” che costituiscono l'oggetto narrativo prediletto del gioco di ruolo, e d'altronde si sono nominati maghi, elfi, mostri, druidi e altro ancora, per non sorvolare sui draghi e sui sotterranei del titolo: il sostrato di riferimento è quello del fantasy, in particolare nello stampo a esso conferito dall'opera monumentale de *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien, fonte d'ispirazione accertata di Dave Arneson e Gary Gygax, gli autori e creatori originari di *D&D*. Altri TTRPG indipendenti e successivi si sono diramati e distinti in diversi generi e sottogeneri, talvolta di estrema nicchia, ed esistono ormai anche manuali e sistemi di gioco cosiddetti *agnostici*, ossia privi di ambientazione o genere predefinito ma adatti per lo sviluppo di qualsiasi tipo di storia; non è probabilmente un caso, comunque, che altri grandi titoli del settore si ispirino al soprannaturale (l'intera galassia di *Vampire The Masquerade*, Mark Rein Hagen, White Wolf e Onyx Path Publishing, cinque edizioni dal 1991 al 2018), all'horror (*Call of Cthulu*, Sandy Petersen, Chaosium, 1981) o allo stesso fantasy da cui siamo partiti (come per il *competitor Pathfinder*, Jason Bulmahn, Paizo Publishing, due edizioni datate 2009 e 2019): al di là delle esperienze specifiche che ciascun titolo ambisce a evocare, si tratta di generi *immaginativi* per antonomasia, aperti a un pubblico che ne sappia accettare le premesse e probabilmente apprezzarli per il loro potenziale creativo¹³. Un gioco chiama ed esige una risposta precisa: quella di chi sceglie, volontariamente, di situarsi nel suo sistema regolato da logiche extra-ordinarie¹⁴. Nel nostro caso, una parte di quelle logiche, ossia quella narrativa, è tratta da una tradizione letteraria, quella appunto tolkieniana e affine, all'epoca in piena esplosione e oggi ben consolidata, il cui fascino deriva soprattutto dalla capacità di creare un desiderio: esplorare, vivere, esperire un mondo di magie, avventure epiche e grandi misteri.

Andando a osservare come la più recente edizione disponibile di *Dungeons & Dragons* si presenta, e spostandoci dunque su un'auto-definizione, possiamo notare come tale desiderio sia in effetti pienamente evocato, oltre che espandere la riflessione su altri elementi altrettanto costitutivi del nostro oggetto. Al principio del *Manuale del Giocatore* troviamo infatti scritto:

¹³ Si coglie quest'occasione per puntualizzare come la nozione della categoria di “genere” sottesa nello svolgersi della nostra ricerca tenda ad appellarsi, ricontestualizzandolo, all'approccio elaborato da Rick Altman nell'ambito degli studi sui generi cinematografici, quali insiemi di elementi *semantici* riconoscibili organizzati secondo *sintassi* volte a suscitare determinate aspettative e risposte nel pubblico. Cfr. Rick Altman, “A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre”, *Cinema Journal*, Vol. 23 (3), 1984, pp. 6-18.

¹⁴ J. Huizinga, *op. cit.*, p. 11 e pp. 16-17.

The *Dungeons & Dragons* roleplaying game is about storytelling in worlds of swords and sorcery. It shares elements with childhood games of make-believe. Like those games, *D&D* is driven by imagination. [...] Unlike a game of make-believe, *D&D* gives structure to the stories, a way of determining the consequences of the adventurers' actions¹⁵.

L'immaginazione, o il "fare finta che", è enfatizzato fin dal principio come l'atto di gioco primario che impegna i partecipanti di una sessione, il campo d'azione in cui più di ogni altro è richiesto loro di investire le proprie energie; il fine, l'articolazione verso cui spingere questa immaginazione è lo *storytelling*, non per forza allo scopo di ottenere un prodotto finale compiuto, ripulito dei suoi difetti o fruibile da terzi, ma come esperienza di gruppo, attività anche passeggera, un momento in cui lo svago è necessariamente creazione. Lo si deduce dalla scelta di porre come modello riconosciuto dagli autori i giochi di fantasia con cui quasi chiunque si intrattiene durante la propria infanzia: un paragone che forse rischia di alimentare i pregiudizi degli scettici, avvicinando *D&D* a una sfera di comportamento bambinesca, ma che ha la forza di appellarsi a un esempio di divertimento universalmente noto, e peraltro assai culturalmente rilevante. Nella tendenza dei bambini a impersonare, da soli o in gruppo, dei piccoli "ruoli", le discipline antropologiche e pedagogiche vedono "il fine di sviluppare nell'inconscio i loro universi finzionali, ma anche [...] di offrire una sorta di allenamento alla vita, riducendo la complessità delle strutture sociali per imparare gradualmente a integrarle nelle proprie pratiche di vita"¹⁶. Non solo: le strutture dialogiche, i livelli di linguaggio e la stratificazione comunicativa di questi passatempi sono di complessità tutt'altro che trascurabile, dal momento che chi vi partecipa può arrivare a impiegare fino a tre voci diverse – la voce narrativa, la voce del personaggio e la voce "fuori-campo" – per comunicare con gli altri partecipanti; questo implica la capacità di passare con agilità dal mondo reale al mondo di gioco come universi di riferimento, in un sistema di rappresentazione che non richiede un singolo atto di immaginazione totalizzante, un completo "salto" nella finzione dimenticandosi del reale, ma numerosi cambiamenti di registro e cognitivi¹⁷. Jennifer Grouling Cover, in un'articolata analisi del gioco di ruolo da tavolo come creazione di narrative che avremo altre occasioni di citare, applica queste categorie per sistematizzare i livelli di narrazione

¹⁵ J. Crawford, M. Mearls, *op. cit.*, p. 5.

¹⁶ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 52.

¹⁷ Come formalizzato da Jenny Cook-Gumperz, "Gendered Contexts", in Peter Auer, Aldo Di Luzio (a cura di), *The Contextualization of Language*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1992, pp. 177-198.

presenti durante una partita di *D&D*, ponendo in evidenza la necessaria ricchezza di oscillazioni tra virtuale e reale che vi avviene in campo anche solo linguistico: il Dungeon Master descrive ambienti in terza persona, da un punto di vista onnisciente, e al contempo interpreta i personaggi secondari in prima persona; gli altri giocatori non sono costretti a interagire soltanto tramite dialoghi. Sia il primo che i secondi hanno costantemente la possibilità di negoziare ciò che accadrà nel gioco prima che ciò venga finalizzato, assumendo così voci “esterne” alla narrazione; e anche i giocatori non sono esenti dalla voce narrativa, che racconta le loro azioni in terza persona¹⁸.

Appare curioso, tuttavia, che nello stesso paragrafo non sia fatto riferimento esplicito all'altra radice ludica da cui il suo impianto discende, ossia i *war games*. Dave Arneson, già citato autore della prima edizione, era infatti un arbitro di partite di questi particolari giochi da tavolo, che hanno radici nelle simulazioni di strategie militari o di battaglie storiche e che cominciano a essere formalizzati come giochi dalla precisa struttura regolistica all'inizio del '900, prima dando ai partecipanti il compito di gestire piccoli eserciti, e in seguito unità sempre più piccole, fino al singolo soldato¹⁹.

È dall'incontro tra questo modello e un'ambientazione *fantasy* che *D&D* prende forma; quanto di più vicino abbiamo al riconoscimento di queste origini, nella presentazione citata, è la precisazione che “Unlike a game of make-believe, *D&D* gives structure to the stories, a way of determining the consequences of the adventurers' actions”: non solo le mappe o le schede dei personaggi e dei loro avversari sono ben definiti, ma anche lo *storytelling* delle partite è guidato da meccaniche complesse, atte a bilanciare le sorti e la logica interna della storia e a rendere imprevedibili, e quindi più ricchi e coinvolgenti, gli eventi che la compongono.

La definizione e discussione scientifica di un fenomeno, genere o caso ludico non può prescindere dal considerare la componente delle regole nel proprio discorso: accade a partire dalla concezione di gioco di Huizinga proposta in apertura del nostro capitolo; viene sintetizzato nelle riflessioni successive con formule particolarmente pregnanti – e calzanti per descrivere in astratto anche *D&D* stesso – come quella di Bernard Suits, che parla del giocare come dello “sforzo volontario di superare ostacoli non necessari”²⁰; e avviene di nuovo in una delle prime definizioni accademiche dei TTRPG, a opera di Daniel Mackay,

¹⁸ Jennifer Grouling Cover, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company Inc. Publishers, 2010, pp. 75-86.

¹⁹ Per approfondire, si veda M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, pp. 14-15.

²⁰ Bernard Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Broadview Press, 2005, formula tradotta e riportata da M. Bertolo, *op. cit.*, p. 11.

che non ne nega le caratteristiche comuni al panorama ludico generale pur tentando di evidenziarne anche le particolarità: ciascuno di essi è, nelle sue parole, “an episodic and participatory story-creation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional characters’ spontaneous interactions are resolved”²¹.

Questa formulazione riecheggia quelle già analizzate, e al contempo alcuni suoi termini aprono a nuovi spunti: *D&D* sarebbe un sistema *episodico* e *partecipatorio* per creare storie. Ma quali tipi di storie? E come, dunque, nel concreto? Nella prossima sezione verranno date alcune risposte a tali domande, per chiarire maggiormente la natura del nostro oggetto e insieme collocarlo al centro di dibattiti teorici non ancora risolti, nonché delle prime nozioni sulla serialità contemporanea che vi si possono applicare e che può anche aiutare ad approfondire.

1.2 Narrazione e meccaniche in *D&D*: un primo intreccio

Torniamo, a questo punto, a considerare una possibile sessione di gioco, immaginando Dungeon Master e giocatori in posizione attorno al tavolo, il primo magari dietro uno schermo divisore che nasconda i materiali che ha preparato, i secondi con le proprie schede, mezzi per raccogliere appunti e gli immancabili dadi. È il *Player’s Handbook* a suggerire la struttura di base attraverso cui, a questo punto, la partita si sviluppa, dividendola in tre principali momenti che vanno a ripetersi ciclicamente:

- 1) Il DM descrive l’ambiente.
- 2) I giocatori descrivono cosa vogliono fare.
- 3) Il DM narra i risultati delle azioni degli avventurieri²².

Quando l’esito di un’azione è incerto (per esempio, tentare di bluffare a una partita di carte, attaccare un nemico, saltare dal tetto di una casa a un altro, riuscire a notare un dettaglio nascosto in un affresco), tra il punto 2 e il punto 3 dell’elenco appena sopra può avvenire, di solito su decisione e richiesta del DM, un tiro di dado (di consueto, come detto, a venti facce; si utilizzerà la dicitura D20 di qui innanzi per praticità). Questa meccanica è

²¹ Daniel Mackay, *The fantasy role-playing game: A new performing art*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2001, pp. 4-5.

²² J. Crawford, M. Mearls, *op. cit.*, p. 6.

definita il cuore, il nocciolo delle regole del gioco²³, e di certo per questo il manuale si impegna a schematizzarla ulteriormente, in altri tre semplici punti:

- 1) Si tira il dado e si aggiunge il modificatore appropriato. Tale modificatore è un numero riportato nella scheda del personaggio, associato alle sue caratteristiche di base (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e alle sue competenze in determinate abilità.
- 2) Si applicano i bonus e le penalità circostanziali.
- 3) Si confronta il totale con un numero predeterminato, la “Classe Armatura” (per le azioni d’attacco) o la “Classe di Difficoltà” (negli altri casi): se il totale è uguale o superiore a tale numero, la prova ha successo; se è inferiore, essa fallisce²⁴.

La prima struttura illustrata, ossia lo schema che alterna descrizione, risposta e responso finale come *pattern* da seguire, è in realtà ben più fluida e soggetta alla discrezionalità dei partecipanti e delle circostanze²⁵: la sezione descrittiva può essere interrotta e ampliata grazie alle domande dei giocatori; questi possono interagire tra di loro sia pianificando le proprie azioni, sia conversando come personaggi, confrontandosi sugli avvenimenti, conoscendosi, avanzando ipotesi su misteri da svelare, e così via; lo stesso può avvenire tra personaggi e “PNG”, i “personaggi non giocanti” mossi dal DM come alleati, nemici o qualsiasi categoria intermedia; e questo elenco potrebbe proseguire, andando anche a includere i numerosi momenti “fuori” dal gioco che, in un contesto conviviale e generalmente amichevole come quello di una partita, di norma non inficiano il divertimento dell’esperienza.

Quanto è forse più inusuale è che perfino la meccanica del tiro del d20 risulti, a sua volta, velata da un margine di arbitrarietà. Un DM ha sempre la facoltà di scegliere quanto spesso richiedere una prova: nel caso in cui un personaggio voglia convincere qualcuno a venirgli in aiuto, ad esempio, vi sono partite che vedranno il giocatore dichiarare tale intenzione e basare il risultato unicamente sul numero decretato dal dado; e altre dove, invece, il giocatore farà un vero e proprio discorso, o dialogo, e se persuasivo o logico abbastanza potrebbe ottenere il suo risultato soltanto attraverso il naturale svolgersi di una conversazione. Ancora, nella quinta edizione di *D&D*, nelle prime pagine del *Player’s Handbook* è subito indicata una meccanica che può alterare quella di base, ossia la

²³ *Ivi*, p. 7.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ivi*, p. 6.

possibilità di dare *vantaggio* o *svantaggio* a un tiro: in entrambi i casi il d20 si tira due volte, nel primo tenendo il risultato più alto come quello ufficiale, nel secondo quello più basso. Questo può avvenire in condizioni indicate dalle schede dei personaggi (grazie a un incantesimo, a un particolare tratto dovuto all'origine o alla classe scelta, o altro ancora), o su richiesta e decisione del DM, in base a condizioni positive o negative presenti sulla scena²⁶.

Di fatto, ciascun tavolo di gioco sceglie quanto pedissequamente attenersi ai manuali. Nella Prefazione al gioco di Mike Mearls, lead designer della quinta edizione insieme a Jeremy Crawford, viene dichiarato esplicitamente che

To play *D&D*, and to play it well, you don't need to read all the rules, memorize every detail about the game, or master the fine art of rolling funny looking dice. [...]

Above all else, *D&D* is yours. The friendships you make around the table will be unique to you. The adventures you embark on, the characters you create, the memories you make – these will be yours. *D&D* is your personal corner of the universe, a place where you have free reign to do as you wish.

Go forth now. Read the rules of the game and the story of its worlds, but always remember that you are the one who brings them to life. They are nothing without the spark of life that you give them.²⁷

Le regole, viene ribadito, sono più un *supporto* che una gabbia, un impedimento che serri le azioni attorno al tavolo in una sequela di divieti, negazioni o pause interminabili atte a sfogliare centinaia di pagine per trovare le clausole necessarie a risolvere una specifica situazione. È indubbio che siano necessarie: se venissero del tutto ignorate, infatti, non ci si troverebbe più nel reame del gioco, o quantomeno non nel reame di *questo* gioco, che, ricordiamo, offre precisi strumenti e limitazioni, in sinergia con l'immaginazione, per spingere a risolvere problemi e sfide senza vanificarli con eccessiva facilità: i movimenti sulla mappa, l'economia di azioni in un turno, la disponibilità di incantesimi, le capacità delle armi e degli oggetti magici, il livello di forza dei personaggi sono alcuni dei parametri che complicano di molto il semplice schema del tirare un dado per scoprire se si ha o meno successo. Tuttavia, nella nostra discussione appare con forza l'oscillazione tra la necessità di questa struttura e l'aspetto empirico delle partite; tra il fine ultimo di *D&D* più volte proposto dalle definizioni e dagli estratti, ossia lo *storytelling*, e la sua natura di gioco. Si

²⁶ *Ivi*, p. 7.

²⁷ *Ivi*, p. 4.

tratta di contraddizioni solo apparenti, poiché, in verità, è proprio la coesistenza di queste due anime a innervare di dibattiti e complessità teoriche, di sfumature tra aspetti formali e realtà umana, il nostro oggetto; e l'incontro-scontro tra narrativa e specificità ludiche non è affatto una novità all'interno dei *game studies*, al punto che ripercorrerne le linee generali è una tappa quasi obbligata per orientarsi in maniera metodica e produttiva tra questi due poli.

1.2.1 Ludologi e narratologi: cenni storici e sintesi nell'ambito dei TTRPG

A partire dai primi anni Duemila si è vista emergere, nell'ambito degli ancora giovani sforzi accademici dedicati a gioco e videogioco, la cosiddetta *scuola ludologica*: una corrente di studiosi che, non senza veemenza, si è posta l'obiettivo di distaccarsi dalla propensione dei predecessori a interpretare i loro oggetti d'analisi secondo parametri mutuati dalla critica letteraria, cinematografica o teatrale. Questo, si sosteneva, spostava “inutilmente l'attenzione dalle vere caratteristiche fondamentali del giocare (regole e competizione) verso una descrizione delle componenti narrative, ritenute accessorie o addirittura assenti”²⁸. Apripista, in particolare, è stato l'autorevole e categorico articolo di Markku Eskelinen, pubblicato a guisa di manifesto nel primo numero della rivista “*Game Studies*”. L'autore, dopo aver lamentato la situazione accennata sopra e aver proseguito a puntualizzare quali aspetti del *gaming* siano totalmente assenti nella narrativa e dunque dovrebbero far ricorso a strumenti analitici specifici al posto di appoggiarsi a quelli tradizionali²⁹, arriva a concludere:

[In this scenario] stories are just uninteresting ornaments or gift-wrappings to games, and laying any emphasis on studying these kind of marketing tools is just a waste of time and energy. It's

²⁸ Gabriele Ferri, *Gioco e narrazione*, in M. Bertolo, I. Mariani, *op. cit.*, p. 125.

²⁹ Markku Eskelinen, “The Gaming Situation”, *Game Studies*, 1, luglio 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (ultimo accesso 19/01/2023). In primo piano, è posta l'accezione del giocare come una “pratica configurativa” anziché a prevalenza interpretativa come nel caso di cinema, teatro e letteratura; inoltre, se durante la fruizione di tali media ogni elemento posto in dato ordine da un autore è teoricamente imprescindibile nel procedere della narrazione, nel gioco gli elementi si mescolano e in tali partite ne sono presenti alcuni, in altre diversi. L'articolo procede poi a proporre il proprio schema interpretativo del gioco come un sistema di relazioni causali, temporali e spaziali, dinamiche o statiche, e riflette sulle possibilità che una riflessione critica su questi principi potrebbe spalancare nel campo del *game development*.

no wonder gaming mechanisms are suffering from slow or even lethargic states of development, as they are constantly and intentionally confused with narrative or dramatic or cinematic mechanisms.³⁰

Secondo questo punto di vista, un qualsiasi approccio che consideri *Dungeons & Dragons* per le storie cui dà vita, e non esclusivamente come oggetto-gioco, sarebbe, se non invalido, quantomeno poco pertinente, tendenzioso o invasivo. Grouling Cover, nel quarto capitolo del suo volume intitolato *The Reconciliation of Narrative and Game*, affronta tale problematica mettendo in luce come tale sforzo di emancipazione, peraltro rivolto in primis allo studio dei videogiochi e tralasciando dunque nella discussione altre forme ludiche³¹, si sia basato su una concezione di *narrativa* piuttosto stretta, o quantomeno tradizionale, che la vede conclusa in una forma di comunicazione tra narratore e pubblico, in particolare di eventi rappresentati secondo nessi causali³². Una base concettuale solida che certo non a torto si applica a fatica ai giochi, i quali possono presentarsi come non-lineari, interattivi, fluidi e anche *creativi* anziché venir fruiti in una forma precisa e ordinata quale può essere quella di un libro o di un film; ma, considerate anche le possibilità aperte dal digitale, dal Web 2.0 e in generale dall'estetica post-moderna in ogni ambito, dalla letteratura al cinema, bisognerebbe a tal punto estendere tali criteri di esclusione dalla narrativa a dismisura – e sarebbe un risultato quantomeno ironico, in un momento storico che viene a volte definito come “Storytelling Age”³³ per l’abbondanza e la pervasività di narrazioni che emergono da testi e schermi ovunque intorno a noi. Grouling Cover, insieme a Marie-Laure Ryan, propone piuttosto di considerare la narrativa come un oggetto più ampio, un *modello cognitivo (cognitive template)* applicabile in modo transmediale e transdisciplinare, oltre che uno strumento sociale e retorico, più che strettamente linguistico e letterario³⁴; e di giudicare i testi in base al loro livello di *narratività (narrativity)*, ossia in

³⁰ *Ibidem*.

³¹ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 60.

³² In particolare, l’autrice riporta (*ibidem*) le definizioni del linguista William Labov (“The transformation of experience in narrative syntax”, in *Language of the inner city*, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1972, pp. 359-360), che descrive la narrativa come “one method of recapitulating past experience by matching a verbal sequence of clauses to the sequence of events which (it is inferred) actually occurred”; e di Gerald Prince (*A Dictionary of Narratology*, Lincoln e Londra, University of Nebraska Press, 2003, p. 58), che vi fa eco scrivendo, a riguardo dello stesso oggetto, che si tratta della “representation of one or more real or fictive events communicated by one, two, or several narrators, to one, two or several narratees”.

³³ Christian Salmon, *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Editions La Dèuverte, 2007, trad. it. Giuliano Gasparri, *Storytelling. La fabbrica delle storie*, Roma, Fazi Editore, 2008.

³⁴ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 60, in riferimento a Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, Minneapolis e Londra, University of Minnesota Press, 2006.

base al loro intento di “creare una risposta che coinvolga la costruzione di una storia”³⁵, più che sulla loro stretta categorizzazione in “narrative” e “non narrative”.

Grouling Cover porta questo ragionamento ad affermare che i giochi di ruolo da tavolo siano leggibili in questa chiave, ossia come *esperienze narrative*³⁶, e fa di ciò il fulcro della sua definizione dei TTRPG come genere ludico, rielaborata da quelle precedenti di Mackay e altri: “a type of game/game system that involves collaboration between a small group of players and a gamemaster through face-to-face social activity with the purpose of creating a narrative experience”³⁷. Nel momento in cui un gioco *chiede*, con tanta veemenza, di vivere un’avventura, non è cedendo a tale invito, ossia sperando il gioco come una storia, che lo si svilisce o si dimentica di considerarlo *in quanto* gioco; ma i due aspetti tendono nell’esperienza concreta ad affiancarsi e completarsi, in base a quel sostrato cognitivo che è, per l’appunto, la tendenza alla narrazione come criterio ordinario, mnemonico, comunicativo.

Bisogna comunque ricordare che le ricerche dei ludologi si sono situate in un momento storico e accademico ben preciso, con un fine di emancipazione dai campi di studio già affermati e una ricerca di una propria specificità che di fatto ricorrono spesso quando un nuovo oggetto di ricerca tenta di ricavarci un proprio spazio³⁸; né sarebbe corretto affermare che da simili sforzi non sono emersi strumenti di analisi utili, insieme a un impulso verso una dialettica equilibrata tra specificità e interdisciplinarietà³⁹ di cui Grouling Cover è la prima, come visto, a fare tesoro. Oltre all’approccio retorico da lei proposto, che ci permette di guardare a *D&D* come a un gioco il cui aspetto narrativo non è affatto degradante, bensì costitutivo, risulta utile appoggiarsi ad altre discipline, e in particolare alla semiotica, per considerare anche *come* il nostro gioco racconti e dove si situino le differenze tra le sue narrazioni e quelle tradizionali, dal momento che, per l’appunto, delle specificità insistono e non possono essere tralasciate.

³⁵ Marie-Laure Ryan, “Narrative”, in David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Londra e New York, Routledge, 2005, p. 347, traduzione nostra.

³⁶ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 69-70.

³⁷ *Ivi*, p. 126.

³⁸ “Historically speaking this is a bit like the 1910s in film studies”, scrive lo stesso Markku Eskelinen (in *op. cit.*); un parallelo sottolineato anche in Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, Fano, Carocci Editore, 2017, quando scrive a riguardo che “Paradossalmente, questo genere di approccio essenzialista, che tenta di definire la specificità di un medium, mettendolo in contrasto con altri, non fa che avvicinare le traiettorie di cinema e videogiochi. [...] Si potrebbe, insomma, pensare che tutte le discipline emergenti sentano la necessità di “farsi spazio” affermando l’unicità del proprio oggetto di studio” (p. 43).

³⁹ *Ivi*, pp. 43-45.

Gabriele Ferri fornisce degli eccellenti punti di riferimento in tal senso, sia per i *game studies* in generale, sia per il nostro caso. La sua proposta consiste nel considerare il dispositivo di un gioco (l'artefatto, se vogliamo) come una *matrice semiotica*, ossia un modello astratto o logico di “regole e programmazione algoritmica, condizioni di vittoria e sconfitta e repertori semantici, valoriali, narrativi, figurativi e strategici”⁴⁰ che esiste *prima* del *testo-partita*, ovvero dell'intreccio risultante dalla pratica attiva del giocare. È importante sottolineare come la matrice non debba essere ridotta al libretto delle istruzioni, o a un tutorial, o ancora alle ampie spiegazioni dei manuali di *D&D*, siano essi d'ambientazione, compendi di regole aggiuntive o moduli con spunti per avventure più o meno complesse: essa va a comprendere ogni possibile interazione tra i singoli elementi del gioco, nei diversi ordini e con i più differenti risultati, una gamma di combinazioni che un buon *game designer* tenta di prevedere (per dare solidità al proprio prodotto) ma che sfuggirà sempre a una completa catalogazione, poiché soggetta a interventi empirici. D'altra parte, l'analisi di un unico *testo-partita* fornirà sempre un resoconto fortemente parziale dell'esperienza di tale gioco, là dove, di norma, un testo letterario o audiovisivo costituisce una base almeno virtualmente oggettiva da studiare (un aspetto che la scuola ludologica non ha mancato di rilevare⁴¹). E se nei *cultural studies* si tenta ormai di studiare anche la ricezione di tali prodotti e il loro complesso rapporto con l'ambiente socioeconomico che li circonda, nel campo ludico a maggior ragione è bene ribadire che

Una matrice non produce nessun testo-partita senza un giocatore. Sono le sue scelte, le sue strategie e le sue azioni che selezionano gli elementi che entrano nel testo-partita e che causano le reazioni degli *automi*. L'intreccio che si crea giocando è quindi sia l'effetto delle scelte del giocatore sia l'*output* delle reazioni del sistema e fornisce a chi gioca un *feedback* per le proprie scelte.⁴²

È possibile dunque prendere in considerazione le diverse componenti, fisiche o digitali, di un gioco e attribuirvi ruoli di *attori*, *attanti* o *automi*, di *soggetti*, *destinatari*, *oggetti* o elementi di opposizione⁴³, ma senza calarsi nei panni di – almeno – un giocatore ideale che concateni tali elementi in una sequenza ordinata essi difficilmente significano; per di più, al presunto ruolo drammaturgico o semiotico di un elemento (ad esempio,

⁴⁰ G. Ferri, *op. cit.*, p. 117.

⁴¹ Si veda la Nota 29 di questo capitolo.

⁴² G. Ferri, *op. cit.*, p. 120.

⁴³ Per approfondire, *ivi*, pp. 117-119.

l'avatar protagonista di un videogioco) si vanno a sovrapporre, invariabilmente, volontà, interpretazioni e percezioni personali che possono mutare in maniera sensibile l'esperienza e il senso anche dell'avventura grafica più lineare. Emerge così che più livelli di lettura si rendono necessari per muoversi con chiarezza nell'analisi narrativa di un gioco, e ancora Ferri sfrutta proprio l'esempio complesso dei TTRPG per dimostrarlo⁴⁴.

Nella pratica prettamente ludica di *Dungeons & Dragons*, gli attori, ossia coloro che agiscono, i giocatori, non vanno mai a ricoprire un ruolo attanziale di anti-soggetto tra di loro: nessuno vince o perde il gioco, non è prescritto nessun comportamento antagonistico nemmeno tra il DM e il resto del tavolo (d'altronde, dal momento che è il primo a scegliere quali ostacoli porre al suo gruppo, si tratterebbe di una sfida potenzialmente molto sleale); si può dire, piuttosto, che tutti siano soggetti e destinanti, impegnati in maniera attiva a rispondere ciascuno alla richiesta altrui di creare insieme un'esperienza godibile, coerente e fluida. Il livello opposto, per Ferri il terzo, è quello del testo-partita cui si può guardare in retrospettiva esaminando gli eventi messi in scena durante il gioco, che di fatto si ricompongono in una narrazione classica, completa di destinanti, o in gergo *quest-giver*, soggetti che ricevono le richieste dei destinanti, oggetti da conquistare, anti-soggetti da sconfiggere. È però approfondendo il livello intermedio, quello *enunciativo*⁴⁵, che si arriva a comprendere la specificità del gioco di ruolo come medium narrativo: se si guarda, cioè, allo sviluppo della partita come dialogo, come insieme di scambi e negoziazioni tra DM, regole e giocatori, emerge che non tutto ciò che viene detto e giocato ha una pari "forza" narrativa. Un diniego del master può invalidare la proposta di un corso d'azione che un giocatore aveva inteso come fattuale ("Apro la porta"; "No, in verità scopri che è chiusa a chiave e non si sposta"); i risultati dei dadi vengono trasformati da semplici numeri a fatti interni alla narrazione in base a ciò che il master determina più appropriato (spesso, la Classe di Difficoltà di una prova è improvvisata sul momento, in virtù dell'impossibilità di prevedere ogni singolo tentativo che i giocatori compiranno nelle varie situazioni); come accennato, le descrizioni possono venire arricchite di particolari man mano che più informazioni vengono richieste dai giocatori per immaginare e quindi risolvere le scene, magari portando il master a inventare o approfondire aspetti che in fase di preparazione non aveva considerato. Ne risulta, come Ferri evidenzia, che il DM-narratore è insignito non di un'autorialità classica, ma di una *procedural authorship*, concetto elaborato e definito da

⁴⁴ *Ivi*, pp. 122-123.

⁴⁵ Quello in cui, come riportato da Ferri, avviene "la trasformazione di un insieme di strutture linguistiche astratte in un testo concreto" (*ivi*, p. 123).

Janet Murray come l'atto di "scrivere le condizioni per il coinvolgimento dei partecipanti, ovvero le condizioni alle quali accadranno certi eventi in relazione alle azioni degli utenti"⁴⁶. Nell'elaborare una sequenza di eventi di massima, una serie di situazioni da proporre e di personaggi da incontrare, il DM svolge un ruolo al limite con quello del *game designer*, non progettando un testo lineare ma "una serie di istruzioni flessibili che saranno messe in atto durante una partita, e questa progettazione non-lineare si rifletterà su tutti i livelli della pratica di gioco"⁴⁷.

Anche Grouling Cover affronta il problema dei gradi di *autorialità* di cui sono investiti i soggetti coinvolti in una sessione o in una campagna, giungendo a simili conclusioni per quanto evidenziando nel mentre altri aspetti non considerati sopra. Rileva infatti, con puntualità, che né i moduli di gioco ufficiali di Wizards of the Coast, né tantomeno i manuali *raccontano* le storie che verranno giocate: forniscono spunti e descrizioni, una struttura per luoghi, per "incontri" (con questo termine si vanno a indicare tutte le situazioni che i giocatori devono affrontare creativamente e con potenziali esiti diversi, dalla contrattazione con un PNG alla battaglia contro il boss alla fine di un sotterraneo) o per agganci narrativi⁴⁸, ma di tutti gli elementi della narrazione classica mancano di fatto i protagonisti, perché nessuna delle azioni del party può essere scritta a priori, né i protagonisti esistono finché un gruppo di gioco non si forma⁴⁹. E, ripetiamo, gli elementi inseriti nella "matrice", il loro ordine, la loro rilevanza nell'intreccio non possono essere previsti e decisi a priori nemmeno dal DM, il quale propone incipit e di solito determina e racconta la versione definitiva, la forma finale degli eventi, ma come risultato di input e decisioni fattuali che provengono dal tavolo intero⁵⁰. Il rapporto tra DM e giocatori è paragonato dall'autrice a quello tra un regista e i suoi attori, o tra un editore e un gruppo di scrittori, senza che tuttavia vi sia mai una figura realmente onnisciente, o una vera trama *prima* del gioco⁵¹: si è davvero di fronte al caso di un sistema, o comunque di una famiglia di sistemi, che genera *storie* (e non solo testi-partita) mai identiche l'una all'altra.

⁴⁶ Jane Murray, *Hamlet on the Holodeck*, New York, Simon & Schuster/Free Press, 1997, pp. 152-154, traduzione di G. Ferri, *op. cit.*, p. 124.

⁴⁷ *Ibidem*.

⁴⁸ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 106.

⁴⁹ *Ivi*, p. 111.

⁵⁰ *Ivi*, p. 112.

⁵¹ *Ibidem*.

Tutto questo spinge verso un'immagine di *Dungeons & Dragons*, del suo design e anche del suo ruolo nel panorama culturale contemporaneo come frontiera, è ancora il caso di dirlo, di quell'interattività reale, di quell'*agency* nel consumo e di quelle promesse di infinite possibilità che tanto spesso entrano nella retorica dei media e delle narrazioni digitali, peraltro senza essere in origine neppure elettronico. Pare che il modello che costituisce per molti versi "superi" le strutture fisicamente limitate libri-game (che tuttavia di recente, forse non a caso, si stanno risollestando sul mercato) e resti invece ancora da sorpassare anche da parte dei più sofisticati videogiochi, sottoposti a loro volta alle delimitazioni di un codice nella loro offerta di diramazioni narrative. Questo suo potenziale di rispondere a un desiderio percepito sempre più pressante certo non lo eleva in assoluto al di sopra di altri media, che rispondono ad altri bisogni, né lo rendono un sistema impeccabile, né dal punto di vista del bilanciamento regolistico, né ad esempio da quello di una completa versatilità tematica: ci si trova pur sempre in un ambito preciso, quello del *fantasy*, semmai allargabile a quello di una narrativa d'avventura e d'azione dai toni più o meno epici. Inoltre, che ogni testo prodotto da *D&D* sia diverso da altri è sicuramente vero da un punto di vista empirico – ma *quanto* diverso? Quanto, invece, si rileva come cifra comune, o almeno maggioritaria? E se dovesse risultare che, di fondo, le trame che fa emergere sono "un po' sempre le stesse", ciò andrebbe a detrimento del suo valore come matrice creativa?

Interrogarsi in tal senso rende necessario, a opinione di chi scrive, attingere a strumenti teorici ancora diversi rispetto a quelli fin qui considerati, e nondimeno pertinenti, come si vorrà dimostrare: la maggior parte delle narrazioni che scaturiscono da *Dungeons & Dragons* sono seriali, e osservarle come tali, a partire dai meccanismi del gioco stesso, è una via che risulta poco esplorata ma potenzialmente assai ricca, specie come punto di riferimento per considerare poi le sue derivazioni e rimediazioni e comprenderne la popolarità ancora e sempre più estesa.

1.3 Serialità intra-ludica e narrativa in *D&D*

Il più importante contributo scientifico in materia di serialità e gioco risulta ancora essere, a una decina d'anni dalla pubblicazione, un articolo a opera di Shane Denson e Andreas Jahn-Sudmann dal titolo "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", per la rivista online *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*⁵². Esso si pone l'obiettivo di porre basi teoriche e metodologiche solide per lo studio di un incrocio di ambiti che, nelle convinzioni degli autori, può essere fondamentale per osservare le differenze tra le forme storiche della serialità e quelle contemporanee, appunto digitali, e in ultima istanza "show above all how the self-reflexive and self-historicizing impulses that have characterized serialized media throughout modernity are now [...] crucially involved in shaping our experience of the contemporary world"⁵³. Questa convinzione trova eco nel modo in cui Denson, più tardi, definisce la propria concezione di serialità come non soltanto una proprietà formale di oggetti culturali, siano essi narrazioni popolari, prodotti industriali o forme di riflessione artistica sulla modularità e la ripetizione emerse nel corso del secondo Novecento; ma soprattutto come un fenomeno sociale specialmente centrale nell'esperienza quotidiana odierna⁵⁴, in modo affine a quella *convergenza* di media, storie e forme di pensiero⁵⁵ che i *cultural studies*, grazie all'apporto di Henry Jenkins, hanno ormai incorporato come un concetto essenziale.

Benché l'articolo focalizzi la propria discussione sui videogiochi, le sue argomentazioni e gli strumenti che propone si applicano con facilità anche a forme ludiche differenti, specie appunto nel panorama contemporaneo. In particolare, Denson e Jahn-Sudmann propongono una tassonomia di tre possibili livelli o categorie di serialità ludica, in parte sovrapponibili, che nella nostra discussione andremo a riutilizzare e approfondire:

- 1) la serialità *intra-ludica*, che si manifesta *all'interno* dei giochi (paradigmatiche in tal senso sono le strutture di ripetizione e variazione che caratterizzano i vari "livelli" o "mondi" di un videogioco);
- 2) la serialità *inter-ludica*, che emerge *tra* i giochi (qui comprese le continuazioni esplicite dei giochi tramite sequel, prequel, remake e altro ancora, che caratterizzano le serie di giochi come tali);

⁵² 7 (1), 2013, pp. 1-32.

⁵³ S. Denson, A. Jahn-Sudmann, *op. cit.*, p. 2.

⁵⁴ Shane Denson, "Seriality", in *The Bloomsbury Handbook to Literary and Cultural Theory*, New York, Bloomsbury, 2018, pp. 684-685.

⁵⁵ Si veda appunto H. Jenkins, *op. cit.*

- 3) la serialità *para-ludica*, che si costituisce *al di fuori* dei giochi veri e propri (rientrano in questo livello le narrativizzazioni transmediali degli universi di gioco, come gli adattamenti in film, serie TV, fumetti e altri media, spesso insieme ai prodotti di *merchandising* e alle pratiche sociali delle comunità dei fan).⁵⁶

È più che possibile osservare *Dungeons & Dragons* attraverso ciascuna di queste categorie. Cominceremo intanto dalla prima, la serialità *intra-ludica*, per riprendere a ragionare sullo sviluppo interno dei suoi testi-partita e di conseguenza anche delle sue narrazioni.

Denson e Jahn-Sudmann, appoggiandosi all'esempio del celebre fenomeno videoludico di *Super Mario*, argomentano che nell'esperienza di un giocatore "the narrative content remains clearly subordinate to the interactive gameplay that it frames"⁵⁷: in una narrazione percepita come "debole" e anche piuttosto statica (un idraulico iconico ma dalla bassa profondità caratteriale che attraversa ripetuti mondi alla ricerca di una principessa rapita), sono le variazioni intra-ludiche, lo schema ripetuto di nuove sfide e fallimenti, e soprattutto il rapporto unico e irripetibile che *quel* giocatore avrà con *quel* testo in materia del tempo⁵⁸ che impiegherà ad attraversarlo, nonché il modo, che rendono il medium, se vogliamo, divertente, e che differenziano il suo statuto tra quello di tutti gli altri media che potrebbero intrattenerlo. Si potrebbe dire, in altre parole, che le meccaniche di gioco, nonché senza dubbio le variazioni estetiche che sostengono il loro evolversi (i nemici e i boss finali che si comportano in maniera differente secondo l'aspetto che prendono), costituiscono l'esperienza (video)ludica più della storia che raccontano. Quanto è possibile dire lo stesso di *D&D* e dei TTRPG in generale?

Da un punto di vista astratto, basta richiamare alla mente gli schemi del paragrafo 1.2 sullo svolgimento di una partita e sulla meccanica del tiro di dado per concludere facilmente che essi sono lo scheletro intra-ludico di *Dungeons & Dragons*. Il DM descrive una situazione, i personaggi scelgono cosa tentare di fare in risposta, spesso si tira un dado, si decide il risultato, che di norma dà forma a una nuova situazione con cui interagire, si ripete. Ancora più paradigmatiche, in tal senso, sono le regole che gestiscono quella peculiare situazione che è il combattimento, certo frequente nella vita fittizia di avventurieri

⁵⁶ S. Denson, A. Jahn-Sudmann, *op. cit.*, p. 12.

⁵⁷ *Ivi*, p. 13.

⁵⁸ Gli autori vi si riferiscono coniando l'espressione *serial interfacing*, considerata un ulteriore punto caratterizzante del panorama che sono impegnati ad analizzare.

all'interno di un mondo popolato di mostri e poteri maligni: trattandosi di una situazione concitata, in cui a giocatori e personaggi è richiesto di reagire in fretta a minacce e sfide, per leggibilità ed equità il manuale prevede che la struttura di interazione si faccia più rigida, dedicandovi, nella quinta edizione, l'intero Capitolo 9 del *Player's Handbook*, che andremo a riassumere brevemente (senza dedicare eccessivo spazio alle eccezioni)⁵⁹.

Il combattimento prende inizio quando il DM decreta il *tiro di iniziativa*, un tiro di dado con relativi bonus che determina l'ordine in cui i singoli personaggi, eventuali alleati e nemici agiranno – un ordine non negoziabile, che rimarrà tale fino alla risoluzione del conflitto. Nel proprio turno, ciascun giocatore sa di poter intraprendere un *movimento*, un' *azione* (attaccare, lanciare un incantesimo, mettersi in difesa, nascondersi, aiutare un compagno, scattare rapidamente e coprire più terreno rispetto al movimento base) e un' *azione bonus* (una qualsiasi abilità sulla propria scheda che preveda tale dicitura), nell'ordine che preferisce. Anche avversari e alleati sono soggetti alla stessa “economia d'azioni”, come si definisce in gergo. Limitando le risorse⁶⁰ in materia di azioni disponibili ai giocatori, la spinta è verso soluzioni ottimali e creative, per trarre quanto più beneficio possibile dal proprio turno per sé e per i compagni, in quello che può diventare un equilibrio delicato e coinvolgente tra necessità e utilità “di gioco” (causare più danno possibile ai nemici, mettersi in posizioni sicure, creare condizioni favorevoli nell'ambiente) e interpretazione: ha senso che un personaggio di norma timido e pauroso si lanci nella mischia perché è quello che “dovrebbe” fare, per assicurare la vittoria al gruppo?

È su questo esempio che è opportuno soffermarsi, dal momento che si entra in un territorio più scivoloso e complesso. Abbiamo visto in precedenza come *D&D* voglia essere il palcoscenico di storie appassionanti, siano esse epopee epiche o mirabolanti avventure al limite dell'assurdo; è emerso ora come, però, sia anche possibile ridurlo a un nocciolo di azioni schematiche, di abilità scritte su una scheda e di calcoli. Nulla impedisce a un gruppo di giocatori di riunirsi con il solo scopo di mettersi alla prova contro una mappa piena di ostacoli o contro un nemico particolarmente potente, ragionando in termini di strategia e pure meccaniche, per forzare i limiti del gioco, scovarne le falle, ottenere la vittoria nel minor numero di turni possibile. La libertà concessa dal sistema abbraccia anche il suo

⁵⁹ J. Crawford, M. Mearls, *op. cit.*, pp. 189-198.

⁶⁰ Il concetto di *risorse*, quali gli oggetti interni al gioco di cui l'utente usufruisce, spendendoli, guadagnandoli, cercandoli e razionandoli, è alla base delle logiche del *game design*: la loro disponibilità e distribuzione impatta notevolmente l'esperienza di gioco, la sua difficoltà e le meccaniche stesse, che spesso si basano direttamente sulla gestione di tali “valute”, tra le quali può figurare anche il *tempo* quando esso è posto come limite da sfidare. Per approfondire, si veda Maresa Bertolo, *Le meccaniche*, in M. Bertolo, I. Mariani, *op. cit.*, pp. 202-2023.

essere appetibile a pubblici con esigenze, obiettivi e inclinazioni differenti – di fatto, su questo punto interviene il *Manuale del Dungeon Master*, che invita questa figura chiave della partita a cercare di individuare il prima possibile gli interessi del suo gruppo, schematizzati per comodità in almeno sette opzioni principali: esplorazione, istigazione (al pericolo), risoluzione dei problemi, combattimento, ottimizzazione, interpretazione e narrazione⁶¹. Le avventure proposte dovrebbero essere calibrate in conseguenza di queste preferenze e, secondo il manuale, potranno portare una campagna ad avere tre possibili stili: un’impostazione *hack and slash*, “spacca e squarta”, incentrata su una sistematica sequenza di sfide e generalmente priva di grandi connotati morali o emotivi; una campagna a narrazione coinvolgente, in cui le regole passano in secondo piano e si predilige “ciò che il personaggio farebbe”, andando a interagire con PNG complessi e intrecci di trama più ramificati; oppure “Una via di mezzo”, nelle vere e proprie parole del manuale, il quale sarebbe lo stile di gioco della maggior parte delle campagne – con “azione in abbondanza”, ma anche “una trama portante e vari momenti di interazione tra i personaggi”, in cui al DM è richiesto di “offrire un’alternanza di incontri di interazione e incontri di combattimento”⁶².

Che sia un testo ufficiale e piuttosto recente di *D&D* ad affermare che quest’ultima appare la norma delle partite aiuta non soltanto a fugare, almeno in larga parte, il dubbio che ristrette esperienze personali o mediate influenzino troppo le prospettive della ricerca sul tema⁶³, ma anche a tornare a ragionare su quanto Denson e Jahn-Sudmann concludevano in materia di serialità intra-ludica. Infatti, l’assunto che la serialità *narrativa* di queste partite sia secondaria o subordinata rispetto al contenuto di *gioco* in senso stretto viene problematizzato: può essere vero per certe categorie di utenti, ma per molti altri non solo qui la storia è gioco, ma ritmo narrativo, equilibrio tra le parti, coerenza, un qual certo senso di una struttura che tra momenti di rilassatezza e apici di tensione sappia reggere l’attenzione di un gruppo di spettatori e co-autori sul lungo periodo sembrano richiesti alla figura del DM e dati per conosciuti, o riconoscibili, in ogni caso importanti, da quelle dei giocatori.

⁶¹ Jeremy Crawford, Mike Mearls, *Dungeon Master’s Guide*, Wizards of the Coast, 2021 (ed. italiana a cura di Massimo Bianchini, *Dungeon Master’s Guide – Guida del Dungeon Master*, Asmodee Italia, p. 6).

⁶² *Ivi*, pp. 34-36.

⁶³ Un’obiezione e auto-critica che fa anche Grouling Cover all’interno del proprio volume, riconoscendo di collocarsi, come giocatrice e osservatrice interna, nel gruppo di coloro che certamente prediligono l’esperienza narrativa a quella tattica all’interno dei TTRPG (*op. cit.*, p. 130). Il suo testo si impegna comunque a coinvolgere testimonianze ed esempi da fasce di giocatori più variegate per background personale, interessi e stili di gioco, come esposto in dettagli nella sezione *Research Samples* del volume (pp. 20-24).

Come accennato, non vi è qui la pretesa di affermare che l'esorbitante numero di risorse che i manuali di *D&D* propongono ai loro giocatori sia garanzia di creazione di opere "artistiche" o esteticamente, criticamente appaganti; questo andrebbe anche ben oltre lo scopo ludico alla base del prodotto. Ma, d'altro canto, non sembra azzardato aggiungere ai diversi piaceri che il suo pubblico vi può sperimentare, in aggiunta alla genuinità dell'*agency* di cui abbiamo già parlato e della connessione sociale di cui si discuterà meglio in seguito, anche quello di un *ritorno dell'identico* come teorizzato da Umberto Eco a riguardo della *serie* come struttura narrativa⁶⁴. Egli scrive, teorizzando questo concetto in relazione in particolare alla serialità televisiva, che

Nella serie l'utente crede di godere della novità della storia mentre di fatto gode per il ricorrere di uno schema narrativo costante ed è soddisfatto dal ritrovare un personaggio noto... [...] La serie in tal senso risponde al bisogno infantile, ma non per questo morboso, di riudire sempre la stessa storia [...]. La serie consola l'utente perché premia le sue capacità previsionali: l'utente è felice perché si scopre capace di indovinare ciò che accadrà, e perché gusta il ritorno dell'atteso.⁶⁵

Potremmo parlare, nel caso di *D&D*, di un *fare* sempre la stessa storia, o almeno di parteciparvi; al di là di questa differenza, nel *Manuale del Dungeon Master*, all'inizio del capitolo sul *Creare le Avventure*, le "avventure" sono paragonate proprio agli episodi di un telefilm o agli albi di un fumetto (là dove la campagna è la serie completa)⁶⁶. Vengono dati degli elementi base da non fare mancare: alcuni pratici, come "Una minaccia credibile", "Eroi che contano", "Riflettori puntati sul presente", "Qualcosa per tutti i tipi di giocatori" e "Mappe utili"; altri, invece che paiono più suggerimenti operativi, ovvero "Stereotipi familiari con varianti intelligenti" e "Sorprese"⁶⁷. Ecco che, prima ancora delle nozioni di *storytelling* più basiche⁶⁸, emergono tra le righe i segni della consapevolezza di un modello diverso, forse anche di quella "*nuova sensibilità estetica*"⁶⁹ che Eco, proseguendo nel suo saggio, suggerisce – una sensibilità per la variazione, nella forma o nella semantica dei contenuti, da percepire contro lo sfondo di un'abbondanza di esperienze simili. E non solo:

⁶⁴ Umberto Eco, *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, Milano, Bompiani, 1987, pp. 128-129.

⁶⁵ *Ivi*, p. 129.

⁶⁶ J. Crawford, M. Mearls, *Dungeon Master's Guide*, p. 71.

⁶⁷ *Ivi*, pp. 71-72.

⁶⁸ Sulle quali sono comunque date indicazioni, in particolare su come impostare Inizio, Svolgimento e Fine di una narrazione (*ivi*, p. 72).

⁶⁹ U. Eco, *op. cit.*, p. 142.

il fatto di poter “variare all’infinito”⁷⁰ è soddisfacente in sé, è forse l’attrattiva, la promessa generale di un gioco accattivante e di *Dungeons & Dragons* nello specifico, come lo è di una serie poliziesca o di un *medical drama*. Anche tra i giocatori di questo sistema, d’altronde, esistono senza dubbio “Lettori Modello” (o fruitori, espandendo da Eco) di primo e secondo livello⁷¹: chi si avvicina a una partita per la prima volta e resta affascinato dai suoi eventi imprevedibili, della narrazione collaborativa e dalle sue molte altre magie (in senso figurato e letterale), e chi è più esperto e legge meglio tra le righe le strategie impiegate del DM per svecchiare la struttura del *dungeon* con un boss finale nell’ultima stanza, per capovolgere i preconcetti su determinati mostri e creature e altre possibili sorprese, così come potrà godersi le trovate brillanti e le soluzioni innovative di compagni che hanno creato personaggi originali e li muovono con arguzia e capacità interpretative emozionanti.

Questa concreta infinità di variabili sullo schema è merito senza dubbio dell’apporto inventivo sempre diverso delle singolarità dei partecipanti alle storie, ma trova appoggio, facilitazione e anche garanzia d’esistere attraverso la componente aleatoria che *D&D* incorpora nel proprio sistema anche con una certa insistenza, e su cui è opportuno spendere qualche parola in più.

L’*alea* è una delle prime tipologie di gioco che, con Roger Caillois, nel 1958, viene teorizzata in termini di categoria interpretativa utile alla comprensione dei giochi come ambito culturale distinto e peculiare⁷². Essa si appella al gusto di confrontarsi con il *caso*, l’imponderabilità, l’imprevedibilità di eventi al di fuori del nostro controllo; comunemente associata al gioco d’azzardo e alla scommessa, in cui funge da elemento attrattivo primario, si inserisce tuttavia in ogni sistema che preveda il lancio di un dado, il pescare da un mazzo di carte, o un algoritmo che in qualche modo intervenga a rendere meno scontati i percorsi di un videogame.

In *Dungeons & Dragons*, come nota Grouling Cover, il tiro del D20 è l’unico momento in cui l’*agency* sugli esiti delle proprie decisioni viene sottratta ai giocatori⁷³: con il temibile apparire di un 1, il “fallimento critico”, anche il piano più brillante, l’incantesimo

⁷⁰ Ivi, p. 140.

⁷¹ Ivi, p. 135.

⁷² M. Bertolo, *op. cit.*, p. 8; in riferimento a Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parigi, Editions Universitaires, 1958, trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2000, p. 33.

⁷³ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 34.

più potente o la mossa più spettacolare vanno incontro a un esito disastroso, descrivendo il quale il DM può scegliere se essere più o meno punitivo, ma certo senza poter lasciar correre; con un 20, l'esito massimo, il "successo critico", anche il tentativo più raffazzonato di trattativa o l'acrobazia più spericolata riusciranno. Nel mezzo, rientrano tutti quei successi e fallimenti meno eclatanti ma che, nondimeno, tengono col fiato sospeso per il modo in cui potrebbero piegare la storia: una grande sfortuna in un combattimento, in cui i giocatori ottengono solo bassi punteggi e non riescono a colpire gli avversari, può anche determinare la dipartita dell'intero gruppo di personaggi, o se non altro di alcuni.

L'alea in *D&D* è tra gli elementi che pongono al DM dei limiti e contribuiscono a rendere la sua autorialità davvero *procedurale*, come visto sopra. Ma, ritornando al momento del processo creativo, non bisogna dimenticare come essa intervenga anche a *sostenere* e *sospingere* le idee in narrazioni che potenzialmente hanno una durata, un'ampiezza di intrecci e un numero di luoghi attraversabili che spesso sono tutt'altro che trascurabili. Come popolare ogni nuova città di volti che non siano sempre identici? Come far sì che nei negozi di oggetti magici ci sia sempre qualcosa di diverso, di unico e peculiare? Come generare mappe che non seguano sempre lo stesso, istintivo *pattern*, rendendo ogni castello, labirinto, sotterraneo o foresta percorribile secondo le medesime geografie ma, invece, distribuendo ostacoli e ambienti in modo distinto dal resto? Oltre ai consigli, i manuali offrono una risposta potente e pratica a queste domande, dei veri e propri

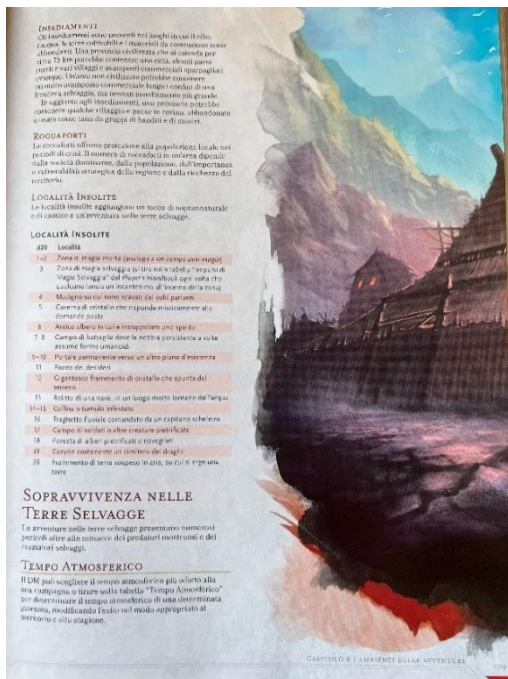


Figura 3. Pagina 109 della Guida del Dungeon Master, con una tabella per inserire "Località Insolite" nei viaggi degli avventurieri.



Figura 4. Pagina 145 della Guida del Dungeon Master, con tre delle molte tabelle disponibili per la scelta di ricompense magiche per il party.

strumenti di cui in particolare la *Guida del Dungeon Master* è piena: tabelle per generare qualsiasi tipologia di elemento in modo casuale.

Come risulta dalle Figure 3 e 4, le tabelle di *D&D* non solo riuniscono e ordinano elementi, ma li pongono anche in relazione al risultato di uno specifico dado – in questo caso, non sempre il D20, ma più spesso uno degli altri poliedri che compongono un set standard di dadi da gioco, dal piccolo D4 per le tabelle più piccole, passando per il D6, il D8, il D10 o il D12, fino ad arrivare al D100, in verità combinazione di due dadi a dieci facce di cui uno classico per l'unità e l'altro che riporta, invece, delle decine. Sono numerosissime le circostanze in cui il DM è invitato a farne uso: per scegliere quale tesoro collocare in uno scrigno; per quale, tra le tante creature messe a disposizione, sbucherà sul percorso degli avventurieri in una foresta in maniera imprevedibile; fino anche a generare le motivazioni, i caratteri, i tratti somatici e le peculiarità di PNG minori ma anche dei grandi malvagi che possono muovere le fila di cospirazioni e piani nefasti. Non si tratta di componenti di gioco obbligatorie, ma, anzi, di accessori da sfruttare in piena libertà, quando e se serve, magari anche solo come spunto e non alla lettera, per mettere in moto la fantasia quando manca o offrire una sfida, un *input* che il DM⁷⁴ sceglie di seguire come limite auto-imposto, talvolta più stimolante dell'assoluta mancanza di appigli. Si possono vedere come una miniera, o un massiccio ammontare di *oggetti* da inserire nella matrice semiotica di *D&D*, per assicurare che anche un Dungeon Master meno esperto possa comporre lo scheletro di una partita, e viceversa che un giocatore di lunga data non esaurisca l'ispirazione.

Nel momento in cui la variabilità sullo schema diventa un valore in qualche grado trasparente, o una caratteristica da non denigrare a priori, è possibile approcciarsi a testi di grande successo presso il pubblico generale con categorie critiche che si discostino da quelle tradizionali, restando in un reame il più possibile oggettivo e libero di alcuni preconcetti. È quello che, tracciando un parallelo che esula dalla teoria del gioco ma ci porta invece più vicini a quella della serialità contemporanea, fa Monica Dall'Asta, studiosa italiana di cinema e televisione, nella sua importante ricerca monografica sulla storia del film muto seriale e su come essa informi anche il presente. Infatti, alla base di quei *feuilleton* e di quelle produzioni filmiche a puntate che, tra Ottocento e Novecento, hanno costituito i predecessori più vicini e diretti dei grandi fenomeni di narrazione popolare cui

⁷⁴ O anche il giocatore: esistono le tabelle anche nel *Player's Handbook* e nelle espansioni, in particolare nella sezione dei *Background* (pp. 127-141), che permettono di generare un "tratto caratteriale", un "ideale", un "legame" e un "difetto" con cui arricchire uno spunto di personaggio prima di iniziare a giocare.

assistiamo oggi, sia in materia di numeri che di principi formali, soggiacciono meccanismi creativi e caratteristiche costitutive che, per quanto in un contesto industriale-produttivo, risuonano da vicino con quanto abbiamo esposto sopra. Per muovere quelle “grandi macchine”⁷⁵ di intrattenimento, e far fronte a ritmi produttivi che richiedevano centinaia di frammenti pronti per il consumo del pubblico in tempi estremamente ristretti⁷⁶,

Al testo seriale [...] non si domanda nessuna originalità, nessuna novità assoluta; al massimo un’originalità e una novità relative, un *gioco* [corsivo nostro] di variazioni all’interno di uno standard prefissato. [...] [L]e regole da rispettare non hanno niente a che vedere col Progetto, o almeno con il carattere strategico che questo assume nel regime dell’opera tradizionale. Non si tratta di un piano premeditato che consente di visualizzare in anticipo la totalità dell’opera, offrendo all’autore qualcosa come uno sguardo di sorvolo sulla propria creatura a venire. Sono, invece, regole operative, protocolli di produzione, procedure da impiegare per selezionare e processare il materiale.⁷⁷

Addirittura, Dall’Asta riporta il caso degli autori della celeberrima epopea di *Fantômas*, Émile Souvestre e Marcel Allain, i quali,

quando l’immaginazione vacillava, pressati dalle continue scadenze, [...] affidavano i destini del loro testo a ciò che chiamavano *l’armoire à trucs*, qualcosa come una “scatola magica” in cui erano venuti accumulando svariati ritagli di giornale con le notizie che avevano attirati la loro attenzione, per estrarli a caso quando si fossero trovati a corto di materiale.⁷⁸

Non si tratta che di un esempio, ma l’intervento della casualità in un processo di scrittura, come stimolo per aiutare la creatività a spingersi avanti in un contesto, se vogliamo, di difficoltà, non può che attirare la nostra attenzione. È quasi possibile attribuire a Souvestre e Allain un atteggiamento ludico, per quanto sia evidente che non stessero giocando, ma producendo contenuti di intrattenimento in un ambiente mediale che a suo modo ne era già saturo, pescando, alla lettera, elementi da ricombinare per garantire la sopravvivenza della loro narrazione.

⁷⁵ M. Dall’Asta, *op. cit.*, p. 38. L’autrice trae quest’espressione direttamente da una dichiarazione di Ponson du Terrail, autore de *Les Drames de Paris*, il quale a sua volta riportava le parole del direttore del quotidiano “La Patrie” che gli stava commissionando l’opera, appunto una “grande macchina” in grado di conquistare gli abbonamenti dei cittadini. Tutto ciò è citato in Régis Messac, *Le Detective Novel et l’influence de la pensée scientifique*, Genève, Slatkine Reprints, 1975, p. 466.

⁷⁶ M. Dall’Asta, *op. cit.*, pp. 31-34.

⁷⁷ *Ivi*, pp. 37-38.

⁷⁸ *Ivi*, p. 48. A sua volta da Francis Lacassin, *Fantômas, ou l’Enéide des temps modernes*, Parigi, Robert Laffond, 1987 (trad. it. parziale *Le mille e una notte della Belle Époque*, in Monica Dall’Asta (a cura di), *Fantômas. La vita plurale di un antieroe*, Udine, Il principe costante, 2004, p. 121).

Un master di *Dungeons & Dragons*, in linea di massima, non è sottoposto a una pressione così elevata: si tratta di un giocatore tra giocatori, spesso in un contesto di amicizia e convivialità, che richiede un impegno di tempo e creatività non trascurabile ma in definitiva libero, come la definizione di gioco di Huizinga cui abbiamo fatto riferimento in principio richiede. Tuttavia, è impossibile ignorare come, nel contesto odierno, *D&D* sia un hobby che un numero crescente di utenti intraprende anche a livello professionalizzante, monetizzabile su piccola e larga scala. Di pari passo con la diffusione delle tecnologie digitali e anche con forme di narrazione in costante evoluzione, pervasive dell'immaginario e di variegata raffinatezza, il pubblico pare assorbire e rielaborare le sollecitazioni attraverso mezzi propri, e *Dungeons & Dragons*, fucina di storie interattive, costituisce uno di essi – o quantomeno, una lente privilegiata attraverso cui confermare queste tendenze in maniera estremamente concreta e valutarle da vicino.

Avendo quindi considerato il nostro gioco nei suoi meccanismi interni fondamentali, e dati i primi riferimenti essenziali per la sua collocazione in un universo mediale complesso, nel secondo capitolo si andranno ad approfondire questi ultimi, attraverso gli strumenti proposti da Denson e Jahn-Sudmann fin qui messi in secondo piano: la serialità *inter-ludica* che ha interessato *D&D* nell'avvicinarsi delle sue diverse edizioni e la loro ricezione, e la serialità *para-ludica*, ossia dandone un quadro delle diramazioni e derivazioni tutt'ora in vivace movimento – e che comprendono forme seriali di ogni genere emerso ed emergente, in una progressione quasi frattale che merita un attento cammino tra i suoi numerosi specchi per garantirne una giusta comprensione critica.

Capitolo 2 – Serialità *inter* e *para* ludica in *D&D*: il gioco attraverso il tempo e i media

Dal 1974, con il suo esordio a partire dai riferimenti ludici e tematici di cui si è parlato nel capitolo precedente, *Dungeons & Dragons* come gioco ha affrontato rimaneggiamenti e innovazioni per sei edizioni ufficiali che si sono succedute a intervalli di tempo più o meno ampi. L'ultima e maggiormente in uso a oggi è quella denominata "5th Edition", benché nei fatti si tratti della settima versione, risalente al 2014; nel 2024, secondo gli annunci della casa madre Wizards of the Coast, è previsto il lancio ufficiale di *One D&D*, un nuovo regolamento, di cui già sono stati resi disponibili agli utenti stralci, anticipazioni e materiali in prova.

Nei prossimi paragrafi, dunque, si tenterà di ripercorrere, con vari livelli di approfondimento a seconda del successo di pubblico e della portata della loro influenza, la storia di otto "capitoli" di una serie ancora in corso. L'approccio che ci porta ad affiancare le constatazioni sui rapporti di ripresa e innovazione tra le varie edizioni e gli usi e le percezioni degli utenti, oltre che dei vari climi socio-culturali che hanno circondato *D&D* nel tempo, ci vede ancora debitori di Denson e Jahn-Sudmann: la loro proposta è di considerare le pratiche seriali del gioco (digitale) "in the context of collective negotiations of community and of the broader sociopolitical imagination"⁷⁹, per far luce sul processo da loro denominato *collective serialization*, ovvero la formazione di comunità connessa al consumo di media serializzati⁸⁰. Integrare le serie ludiche "in the discursive, medial, and social-cultural fabric of our contemporary convergence culture"⁸¹, argomentano, è una chiave di lettura dal potenziale fondamentale, affermazione sulla cui scia si tenta di collocare anche il nostro caso di studio. Se ci permettiamo di allargare questa prospettiva metodologica anche sul gioco di ruolo da tavolo non è solamente per via delle pratiche che lo circondano, che hanno trovato risonanza e amplificazione, oltre che nuove potenzialità, nel contesto del Web 2.0; bensì è, soprattutto, in virtù delle considerazioni generali presentate dai nostri autori per cui

⁷⁹ S. Denson, A. Jahn-Sudmann, *op. cit.*, p. 12.

⁸⁰ *Ibidem.*

⁸¹ *Ibidem.*

Play itself, we must recall, is an essentially serial activity, characterized by ritualistic practices of repetition and variation (cfr. the contributions to Schechner and Schuman 1976). This is true of the rule-governed actions executed inside the “magic circle” of gameplay, but it also points us beyond that circle and reminds us that any such realm of immersion has its own cultural history, one in which the rules of play have been practiced, rehearsed, revised, and improvised before they could be tacitly assumed as the invisible background for action. The erection of a magic circle, in other words, is never so magical as to be completely integral and self-sufficient, for it always also represents (from an external point of view) a single episode in an ongoing series. Indeed, it is precisely the circle’s serial iterability, the fact that it has been practiced and made reproducible as a realm of cultural practice, which guarantees the magical integrity it seems to have when we are immersed in it.⁸²

Per quanto tra le diverse edizioni del regolamento di *Dungeons & Dragons* non vi siano legami narrativi pari a quelli di una serie di romanzi o di una saga cinematografica, questo non ha affatto impedito al gioco di cementare tra i suoi appassionati un universo immaginifico e culturale (o sottoculturale, come avremo modo di vedere) solido e riconoscibile, proprio grazie alla sua crescente portata immersiva come mondo e come pratica ludica. Le strategie impiegate si sono sposate a momenti più o meno favorevoli nel contesto d’intorno, determinando successi e inciampi secondo i modi, e per le ragioni, che andremo ora finalmente ad analizzare.

2.1 I primi decenni: le epopee letterarie e la nascita di una sottocultura

Alla prima pubblicazione in poche migliaia di copie del regolamento di *D&D* nel 1974, a opera della casa editrice TSR (Tactical Studies Rules), sono seguite altre tirature dai numeri ancora modesti ma in costante crescita, per far fronte al successo riscosso dal gioco tra appassionati di *wargames* prima e da fette di pubblico maggiori poi⁸³. Nel 1978 il processo di consolidamento è culminato con l’uscita del *Player’s Handbook* dell’edizione *Advanced Dungeons & Dragons*, noto poi come *AD&D*, a cura ancora di Gary Gygax, che si poneva l’obiettivo di ordinare, raffinare e irrobustire le regole precedenti, dal momento

⁸² *Ivi*, p. 8; il testo a cui si fa riferimento nella citazione è Richard Schechner, Mandy Schuman (a cura di), *Ritual, Play, and Performance: Readings in the Social Sciences/Theater*, New York, Seabury, 1976.

⁸³ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 16.

che già nello spazio di quei pochi anni erano fiorite alcune espansioni e innovazioni al nucleo iniziale, di fatto piuttosto scarno; tra queste si ricorda *Greyhawk*, un supplemento del 1975 che trae il proprio nome dal mondo creato per i propri giocatori da Gygax stesso e che diventerà una delle ambientazioni riconosciute di *D&D*, per quanto in questa sua prima pubblicazione l'autore avesse condiviso principalmente nuove classi e abilità per i personaggi, mostri, incantesimi e tesori da inserire nelle campagne. *AD&D* ha attinto da questa e altre fonti ed è stata, inoltre, la prima edizione a stabilire il format di tre volumi di base necessari alla formazione della partita: accanto al *Player's Handbook*, il *Monster Manual* (pubblicato, per tale regolamento, nel 1977) e la *Dungeon Master's Guide* (1979), titoli mantenuti poi nel tempo e che difatti abbiamo ritrovato considerando la 5th Edition nel primo capitolo. In parallelo al progetto di *AD&D*, la TSR acconsente anche allo sviluppo di quello che fu presentato al pubblico, nel 1977, come il *Dungeons & Dragons Basic Set*: curato da un diverso autore, John Eric Holmes, questo singolo volume si proponeva come una versione introduttiva e più snella al gioco, adatta a una platea di fruitori che, una volta acclimatata al sistema, avrebbe potuto accedere al resto dell'universo intricato di quel nascente fenomeno ludico con maggiore facilità.

Da tale scelta editoriale si nota l'insorgere, nel rapido volgersi di meno di una decina d'anni, di una dialettica che, ancora oggi, non cessa di caratterizzare *D&D* e il discorso culturale attorno ad esso: a fronte del suo indiscutibile successo in talune nicchie, ha rischiato tuttavia di restarvi confinato anche per una difficoltà d'ingresso alla sua conoscenza e comprensione superiore rispetto a quella di altri media o prodotti concorrenti. Indicativo, infatti, è che la *Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition*, del 1989, non abbia eguagliato i risultati del primo *AD&D* né in materia di vendite, né di impatto innovativo: pur avendo aperto la strada a un genere, il gioco cominciava a restare indietro rispetto a nuovi sistemi più snelli e accessibili⁸⁴, né le innovazioni risultarono convincenti a sufficienza perché gli appassionati stessi si staccassero dalle regole precedenti, ancora funzionali e ormai consolidate⁸⁵. Sarà necessario attendere il volgere del millennio per un'inversione in positivo, di cui si tratterà più nel dettaglio nel prossimo paragrafo.

Il periodo degli anni Ottanta, malgrado la crisi successiva, resta comunque particolarmente vivace per gli autori e gli editori del gioco. Insieme ai manuali, la TSR cura

⁸⁴ *Ivi*, p. 18.

⁸⁵ Ben Riggs, *Slaying the Dragon: A Secret History of Dungeons & Dragons*, New York, St. Martin's Press, 2022, pp. 96-101.

anche la pubblicazione di più di una rivista a tema per la promozione e l'espansione dell'universo di *D&D*: dopo la breve parentesi di "The Strategic Review", tra le cui pagine il gioco di ruolo condivide ancora lo spazio con i *wargames*, nel 1976 esordisce "The Dragon", un mensile che, attraverso varie denominazioni ("Dragon" dal luglio 1980, "Dragon Magazine" dal 1987), editori (Wizards of the Coast dall'acquisizione di TSR nel 1997, Paizo Publishing dal 2002) e formati (cartacea fino al 2007, online in seguito) ha costituito un costante punto di riferimento per novità, aggiornamenti, materiali extra, spunti narrativi e consigli strategici per i fan. Rivista gemella è "Dungeon Adventures", in breve soltanto "Dungeon", avviata nel 1986 e dedicata in maniera più specifica ai moduli d'avventura, scritti sia da autori professionisti che dagli amatori, che in tal modo trovano uno spazio di condivisione delle proprie idee e creazioni, dalle più ingenuie alle più raffinate. Da non trascurare è anche "Polyhedron" (1981-2004), pubblicazione ufficiale della Roleplaying Gamers Association (RPGA), l'organizzazione gestita dalla TSR prima e da Wizards of the Coast poi per la gestione di tornei, raduni e convention in cui giocatori distanti geograficamente avevano occasione di incontrarsi e sperimentare la propria bravura nella conoscenza delle regole e nell'inventiva del loro utilizzo. Dal 1987 gli eventi dell'RPGA hanno iniziato a ospitare anche *living campaigns*: non più soltanto brevi partite slegate e indipendenti, ma trame che collegavano tutti i tavoli di gioco dell'evento e che dalle azioni dei giocatori erano influenzate, di modo che le scelte di ciascuno, o almeno di ciascun party, si ripercuotessero in maniera visibile e significativa sulla storia, costruita così con un'ampia corralità. "Polyhedron" aveva il compito di aggiornare gli abbonati sulle attività dell'RPGA e sui loro progressi.

Certamente è attraverso gli articoli di queste riviste che modi d'uso, pratiche e conoscenze condivise si sono andati consolidando, formando un terreno comune di riferimenti ed esempi su cui i giocatori potevano basarsi per creare le proprie partite casalinghe. Benché *Dungeons & Dragons* incentivò un approccio indipendente e libero nell'ideazione di storie personali e uniche, irripetibili, il costante afflusso di spunti e materiali da rielaborare non può non aver giovato alla longevità del sistema, e la disponibilità degli utenti ad attingervi è testimoniata dall'attaccamento e dall'apprezzamento suscitati da ambientazioni e narrazioni ufficiali sostenute dagli editori, che iniziarono a diffondersi anche in forme diverse da moduli e regolamenti.

È con una serie di articoli su "Dragon" nel 1979 che vedono la luce del pubblico i *Forgotten Realms*, attraverso la penna di Ed Greenwood, che dal 1975 vi costruiva le proprie campagne e che nel 1986 ne condivide i diritti con la TSR; nel 1987, insieme a Jeff

Grubb, scrive il primo manuale ufficiale dell'ambientazione, il *Forgotten Realms Campaign Set*. Ad oggi, questi "Reami Perduti" costituiscono l'universo più celebre, e più ampiamente sostenuto dai curatori di *D&D*, che vi sia in circolazione: il blockbuster *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (John Francis Daley, Jonathan Goldstein, 2023), film dal budget multimilionario che rappresenta una delle ultime imprese promozionali di Wizards of the Coast per portare il proprio prodotto di punta al grande pubblico, vede i suoi protagonisti muoversi ancora tra le città del Faerûn, il principale continente del mondo di Greenwood; vi appaiono le sue creature magiche più peculiari e memorabili, come i bizzarri *orsigufi*; vi vengono citati personaggi appartenenti al suo remoto passato. Vi viene richiamata, in sostanza, una vera e propria epica fondativa, sedimentatasi nel tempo ma anche in continua evoluzione: i *Forgotten Realms* sono forse il tentativo più riuscito di *D&D* di staccarsi dall'eccessiva vicinanza filiale nei confronti del mondo de *Il Signore degli Anelli* per costituire un immaginario affine ma separato.

I mezzi attraverso cui questo risultato è stato ottenuto rimangono, comunque, ampiamente debitori della tradizione della letteratura fantastica, pur differenziandosi per alcune strategie. Di certo, i Reami presentano una geografia precisa, arricchita da mappe, un "ingrediente essenziale [...] per l'attuarsi del meccanismo ludico: [...] la geografia, per quanto immaginaria (o, forse, a maggior ragione se si tratta di una geografia immaginaria) si presenta come il regno del possibile, spinge a chiedersi cosa si trovi o cosa sia successo in regioni che restano sconosciute finché qualche nome non compare sulla carta"⁸⁶. Questa geografia è abitata da tradizioni, imperi, guerre e società anche molto lontane tra loro, nonché da forze maligne che ne minacciano l'equilibrio; in tal senso, un ruolo di primo piano è svolto dall'impianto religioso e cosmologico del mondo, influenzato da forze esterne divine e in contatto con altri "piani d'esistenza", dimensioni parallele che sfuggono alle logiche del "piano materiale" – elemento, questo, ripreso e mantenuto dall'impianto anche regolistico delle edizioni più recenti del gioco: creature provenienti dal malvagio e caotico Abisso, piano dei demoni, vanno affrontate in maniera diversa rispetto a Folletti o entità Celestiali⁸⁷. Nei *Forgotten Realms*, il pantheon politeista interviene negli eventi terreni, arricchendo l'ambientazione di tensioni e conflitti e insieme offrendo le soluzioni per risolverli, tramite il loro potere: magia e spiritualità muovono così anche il tempo e la

⁸⁶ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, pp. 81-82. Gli autori riportano come anche lo stesso J.R.R. Tolkien abbia dato vita ai propri scritti per "dare una storia a una geografia", e non viceversa (p. 82).

⁸⁷ Nella *Guida del Dungeon Master* di 5° Edizione, la sezione dedicata alla gestione di questi piani occupa le pagine 43-68.

storia del mondo, che è completa di date, avvenimenti miliari ed epoche. Nell'esempio di J.R.R. Tolkien, grandissima parte di questi eventi si va a collocare nel "passato" delle vicende narrate poi dalla trilogia principale, per quanto sia materia di appendici e di opere a sé stanti come il volume del *Silmarillion*, pilastro mitopoietico dell'universo della Terra di Mezzo; nel caso dei Reami, lo sviluppo epico del mondo è avanzato nel tempo con le diverse versioni del gioco, in un divenire malleabile che ben concorda con l'intento e la necessità dei creatori di aggiornare gli spunti, le novità, le meraviglie, le sfide e le missioni da proporre a un pubblico che richiede sempre nuove storie da vivere attivamente. Durante il passaggio tra la terza e quarta edizione (nel 2008), e poi di nuovo in quello tra la quarta e la quinta (nel 2014), i *Forgotten Realms* sono stati sconvolti da veri e propri cataclismi, sconvolgimenti nell'assetto della magia, della morfologia del territorio e degli equilibri tra i diversi popoli su di essi presenti, di fatto giustificazioni narrative alle novità introdotte dai regolamenti (si veda il paragrafo 2.2). È stato dunque profuso un impegno creativo non trascurabile, completo di progetti multimediali a lungo termine⁸⁸, nel non abbandonare un'ambientazione cardine per l'economia culturale e materiale di *D&D*, riconoscendo il valore identitario di una simile base su cui tanto della fantasia e dell'investimento attivo dei giocatori si erano riversati.

Parte del merito per la formazione di questo sostrato così compatto non può non essere imputata, accanto ai materiali di gioco veri e propri, anche ai numerosissimi romanzi ufficiali, dell'ordine delle centinaia⁸⁹, che TSR e Wizards of the Coast hanno rilasciato dai tardi anni Ottanta in poi. Raccolti in prevalenza in trilogie, ma anche in gruppi più corposi, alcuni portano ancora la firma di Ed Greenwood, in particolare la saga del personaggio di Elminster; a Robert Anthony Salvatore si devono tuttavia le serie più celebri, in particolare la Trilogia degli Elfi Oscuri e la Trilogia delle Terre Perdute, che vedono protagonista Drizzt Do'Urden, un eroe decisamente positivo ed eccellente guerriero che si differenzia da molti altri in quanto elfo oscuro, o *drow*, ossia appartenente a una razza succube di influenze malvagie e per questo di solito egoista, calcolatrice e crudele. La scoperta dall'interno delle peculiarità e delle nefandezze della società *drow* e del luogo in cui essa risiede, l'*Underdark*, un labirinto di cunicoli, caverne e laghi sotterranei infestati di funghi velenosi, ragni giganti e altri predatori, costituisce la primaria attrattiva dei primi due libri

⁸⁸ Per un resoconto dettagliato della cronologia di questi progetti, in particolare dal 2008 in poi, è possibile consultare l'articolo Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Forgotten_Realm#2008%E2%80%932014 (ultimo accesso 11/08/2023).

⁸⁹ Lista completa consultabile al link https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Forgotten_Realm_novels (ultimo accesso 11/08/2023).

della Trilogia degli Elfi Oscuri, mentre negli altri capitoli della leggenda di Drizzt l'elfo si unisce a vari comprimari, come il nano Bruenor Battlehammer, il barbaro Wulfgar, l'halfling Regis e l'arciera Cattie-Brie, attraverso imprese e disavventure che esplorano larga parte della superficie del Faerûn. Non si tratta di opere dall'elevato valore stilistico, né espressione di particolari profondità di pensiero, come la critica nel tempo non ha mancato di rilevare, ma al tempo stesso riescono a posizionarsi all'interno di liste di best-seller del calibro di quella del New York Times o del Wall Street Journal, segno di una cospicua diffusione quantomeno in suolo statunitense⁹⁰; e insieme alla storia di Drizzt si sono diffusi, dunque, i luoghi dei *Forgotten Realms* e le loro minacce e meraviglie.

Di pari rilevanza ai libri di Salvatore è necessario ricordare l'altro grande ciclo narrativo creato per promuovere ed esemplificare le atmosfere e le possibilità di *Dungeons & Dragons*, ovvero *Le cronache di Dragonlance*, una trilogia di Margaret Weis e Tracy Hickman pubblicata tra il 1984 e il 1985 sempre sotto l'egida di TSR, seguita da un'altra notevolissima profusione di sequel, prequel, racconti e antologie facenti capo allo stesso universo, quello appunto di *Dragonlance* e del mondo di Krynn⁹¹. Anche questi romanzi fungono da sussidio parallelo a moduli di gioco e d'ambientazione, la cui storia editoriale è ricca e durevole⁹², ma sono caratterizzati da un'impronta autoriale maggiore e da un afflato epico più marcato rispetto a quanto visto con i *Forgotten Realms*. Le vicende vanno infatti a riguardare il ritorno e l'avanzata di un esercito di temibili draghi che minaccia di spazzare via interi popoli e nazioni dalla faccia del continente su cui i protagonisti hanno le proprie case; antichi poteri sopiti, anche benevoli, si risvegliano e si confrontano in una guerra che non si esaurisce in un unico volume, ma che mette in questione la moralità e il destino dei personaggi con significative evoluzioni degli stessi. Si tratta inoltre di una vera e propria *saga*, che vede i protagonisti invecchiare, sposarsi, avere figli e morire, con tematiche che risolte una volta tornano a riproporsi attraverso le generazioni, come nella definizione che dà Umberto Eco di questa tipologia di serialità che si rinnova facendo passare il tempo ma riproponendosi sempre familiare⁹³.

⁹⁰ Per un elenco in dettaglio delle posizioni in tali classifiche di specifici romanzi e di alcuni pareri critici, si veda https://en.wikipedia.org/wiki/Drizzt_Do%27Urden#Reception_and_legacy (ultimo accesso 11/08/2023).

⁹¹ Lista completa consultabile al link https://it.wikipedia.org/wiki/Romanzi_di_Dragonlance (ultimo accesso 11/08/2023).

⁹² Lista completa consultabile al link https://it.wikipedia.org/wiki/Moduli_e_manuali_di_Dragonlance (ultimo accesso 11/08/2023).

⁹³ U. Eco, *op. cit.*, pp. 130-131.

Vi rimane comunque una narrazione interna che vede intrecciarsi i cammini di un gruppo centrale di personaggi, tutti diversi e rappresentativi di classici ruoli che un gruppo di giocatori potrebbe trovarsi a ricalcare in una partita: i gemelli Raistlin e Caramon Majere, rispettivamente un mago molto potente, caustico e fragile nel fisico e un guerriero possente dall'intelletto lento; Tanis Mezzelfo, esploratore e saggio leader, emblematico del dissidio di questa razza a metà tra elfi sdegnosi e umani diffidenti; Flint Stoneforge, il nano burbero; Sturm Blightblade, il paladino devoto ad antichi ideali cavallereschi; Tasslehoff Burrfoot, impertinente ladruncolo simile a uno gnomo. Battaglie, città perdute, templi e antiche foreste si susseguono senza sosta anche in queste vicende, con esiti talvolta rocamboleschi, talvolta intensamente drammatici.

Quanto esposto sopra non copre neppure la totalità delle pubblicazioni che hanno interessato *D&D* nel suo periodo costitutivo come gioco e fenomeno. Per quanto documentare le partite dell'epoca sia poco agevole, rispetto alle possibilità offerte dai mezzi contemporanei, emerge comunque il quadro di una comunità di appassionati messa in vivace comunicazione da riviste e raduni e cementata da narrazioni cadenzate e durature nel tempo. Un network di scambi, attività e simboli condivisi, pratiche negoziate tra pari sono tutti elementi caratterizzanti una sottocultura, un nucleo di persone ristretto rispetto alla massa ma consistente a sufficienza da essere osservabile⁹⁴; Ghilardi, nella *Piccola filosofia del gioco (di ruolo)* contenuta nel suo volume, argomenta come la peculiarità di questo hobby risieda, d'altra parte, nel fatto che i GdR “rappresentano anche una delle molteplici forme che la cultura in senso lato assume per determinarsi e costituire una costellazione di immagini ed esperienze a cui attingere, per riempire di significato le esperienze di chi vive e anima quella stessa cultura”⁹⁵. La loro natura trasformativa, infatti, è ciò che avvicina i loro utenti alle pratiche dei *fandom* e al tempo stesso li distingue: è evidente come la costruzione dell'immaginario attorno a *Dungeons & Dragons* sia stata frutto di precise politiche editoriali dall'alto, fin dal principio, senza che l'incentivo alla rielaborazione di tali materiali dal basso potesse però mai venire meno, pena lo snaturamento di un gioco che fa dell'incontro tra menti a fini creativi il proprio fondamento. Ambientazioni e moduli, allora come oggi, venivano e vengono consegnati al loro pubblico per essere *usati*, in epoche in cui grande cinema, televisione e media successivi sono stati

⁹⁴ Sull'argomento si veda Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983, pp. 25 e seguenti.

⁹⁵ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 81.

e sono percepiti come fulcri di una “economia finzionale, [...] un capitalismo dell’immaginario, una capitolizzazione, una messa a profitto della capacità di finzione degli esseri umani”⁹⁶. A buon diritto i recenti studi sulla *fandom culture* intervengono a sottolineare l’esistenza di un consumo delle narrazioni più attivo e consapevole, in dialogo con le dinamiche economiche delle industrie anziché semplicemente succube a esse⁹⁷, e se ne rintraccia l’emergere anche ben prima dell’esplosione digitale; guardare al caso di *Dungeons & Dragons*, coetaneo dell’insorgere dei primi grandi franchise (tra tutti quelli di *Guerre stellari* e *Star Trek*) e *blockbuster* e sorto dalla temperie di innovazione socio-culturale degli anni Settanta⁹⁸, affianca questa prospettiva e sostiene la possibilità di spazi, se non totalmente, più liberi per l’immaginazione. Che sia un gioco, ossia un “*détour*”⁹⁹ che “instaura una differente potenzialità di senso usando gli stessi materiali e le stesse energie messe in campo dal processo di mercificazione”¹⁰⁰, è una “porta d’accesso”¹⁰¹ che consente di “decidere quale uso fare delle immagini e dei miti che ci vengono consegnati, in qualunque modo ci vengano consegnati”¹⁰². Le imprese di Drizzt e le pericolose traversie degli eroi di *Dragonlance* costituiscono tutt’oggi inviti a osservare quelle storie, afferrarne i punti di interesse e trasferirli in nuove esperienze concrete di fantasia e *storytelling*, oltre che di strategia e cooperazione: per quanto un giocatore possa di certo essere considerato colto nella “trappola” che lo vede acquistare, per fedeltà o curiosità, i nuovi prodotti della casa editrice, avrà sempre incentivo a considerarli più come un trampolino di lancio per la nascita di qualcosa di proprio, che come semplici prodotti finiti.

Simili conclusioni possono essere tratte in luce, per l’appunto, degli studi e della sensibilità contemporanei. La percezione pubblica di *D&D* e della sua comunità, tuttavia, ha attraversato momenti di vera e propria ostilità, quando non di sufficienza e pregiudizio verso un’attività ermetica e bizzarra. Gli anni Ottanta e Novanta si caratterizzano, in America come in Europa, anche per le reazioni contrarie e ostracizzanti nei confronti del gioco di ruolo scaturite, come spesso accade, dalle incomprensioni generazionali e dalla disinformazione, e amplificate da rari ma roboanti casi di cronaca nera a esso vicini. Si

⁹⁶ Fulvio Carmagnola, *Il consumo delle immagini*, Milano, Bruno Mondadori, 2006, pp. 20-24.

⁹⁷ Oltre ai lavori seminali di Henry Jenkins, si veda Paola Brembilla, *It’s All Connected. L’evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, FrancoAngeli Editore, 2018, pp. 125-129.

⁹⁸ Per approfondire, si veda Geoff King, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, trad. it. a cura di Paola Pace, *La Nuova Hollywood*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2004.

⁹⁹ F. Carmagnola, *op. cit.*, p. 188.

¹⁰⁰ *Ibidem*.

¹⁰¹ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 8.

¹⁰² *Ibidem*.

tratta di un processo che tende a ripetersi e non certo prerogativa unica del nostro gioco, e peraltro motivo di ulteriore coesione sociale dei gruppi delle sottoculture verso l'esterno; nondimeno, la sua discussione offre l'occasione di esaminarne altri aspetti, anche potenzialmente critici, e soprattutto un ponte verso il panorama mediale dagli anni Duemila in poi. Infatti, il ricordo di tali vicende persiste nei fan di più lunga data di pari passo con gli aspetti più positivi dell'epoca; tra di loro, i registi, sceneggiatori e produttori Matt e Ross Duffer, autori del successo della piattaforma di streaming Netflix *Stranger Things* (2016-in corso): una serie di quattro stagioni (con una quinta in programma per il 2024 o 2025) che ha riportato *Dungeons & Dragons* sotto gli occhi del grande pubblico attraverso vicende ambientate proprio negli anni Ottanta. Per quanto si tratti di un ampio salto, rispetto alla linea temporale della storia editoriale in questo paragrafo cominciata, esaminare questa rappresentazione di *D&D* agevola il confronto tra la sua fama passata e quella presente e anticipa un fattore para-ludico, ovvero esterno alla pratica vera e propria delle partite, che pure tanto ha alimentato il discorso attorno al nostro oggetto in tempi recenti.

2.1.2 *Stranger Things: Dungeons & Dragons* tra nostalgia e sensibilità contemporanea

“November 6th, 1983, Hawkins, Indiana”, recita una didascalia contro un cielo nero trapunto di numerose stelle. L'inquadratura scende sul totale di un palazzone grigio, sormontato da ampie parabole satellitari e antenne dalla cima che lampeggia di rosso. Si tratta dell'*Hawkins National Laboratory, U.S. Department of Energy*, ci informa una seconda scritta. Uno stacco ci porta al suo interno, in un corridoio asettico dai colori neutri in cui luci al neon bianche sfarfallano, come per un malfunzionamento; ci avviciniamo a una porta grigia d'aspetto massiccio, se non ermetico, con un carrello in avanti che si ferma appena prima che essa si spalanchi di scatto, permettendo a un uomo in camice di oltrepassarla di corsa. Abbiamo appena un istante per guardare al di là della soglia, senza peraltro notare nulla fuori dall'ordinario benché l'ambiente sia illuminato da un potente faro, prima di seguire lo scienziato nella sua fuga a perdifiato attraverso corridoi identici al primo, al suono di una sirena d'allarme e con una serie di rapidi stacchi che ci comunicano la sua urgenza tanto quanto la frenesia con cui, infine, egli chiama un ascensore. Mentre lo attende con ansia e, successivamente, vi entra, l'uomo si guarda alle spalle: c'è ancora

soltanto un corridoio, scandito in sezioni regolari dalle luci che continuano a perdere e riguadagnare intensità e dalle linee verticali dei pannelli alle pareti. Vuoto, a dispetto della chiara aspettativa dello scienziato che vi sopraggiunga qualcosa, e vuoto rimarrà; ma nel pieno rispetto delle regole dell'horror, la minaccia arriva nella forma di un ringhio dal fuoricampo del soffitto dell'ascensore stesso. Le sue porte dalla configurazione quasi futuristica si chiudono, con automatismo indifferente, mentre l'uomo viene sollevato da terra e va incontro a un orribile destino – che le sue urla e i versi animaleschi di ciò che lo sta aggredendo bastano a descriverci.

La sequenza successiva si apre con il particolare di un altro meccanismo, molto più innocuo e mondano: un irrigatore da giardino in funzione, nel praticello di una tipica villetta a due piani dei *suburbs* statunitensi che un nuovo totale d'ambientazione mostra appena dopo. Una giovane voce maschile pronuncia parole inquietanti: “Something is coming. Something hungry for blood”. Impossibile non richiamare alla mente l'evento sanguinoso a cui abbiamo appena assistito, e non domandarsi se anche questo edificio, rassicurante nella sua banalità, non sia in pericolo, perché lo riteniamo possibile. Ma, malgrado la descrizione prosegua e non cambi tono – “A shadow grows on the wall behind you, swallowing you in darkness” –, realizziamo che è solo di questo che si tratta: di una narrazione, tenuta da un bambino dai capelli scuri e i lineamenti rotondi seduto a un tavolo e seminascosto dietro una sorta di paramento di cartone, che intrattiene e coinvolge altri tre giovanissimi personaggi, protesi ad ascoltare. Non siamo però a un semplice *pigiama party* o a una serata di racconti di fantasmi: gli spettatori intervengono, avanzando in fretta un'ipotesi sull'identità di ciò che sta per attaccare e, soprattutto, dimostrando di percepirlo come qualcosa che li coinvolge – “Oh, Jesus, we're so screwed if it's the Demogorgon”. Sono sollevati e ridacchiano quando il giovane narratore sembra svelare che i loro timori sono infondati, come uno di loro sosteneva, ma con quella che appare come una certa consumata abilità vengono riportati sulle spine: il primo bambino si guarda alle spalle, paventando la presenza di un nuovo rumore (mentre l'inquadratura, a fargli eco, si allontana dietro la ringhiera della scala della cantina dove si trovano, con un lento carrello che sbircia il gruppo avvicinandosi, come un predatore nascosto, con le sbarre sfuocate in primissimo piano e i ragazzini a fuoco). Naturalmente, si tratta ancora di un'invenzione, ma in essa gli altri si lasciano trasportare, tesi al massimo, fino a sobbalzare all'arrivo del temuto *Demogorgone*, di cui il narratore sbatte sul tavolo una miniatura e che, inquadrato in gran dettaglio, risulta essere una creatura a due teste dalle molte appendici serpentiformi. Presentato il nemico, i giocatori – poiché ormai è stato stabilito che ci troviamo in un gioco

di simulazione – sono incalzati ad agire; in particolare, a uno di loro, Will, è delegata la responsabilità di decidere in fretta tra una strategia d’attacco diretto (“Fireball him!”, suggerisce subito Lucas) o una più prudente (“Too risky. Cast a protection spell”, ribatte Dustin, specie perché per un attacco efficace Will dovrebbe “tirare un 13 o più”). Il dialogo cresce in volume e rapidità, specchio dell’eccitazione creata dal momento decisivo, i campi e controcampi diventano rapidissimi, finché Will non sceglie di attaccare il mostro, lancia un dado e... questo cade dal tavolo, mandando il gruppo in un nuovo stato di frenesia per ritrovarlo e scoprire l’esito che decreterà. La confusione spinge la madre di Michael, il narratore che li sta ospitando, a richiamarli e a imporre la fine della loro serata¹⁰³.

I tre minuti iniziali del primo episodio in assoluto di *Stranger Things* condensano, in un ottimo esempio della pregnanza e sintesi narrativa tipiche del modello hollywoodiano, le basi di genere e tematiche che sosterranno l’intero impianto dell’opera complessiva: il soprannaturale che sconfinava nel mondo conosciuto, in chiave horror, e le strategie e gli sforzi di un affiatato gruppo di amici per trovarvi un senso e combatterlo mentre, in parallelo, anche la realtà ordinaria e quotidiana pone le sue sfide e i suoi ostacoli. L’intesa, le differenze, la creatività e alcuni tratti delle personalità di quattro dei personaggi principali, i primi protagonisti della rosa del cast a essere messi in scena, sono presentati proprio attraverso l’espedito di una sessione di *Dungeons & Dragons*, eletto dagli autori della serie come uno dei simboli – certamente non l’unico, ma il primo anch’esso, una posizione di privilegio – di quei nostalgici anni Ottanta in cui la storia si ambienta e su cui basa parte del suo fascino.

Nel totale corrente di 34 episodi della serie, non sono in verità molte le altre occasioni in cui *D&D* è messo in scena. I personaggi sono mostrati giocare attivamente soltanto in altre tre occasioni: alla fine della prima stagione (1x08, *The Upside Down*), nel mezzo della terza (3x03, *The Case of the Missing Lifeguard*), peraltro con poco entusiasmo generale, e di nuovo all’inizio della quarta (4x01, *The Hellfire Club*). Il gioco riveste tuttavia grande importanza, in positivo e in negativo, nelle vite di Mike, Will, Dustin e Lucas, i quattro ragazzini del prologo, che vi fanno continuo riferimento, anche e soprattutto in situazioni di grande urgenza.

È elemento caratterizzante di *Stranger Things* il fatto che i suoi antagonisti soprannaturali portino i nomi di creature e personaggi tratti dall’universo fittizio di *D&D*: il già citato Demogorgone, il Mind Flayer che sopravviene nella terza e, da ultimo, lo

¹⁰³ “The Vanishing of Will Byers”, *Stranger Things* 1x01, 15/07/2016.

“stregone” Vecna, spaventoso *villain* finale della serie, appaiono ufficialmente in manuali, storie e bestiari tanto correnti quanto storici¹⁰⁴, e non a caso il primo e il terzo, prima di assumere concretezza come mostri che minacciano la vita degli abitanti della cittadina di Hawkins, vengono affrontati nella loro forma innocua e fittizia da Mike, Dustin e altri loro compagni, rispettivamente nell’incipit descritto e nell’epica sessione di gioco dell’*Hellfire Club* nella quarta stagione. La corrispondenza tra le avventure immaginarie dei protagonisti e gli orrori che poi giungono a ghermirli è resa particolarmente potente nel momento in cui, ancora nel primissimo episodio, il piccolo Will, prima di tornare a casa dopo la campagna, ammette all’amico e *dungeon master* Mike di aver ottenuto soltanto un 7 al lancio del suo dado contro il mostro finale, fatto che porta a una lapidaria conclusione: “The Demogorgon. It got me”; appena pochi minuti dopo, lo sfortunato bambino viene aggredito, inseguito e infine catturato da un’entità tanto misteriosa quanto agghiacciante. Una simile coincidenza, costruita ad arte in fase di sceneggiatura, alimenta l’impressione che in qualche modo il gioco abbia *creato* il mostro e le circostanze del suo attacco. Tale assunto è errato anche nell’universo diegetico (non sono i passatempi di Mike e dei suoi amici a scatenare gli eventi, ma semmai le azioni dell’eroina Eleven/Undici e dei numerosi scienziati più o meno moralmente ambigui che le gravitano attorno), ma la sua carica orrorifica non è casuale, come sia teoria che cronaca testimoniano.

La porosità del *cerchio magico* del gioco è alla base di ampi ragionamenti e letteratura all’interno dei *game studies* odierni. Il punto di partenza è ancora Johan Huizinga, che ne parla come di un confine tra mondo ordinario e mondo straordinario affine a quello che ad esempio si instaura nel rito sacro: finché il cerchio persiste, al suo interno vigono regole diverse, in parte sovversive, un equilibrio differente che apre a chi vi interagisce identità e potenzialità nuove, che l’umano accetta in virtù della loro transitorietà e considera vere fintantoché il cerchio non viene sollevato¹⁰⁵; ciò che vi accade, però, persiste nella realtà per il modo in cui ha influenzato le percezioni, le conoscenze e l’emotività di chi vi ha partecipato – e il timore che ciò accada *in eccesso*, fuori misura, è il fondamento di gran parte dei pregiudizi che hanno interessato *D&D* (e che in seguito si sono ripresentati nei confronti dei videogiochi, o del web). Nel migliore dei casi, chi è fortemente investito nel gioco è etichettato come infantile, poco serio, incapace di concentrarsi sugli aspetti

¹⁰⁴ Si veda, in dettaglio, Domenico Bottalico, “Dungeons and Dragons e Stranger Things: dai demogorgoni a Vecna, tutti i riferimenti”, *Tom’s Hardware*, 11/07/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/dungeons-and-dragons-stranger-things/> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁰⁵ J. Huizinga, *op. cit.*, pp. 13-17.

“importanti” della vita o “strambo”: con l’aiuto di *Stranger Things*, vediamo ancora nel primo episodio dei bulli che, prima di entrare a scuola, se la prendono con Dustin e gli altri ragazzini chiamandoli *freaks*, il che li colloca in una posizione sociale più debole, oggetto di soprusi anche fisici, malgrado le loro qualità (tra le altre, quella di consolarsi a vicenda e sostenersi facendo appello all’idea che le stranezze di ognuno siano *superpoteri*, traendo spunto dalle storie che amano)¹⁰⁶. Nella terza stagione, in un momentaneo ribaltamento, sono gli stessi Mike e Lucas a comportarsi con sufficienza nei confronti della partita che Will tenta di imbastire con loro, troppo presi dai problemi di cuore con le loro fidanzate per badare al gioco, che finisce con l’annoiarli; Will, ferito, li accusa di tenere meno alla loro amicizia per questo, ma Mike replica ponendo l’accento sul fatto che, a distanza di un paio d’anni dall’inizio della serie, loro sono semplicemente “cresciuti”¹⁰⁷. Nella quarta stagione, con i protagonisti ormai approdati alla *High School* di Hawkins, è ancora Lucas a trovarsi in contrasto con Mike e Dustin (Will si è trasferito altrove nel frattempo) per simili ragioni: fa parte insieme a loro dell’*Hellfire Club*, il gruppo di gioco di *D&D* della scuola, ma anche della squadra di pallacanestro, e tra la finale del campionato e la sessione conclusiva contro il potente *boss* dell’avventura fantasy che hanno portato avanti durante l’anno sceglie di partecipare alla prima. La decisione è influenzata non poco dal suo bisogno di appartenere a un gruppo popolare, ammirato e riconosciuto come la squadra di basket, sostenuta dalle *cheerleader* e capitanata da Jason Carver, un giovane più grande, avvenente e carismatico, in completa antitesi con Eddie Munson, il master eccentrico, ribelle e amante della musica metal che guida l’*Hellfire Club*. In verità, le due partite poi sono oggetto di un intenso e coinvolgente montaggio alternato, che pone in confronto del tutto paritario l’eccitazione e il coinvolgimento delle squadre, la cooperazione tra i giocatori e la tensione verso la vittoria, comuni a entrambi i gruppi; il culmine è l’istante, in apparenza contemporaneo, in cui Lucas segna un canestro decisivo all’ultimo secondo e sua sorella Erika, a *D&D*, ottiene 20 sul dado a venti facce, l’unico risultato che poteva decretare il successo e la sopravvivenza dei personaggi contro il potente negromante che stavano sfidando¹⁰⁸. Per quanto nella serie non vi siano affatto spiegazioni intensive sul regolamento dei giochi di ruolo, né documentarne il funzionamento costituisce una priorità tra i temi della narrazione, la sequenza tenta in tal modo di rappresentare in una luce positiva anche un hobby che rimane più criptico di qualunque sport, ma capace di suscitare le stesse, normali e salutari,

¹⁰⁶ “The Vanishing of Will Byers”, *Stranger Things* 1x01.

¹⁰⁷ “The Case of the Missing Lifeguard”, *Stranger Things* 3x03, Netflix, 04/07/2019.

¹⁰⁸ “The Hellfire Club”, *Stranger Things* 4x01, Netflix, 27/05/2022.

emozioni. Peraltro, non si tratta affatto di una celebrazione di *D&D* fine a sé stessa, bensì del necessario preludio a una delle linee più importanti dell'intreccio della quarta stagione: l'ingiusta accusa di assassinio nei confronti di Eddie Munson e la caccia vendicativa ai membri dell'*Hellfire Club* in un momento di grande angoscia e terrore all'interno della piccola comunità di Hawkins.

Il fatto che Eddie, ragazzo spiantato e piccolo spacciatore, ma spiritoso e di buon cuore, abbia la sfortuna di assistere alla morte soprannaturale e disumana di Chrissy, dolce e popolare *cheerleader*, e di essere intravisto fuggire, è strumentale a introdurre in *Stranger Things* il tema del cosiddetto *Satanic Panic*: un'ondata di reazionismo in gran parte religioso, davvero avvenuta, che negli Stati Uniti ha animato un notevole astio contro i giochi di ruolo e le sue forme di riunione percepite come “appartate, nascoste, addirittura settarie”¹⁰⁹. Tra i casi scatenanti, viene ricordato dalle cronache quello di James Dallas Egbert III, un sedicenne dapprima scomparso per un mese nel 1979 e poi suicida nel 1980, al cui comportamento erratico e tragica fine venne associata la sua passione per *D&D*, colpevole di aver annebbiato il suo giudizio; nel 1982, un altro suicidio, quello del liceale Irving “Bing” Pulling II, spinse la madre Patricia A. Pulling a fondare l'associazione BADD, “Bothered About Dungeons & Dragons”, per riunire i genitori preoccupati a protezione dei propri figli¹¹⁰, e nel 1984 alcuni giocatori di *D&D* diventati assassini in Missouri contribuirono all'escalation di correlazioni tra atti violenti e l'hobby del gioco. Le vicende fittizie di Hawkins in *Stranger Things* sarebbero ispirate a quanto avvenuto, ancora prima, nel 1980 a Heber City, nello Utah, con l'insorgere della comunità mormone della cittadina contro il club scolastico di *D&D*, accusato di riferimenti anti-religiosi e pagani, nonché di irretire le giovani menti all'adorazione inconsapevole di idoli attraverso la pretesa della finzione¹¹¹. Anche in Europa, per quanto nel decennio successivo, dilagò tale panico morale¹¹²: Ghilardi e Salerno ricordano lo studio di Jean-Hugues Matelly su tre episodi di cronaca nera legati ai giochi di ruolo avvenuti in Francia tra il 1990 e il 1995 e

¹⁰⁹ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 73.

¹¹⁰ Per ulteriore documentazione su questi fatti di cronaca, si veda Clyde Haberman, “When Dungeons & Dragons Set Off a ‘Moral Panic’”, *The New York Times, Retro Report*, 17/04/2016, <https://web.archive.org/web/20160421110137/https://www.nytimes.com/2016/04/18/us/when-dungeons-dragons-set-off-a-moral-panic.html> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹¹¹ Valentino Cinefra, “Stranger Things 4 e la strana (vera) storia del Satanic Panic”, *CulturaPop*, 06/06/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/stranger-things-4-satanic-panic/> (ultimo accesso 11/08/2023); per approfondire la vicenda, si veda anche Chris Danielson, “Marx and the Devil in Deseret: The Heber City, Utah Anti-Dungeons & Dragons Campaign, 1980”, PCA/ACA National Conference, Boston, 2012.

¹¹² Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers (3rd Edition)*, Londra, Routledge, 2002.

il ruolo svolto dal giornalismo sensazionalista nell'inasprire le tensioni¹¹³, e per quel che riguarda l'Italia riportano per intero un articolo del 1997 pubblicato su un supplemento de *Il Corriere della Sera* che “fornisce al lettore un quadro dei GdR piuttosto ambiguo”¹¹⁴. Benché esso citi alcune opinioni favorevoli che tentano una difesa di *D&D*, queste sono riportate con sufficienza, come eccezioni più che regole, e affiancate all'esempio, effettivamente perturbante, di un giocatore di 22 anni spagnolo che nel 1994 si era macchiato di un delitto per far passare il gioco “da virtuale a reale”, uccidendo una persona come se fosse una missione da compiere¹¹⁵.

Naturalmente, le risposte a queste accuse non sono mai mancate, a partire dalle voci dirette dei proprietari e autori come Gary Gygax, che parlò di un'irrazionale caccia alle streghe contro *D&D*¹¹⁶, passando per ricercatori e sociologi, tra cui quelli dei centri di controllo per disturbi e malattie, che non stabilirono mai alcuna correlazione effettiva tra il gioco e atti depravati o autodistruttivi¹¹⁷. Alcune scelte editoriali dell'epoca riflettono comunque il peso di queste critiche, come il nuovo titolo *Legends & Lore* (1984) del manuale aggiuntivo del 1980 *Deities & Demigods*, o la rimozione (almeno fino a tempi più recenti) di termini come “diavolo” o “demone” per designare certi mostri nei bestiari¹¹⁸; il peso di doversi difendere da simili preconcetti non può in ogni caso aver giovato all'apertura della comunità verso l'esterno. Ferma restando la gravità degli episodi riportati, “se si vuol mettere sotto processo la dimensione dell'immaginario e delle pulsioni nel contemporaneo, allora bisogna riconsiderare l'insieme dei suoi prodotti e dei suoi scarti, delle sue deviazioni”¹¹⁹, senza passaggi acriticamente diretti. Il fatto che la tempesta mediatica e sociale toccata a *D&D* non trovi nessuna risonanza nel presente, sostituita dalle preoccupazioni destinate da videogiochi, siti social e intelligenze artificiali, parla dell'infondatezza di facili nessi causa-effetto nel vagliare avvenimenti complessi e stratificati, specie considerato che nel frattempo la platea dei giocatori di ruolo è soltanto aumentata, senza esiti nefasti.

¹¹³ Jean-Hughues Matelly, ... *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de role: Crime? Suicides? Sectes?*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997, il volume citato.

¹¹⁴ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 74.

¹¹⁵ Cesare Fiumi, “Lasciateci divertire come ci pare”, *Sette*, supplemento a *Il Corriere della Sera*, 15, 1997, pp. 23-27.

¹¹⁶ Come accadde in uno spezzone dello speciale su *D&D* del programma *60 Minutes* (CBS, 1985), disponibile al link https://youtu.be/Cm_2S8E_UOI (ultimo accesso 11/08/2023).

¹¹⁷ C. Haberman, *op. cit.*

¹¹⁸ V. Cinefra, *op. cit.*

¹¹⁹ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 80.

Per alcuni versi, nei periodi storici in cui è ambientata la serie di *Stranger Things* avrebbe potuto rischiare di esacerbare le diffidenze anziché placarle, per la superficiale impressione che gli scenari fittizi messi in piedi dai protagonisti in qualche modo *chiamino* nel mondo malvagità inenarrabili. In verità, però, *chiamare* nel senso di *nominare* è tutto quello che Mike, Dustin, Lucas e Will fanno: nella profonda insensatezza di ciò che irrompe nelle loro vite, usare i nomi dei mostri delle loro fantasie li concretizza, sì, ma in un senso strumentale ad affrontarli, a ipotizzare le loro debolezze, e soprattutto a vederli come entità che, con il lavoro di squadra, l'astuzia e la determinazione, possono essere affrontate e sconfitte. La capacità di immaginare, e di accettare per vero l'immaginato, non porta mai i giovani personaggi su una strada di delirio o distacco dalla realtà, ma al contrario rientra tra i tratti della loro intelligenza e suscita simpatia e ammirazione quando conduce, addirittura, a salvare delle vite. La scrittura di *Stranger Things* mette dunque in evidenza la capacità del gioco (in senso ampio) di costituirsi in un codice interpretativo della realtà¹²⁰, un'arena sicura in cui costruire se stessi, e pone *Dungeons & Dragons* in una posizione *cult* pari a quella di miti come i *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984) o le stesse opere di Tolkien, le *arcade* di giochi elettronici o *The Neverending Story* (Wolfgang Petersen, 1984); significativamente, l'avvenente Jason, intrappolato nei preconcetti sociali e rappresentativo di tutto ciò che può essere considerato un modello positivo nella comunità, è tra i personaggi che di fronte alla violenza e all'orrore reagisce perdendo ogni morale e trasformandosi in un violento persecutore a propria volta, deciso a trovare e uccidere Eddie Munson con le proprie mani.

Stranger Things contiene e rappresenta molte altre tematiche che esulano dal gioco e che in questa sede sarebbe superfluo trattare. Il suo essere un prodotto di punta del colosso dell'intrattenimento Netflix, la cura a buon diritto filmica di sceneggiatura, recitazione, effetti speciali e fotografia, il formato compatto (otto o nove episodi a stagione, di circa un'ora come durata minima), il genere fortemente ibrido e il concept originale la collocano di certo in quella grande serialità che, nel contemporaneo, ha la forza d'impatto sullo spirito del tempo in passato prerogativa di letteratura e cinema¹²¹. Che *D&D* vi abbia trovato spazio destando curiosità e interesse nell'ampio pubblico della piattaforma è un beneficio che Wizards of the Coast (non coinvolta nella produzione della serie) ha colto rilasciando

¹²⁰ Si vedano, sull'argomento, Ilaria Mariani, *Gioco e società*, e Ilaria Mariani, *Il gioco per il cambiamento e l'innovazione sociale*, entrambi all'interno di M. Bertolo, I. Mariani, *op. cit.*, pp. 37-56 e 71-86.

¹²¹ Aldo Grasso, Cecilia Penati, *La nuova fabbrica dei sogni: miti e riti delle serie tv americane*, Milano, Il Saggiatore, 2016.

l'1 maggio 2019 lo *Stranger Things D&D Starter Set*, un modulo con personaggi pre-costruiti e la miniatura di un Demogorgone inclusa che rappresenta “a great way for new as well as seasoned Dungeon & Dragons players to experience the D&D adventure Stranger Things character Mike Wheeler has created for his friends”¹²². Una collaborazione che, ancora una volta, riflette una posizione del gioco fortemente calata nelle strategie di marketing multimediali che caratterizzano i giorni d’oggi. E se, peraltro, nuove ondate di *Satanic Panic* non hanno coinvolto *D&D* in seguito alla serie, è ipotizzabile che ciò sia dovuto anche alla ben maggiore facilità d’accesso al gioco e ai suoi meccanismi dovuta ai mezzi contemporanei: “D&D è uno spettacolo, ora”, sostiene un articolo di stampa di settore¹²³; e tale ipotesi troverà riscontro mentre, nel prossimo paragrafo, si proseguirà la storia delle sue edizioni e della sua fruizione attraverso l’affermarsi delle tecnologie digitali.

2.2 Da *D&D 3.5* ai giorni nostri

Dungeon & Dragons 3rd Edition è la prima importante revisione del regolamento pubblicata da Wizards of the Coast, dopo l’acquisizione di TSR nel 1997. Avviene nel 2000 e nel 2003 è seguita dell’edizione 3.5, che presenta numerosi piccoli ritocchi ma lo stesso impianto sostanziale, da cui la designazione con una cifra intermedia. Oltre a permettere la creazione di personaggi sempre più diversificati e personalizzabili, attraverso nuove classi e anche *classi di prestigio* (combinazioni di abilità particolarmente potenti accessibili solo da un certo livello in poi, ossia dopo aver vissuto un numero sufficiente di avventure), due sono le novità fondamentali di questi prodotti: l’avvento del *D20 system* e la registrazione dello stesso sotto un accordo commerciale denominato Open Game License (OGL).

Il *D20 system* altro non è che la meccanica descritta nel Capitolo 1, che, pur presente in precedenza, nella *3rd Edition* assume la posizione centrale che mantiene tutt’oggi: la stragrande maggioranza delle situazioni di gioco si risolve lanciando il dado a venti facce e aggiungendo le statistiche riportate sulla scheda del personaggio (ad altri dadi rimane il compito di stabilire i danni inflitti dagli attacchi e la crescita dei “punti ferita” dei personaggi a ogni livello). Si tratta di una semplificazione non indifferente del sistema

¹²² <https://dnd.wizards.com/products/stranger-things-starter-set> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹²³ V. Cinefra, *op. cit.*

rispetto al passato, a rispecchiare anche il fatto che l'aggettivo *Advanced* sia scomparso dal titolo dell'edizione: griglie di movimento, incantesimi, abilità speciali, mostri pronti a riservare nuove insidie rimangono a delineare il gioco come strategico e certamente complesso, ma è anche innegabile la volontà di Wizards di guadagnare nuovo pubblico lavorando sull'accessibilità del regolamento (equilibrando l'innovazione con il conosciuto in perfetta linea con le strategie seriali, si può aggiungere). Accessibilità, peraltro, che si estende anche in materia di rielaborazione: la Open Game License è un particolare accordo di copyright che concede a terzi la pubblicazione e vendita di materiale compatibile con *D&D* e che usi il *D20 system*, in una filosofia di marketing e diffusione del prodotto che assomiglia da vicino a quella dei software *open source*¹²⁴. Nel corso degli anni Novanta, difatti, il computer e Internet hanno iniziato a prendere spazio nelle vite delle persone e dei giovani in particolare, aprendo a nuove opportunità di aggregazione e scambi di informazioni tra pari.

Blog e forum di discussione online cominciano a sostituirsi alle riviste cartacee come principali mezzi di comunicazione tra fan; tra i più prominenti si ricorda “Dragonsfoot”¹²⁵, che vantava la presenza di Gary Gygax in persona tra i suoi utilizzatori¹²⁶. Il propagarsi dei materiali di gioco attraverso la rete è stato inizialmente osteggiato da TSR, visto come un possibile danno per le vendite¹²⁷, ma Wizards of the Coast ha adottato una politica opposta, che ha visto di certo la protezione legale del marchio di *Dungeons & Dragons* e delle sue pubblicazioni, ma al contempo ha messo a disposizione di altre case editrici e di eventuali appassionati particolarmente creativi una sorta di motore di gioco di cui usufruire in maniera gratuita e libera, a patto dell'utilizzo di opportuni loghi e licenze *share-alike*. L'effetto che si auspicava, e che è stato raggiunto almeno fino ai tempi più recenti, era un dominio *culturale* e psicologico del mercato, anche attraverso i concorrenti stessi¹²⁸: il principale rivale di *D&D*, *Pathfinder*, è sorto grazie all'OGL, ma aderire allo strapotere del sistema più consolidato e diffuso nell'industria non fa che continuare a fornire a questo un primato e una posizione privilegiata agli occhi del pubblico. Lo stesso può dirsi, in effetti,

¹²⁴ Eric Noah, “Open Gaming Interview with Ryan Dancey”, Wizards of the Coast, 04/04/2002, https://web.archive.org/web/20020404235238/http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/md/md2002_0228e (ultimo accesso 11/08/2023).

¹²⁵ <https://www.dragonsfoot.org/> (ultimo accesso 05/08/2023).

¹²⁶ James Maliszewski, “Full Circle: A History of the Old School Revival”, *The Escapist*, 20/08/2009, <https://www.escapistmagazine.com/full-circle-a-history-of-the-old-school-revival/> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹²⁷ *Ibidem*.

¹²⁸ Benoît Demil, Xavier Decocq, “The Rise and Fall of an Open Business Model”, *Revue d'Économie Industrielle*, 146, 2014, pp. 85-113, <https://journals.openedition.org/rei/5803> (ultimo accesso 11/08/2023).

anche delle numerose realtà sorte sull'onda della nostalgia e della contestazione dei giocatori di vecchia data nei confronti delle nuove regole, non più “fedeli” allo spirito originale di *D&D*, e che attraverso l'uso dell'OGL hanno potuto concretizzarsi in tentativi dal basso di trovare le proprie risposte per un regolamento che soddisfacesse le loro esigenze¹²⁹ – continuando così ad alimentare fama e longevità del prodotto.

Nel frattempo, nuove diramazioni in altri settori di mercato prendevano il via: nel 1998, esce *Baldur's Gate* (BioWare, Black Isle Studios), un videogioco per PC ambientato nei ben conosciuti *Forgotten Realms* (al suo interno, si incontrano Elminster e Drizzt Do'Urden, i loro personaggi più celebri) e tentativo di trasportare le atmosfere di *D&D* su computer. Benché non si trattasse del primo gioco ispirato direttamente a *D&D* con il benestare della sua casa editrice¹³⁰, *Baldur's Gate* si è distinto per gli ottimi incassi, il plauso della critica e diversi riconoscimenti del settore¹³¹, ed è stato oggetto di espansioni e seguiti, in particolare *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (BioWare, Black Isle Studios, 2000) e *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023), che si prospetta uno dei titoli più ambiziosi e apprezzati dell'anno per Windows, MacOS, Play Station 5 e Xbox Series X. Lunghi dal poter rappresentare dei *sostituti* del gioco di ruolo da tavolo, dal momento che catturarne la completa libertà e peculiare esperienza di cooperazione non risulta (ancora?) possibile tramite i software¹³², tali opere risultano però la prova più semplice e diretta dell'influenza di *D&D* nel medium videoludico: il combattimento a turni, punteggi che indicano la vita e la magia disponibili, la disponibilità di “classi” diverse in cui giocare il proprio personaggio, oppure la presenza di un gruppo di protagonisti di cui saper sfruttare forze e debolezze¹³³, così come la possibilità di “avanzare di livello” acquisendo maggiori statistiche e nuovi talenti, sono le caratteristiche che vanno a distinguere il genere dei CRPG (*computer role-playing games*), più ancora delle ambientazioni o delle tematiche. Grouling Cover definisce i TTRPG come un genere ludico ad essi *antecedente*, per l'evidente influenza esercitata¹³⁴; è il caso di parlare anche di una vera e propria *rimediazione*,

¹²⁹ J. Maliszewski, *op. cit.*

¹³⁰ Già nel 1988 TSR aveva concesso i diritti di *AD&D* alla Strategic Simulations Inc. (SSI) per lo sviluppo di una serie di videogiochi, che esordì per la console Commodore 64 e poi per computer con il primo titolo di *Pool of Radiance*; ancora prima, nel 1982, si era tentata la strada videoludica con *Advanced Dungeons & Dragons – Treasure of Tarmin* (Mattel).

¹³¹ Per i dati completi, si veda https://it.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate#Accoglienza (11/08/2023).

¹³² J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 36.

¹³³ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 37, e M. Ghilardi, I. Salerni, *op. cit.*, p. 39.

¹³⁴ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 35 e seguenti; a sua volta l'autrice trae la terminologia da Kathleen Jamieson, “Antecedent genre as rethorical restraint”, *Quarterly Journal of Speech*, 61, 1975, pp. 406-415.

un'istanza in cui è evidente l'avida "presa in prestito"¹³⁵ di caratteristiche estetiche, contenutistiche e formali da parte di un media digitale che mira a creare un'esperienza al contempo più immersiva (con la forza, ad esempio, delle immagini a schermo) ma anche più stratificata (per le numerose interfacce e comandi che il giocatore si ritrova a visualizzare in un videogame)¹³⁶. E le produzioni per console e PC non sono nemmeno le uniche derivazioni del GdR che si sono potute osservare online.

Nell'archivio *Gdr2*, o *Gidierrequadro*, costituitosi nel 1997 come uno dei più efficaci e informativi luoghi di confronto e divulgazione sul gioco di ruolo proprio in risposta ai pregiudizi dell'opinione pubblica di cui al paragrafo 2.1.2¹³⁷, si trova un interessante approfondimento dal titolo *Il gioco di ruolo in rete*, di Diego Vaggi, che si propone di individuare e documentare le modalità da esso assunte in Italia alla fine degli anni Novanta¹³⁸. Le principali risultano i *MUD*, sigla per *multi-user dungeon*, giochi di esplorazione e combattimento composti in principio "esclusivamente da righe testuali di descrizione", in cui gli utenti possono anche riunirsi per affrontare le missioni più complesse; i *play by e-mail* (pbem), ancora più semplici nel funzionamento, dal momento che si tratta di fatto di racconti scritti a più mani attraverso il mezzo della posta elettronica, nel rispetto di un'ambientazione e di una trama concordati in maniera collettiva; e i *multiplay* collegati a giochi per console che già allora vedevano nell'offerta di una modalità online un surplus gradito da offrire agli utenti. Attraverso gli esempi analizzati, che comprendono i *MUD Lumen et Umbra* e *The Gate*, e i pbem *Starfleet Italy* e *Pathos* (quest'ultimo creato e gestito da Luca Giuliano, massimo esponente in Italia dello studio e della storia dei giochi di ruolo, *D&D* compreso), emerge un quadro in cui la socializzazione e l'aggregazione sono la componente attrattiva fondamentale del gioco online, con la formazione di gruppi (gilde, *clan*, alleanze) anche molto coesi e attivi; e, di pari passo, la spinta alla creazione di narrative complesse, specie nei pbem (ma anche in *The Gate* l'interpretazione e l'interazione tra personaggi e un'atmosfera immersiva nel mondo di gioco sono elementi prediletti). Inoltre, se nei *MUD* prevale l'ispirazione all'immaginario fantasy, nei pbem il campo si allarga ad ambientazioni e universi di generi differenti e spesso tratti dalla serialità televisiva o dal cinema, ad esempio dalla fantascienza di *Star*

¹³⁵ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000, p. 9.

¹³⁶ *Ivi*, p. 5.

¹³⁷ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 79.

¹³⁸ Diego Vaggi, "Il gioco di ruolo in rete", GdR2, 1999, <https://www.gdr2.org/archivio/studio/giocoinrete.htm> (ultimo accesso 11/08/2023).

Trek (NBC, 1966-1969) o *Dune* (David Lynch, 1984, dai romanzi di Frank Herbert), la sitcom *Friends* (NBC, 1994-2004), l'horror di *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sanchez, 1999) e l'anime *Ken il Guerriero* (Toei Animation, 1984-1987), per citarne alcuni.

Sono, in effetti, gli anni in cui la televisione via cavo e l'aumento di network e canali permettono il diffondersi di narrazioni seriali più diversificate di cui a volte il pubblico *geek*, o *nerd*, diventa l'esplicito target, come nel caso di *The X-Files* (Fox, 1993-2002)¹³⁹; con *Buffy The Vampire Slayer* (The WB 1997-2001, UPN 2001-2003) si ha uno dei migliori esempi di una serie che non solo ibrida il teen drama al fantasy e al soprannaturale, ma che segue un cast di personaggi le cui *storyline* si intrecciano in parallelo e, soprattutto, assume il formato della *serie serializzata*¹⁴⁰, che combina trame episodiche (verticali, aperte e chiuse nella singola puntata, come i casi di un poliziesco) a trame a lungo termine (orizzontali, che attraversano gli episodi anche per intere stagioni)¹⁴¹. Con l'uscita al cinema, poi, della trilogia kolossal de *Il Signore degli Anelli* di Peter Jackson, tra il 2001 e il 2003, adattamento campione di incassi e pluripremiato del fantasy che per primo ispirò *D&D*, si ha soltanto un altro esempio della vivacità della cultura giovanile in cui l'edizione 3.5 del nostro gioco andò a inserirsi, proponendo un nuovo regolamento e dunque un nuovo mezzo per ispirare le generazioni nate negli anni Ottanta, troppo giovani per *AD&D*, a riunirsi per raccontare le storie dei propri gruppi di eroi.

È possibile che, in seguito, tale fermento sia stato perfino sovrastimato da Wizards of the Coast, visto il lancio già nel 2007 (seguito dalle pubblicazioni ufficiali nel 2008) della *4th Edition*. L'annuncio non viene accolto con particolare entusiasmo, bensì con scetticismo e frustrazione per via dei costi non trascurabili dei manuali della 3.5, di cui si proponeva così in fretta il rimpiazzo¹⁴²; le modifiche introdotte, una revisione piuttosto radicale delle classi (omologate per funzionare tutte secondo le stesse meccaniche, anziché avere ciascuna le proprie) e un'attenzione particolare alla tattica sulle mappe di gioco, sembrano percepite come troppo distanti dallo spirito originale del gioco. Anche il tentativo di rendere le atmosfere delle avventure più cupe e mature, che si evince per esempio dagli

¹³⁹ P. Brembilla, *op. cit.*, p. 48.

¹⁴⁰ *Ivi*, pp. 49-50.

¹⁴¹ Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo Libri, 2008, pp. 8-14.

¹⁴² Come si riscontra nel post "Gen Con 2007 In A Nutshell", *Slashdot*, 22/08/2007, <https://slashdot.org/story/07/08/22/1847207/gen-con-2007-in-a-nutshell> (ultimo accesso 11/08/2023), e nei commenti degli utenti allo stesso.

stravolgimenti narrativi imposti ai *Forgotten Realms*, squassati dalla morte di una divinità della magia e dalle conseguenti catastrofi, non pare andato a buon fine, dal momento che nel passaggio alla *5th Edition* tali cambiamenti sono stati pressoché invertiti:

At the end of this story arc, Abeir and Toril will be separate again, and many of the things that happened when they crashed together will go back to the way they were before. So magic will be much like it was before the Spell Plague. Markings that marked spell-plagued people and animals will fade and go away. It's really about moving the Forgotten Realms forward, but also about bringing it around to the most beloved and most fondly remembered Forgotten Realms.¹⁴³

I passi compiuti dal regolamento pubblicato nel 2014, appunto la quinta edizione rimasta per l'ultimo decennio il caposaldo di *D&D*, vanno in direzione di una simile revisione. Reintrodotte le più classiche differenze tra le classi, ripresi e riassunti i pilastri di ambientazione precedenti tra cosmologia e mostri nella triplice formula di manuali principali (che la *4th Edition* aveva moltiplicato forse fuori misura), la *5th Edition* interviene anche a favore di una maggiore flessibilità narrativa delle meccaniche. Il “vantaggio” e lo “svantaggio” situazionali nei tiri visti nel Capitolo 1, “sottoclassi” e “sottorazze” disponibili fin dai primi livelli per offrire maggiore varietà ai personaggi da costruire, i bonus generosi alle statistiche offerti dalla “competenza” (un parametro fisso che si accresce con i livelli e si applica a tutte le prove in cui il personaggio dovrebbe essere piuttosto capace) sono implementi che, pur continuando ad ammettere l'intervento della sfortuna nelle sessioni di gioco, la arginano per favorire la logica delle situazioni in cui i personaggi intervengono. Con il cospicuo numero di manuali aggiuntivi e regole opzionali a disposizione e i numerosissimi moduli sia riadattati sia nuovi, ma anche con *Starter Set* semplificati per l'accesso ai giocatori novizi¹⁴⁴, *D&D 5e* pare aver ritrovato un equilibrio per mantenere e ampliare un pubblico composto da utenti dalle inclinazioni variabili: dai *killer* interessati ai combattimenti complessi ai *socializer* che cercano nell'hobby occasioni di amicizia e nelle sue storie interazioni sfaccettate tra i personaggi; dagli *achiever* che cercano di costruire le schede nella maniera più efficiente o di ottimizzare nuovi mostri agli

¹⁴³ Redazione di ICv2, “Exclusive Interview on D&D, The Sundering, Part 1”, *ICv2*, 06/08/2013, <https://icv2.com/articles/comics/view/26417/exclusive-interview-d-d-the-sundering-part-1> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁴⁴ La lista completa è disponibile al link https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dungeons_%26_Dragons_rulebooks#Dungeons_&_Dragons_5th_edition (ultimo accesso 11/08/2023).

explorer di *dungeon* e mondi fantastici¹⁴⁵. Lungi dall'essere un sistema perfetto su cui i *dungeon master* non devono intervenire per aiutare il flusso delle partite, della sua alta modificabilità e ricchezza di spunti risulta testimone la proliferazione online di materiali *fanmade* da esso generata. *D&D* è entrato e sopravvissuto nel Web 2.0 e vi ha anche prosperato, applicando come in passato le proprie strategie per essere in contatto con la creatività dei suoi utenti e favorirla.

La seconda fase di sviluppo e diffusione di Internet, indicativamente iniziata attorno al 2005, è caratterizzata dalla forte interazione degli utenti con la rete stessa, che diventa strumento per farsi autori di fronte ad ampie platee di pari. Social network, *wiki* e grandi aggregatori di contenuti multimediali, primo fra tutti YouTube (fondato proprio nel 2005 e acquistato da Google nel 2006), sono le piattaforme che diventano simbolo di tale cambiamento nel mondo dell'informazione e dell'intrattenimento¹⁴⁶. Il formato digitale, con il suo codice attraverso il quale musica, testi e immagini sono tradotti nello stesso linguaggio che viaggia con facilità mai viste attraverso il tempo e lo spazio, è lo strumento che nuove tipologie di *content creator* sfruttano per dare voce alle proprie idee senza l'intermediazione delle case di produzione *mainstream* – ma anche un mezzo che esse stesse usano per raggiungere i propri pubblici a prezzi ridotti e accessibilità immediata. Per quel che riguarda *Dungeons & Dragons*, il processo coinvolge innanzitutto i manuali e i moduli, resi disponibili come PDF oltre che come libri stampati attraverso i siti ufficiali di Wizards of the Coast, ma non solo: nel 2013 l'azienda collabora con OneBookShelf per il lancio di “DnDClassics”, un negozio online che mirava alla diffusione dei prodotti delle edizioni precedenti alla quinta¹⁴⁷ e tre anni dopo dismesso a favore di “DMsGuild”¹⁴⁸, un luogo virtuale aperto alle pubblicazioni degli utenti che non solo vi condividono avventure, *dungeon*, compendi di classi o mostri o oggetti magici e altro ancora, ma li *vendono*, ricavandovi dell'utile che viene condiviso in parti uguali con la piattaforma. Tramite un sistema di valutazione tra pari e il successo delle vendite i contenuti di maggior qualità possono sperare in una visibilità accresciuta, il che comporta che Wizards stessa possa

¹⁴⁵ Tale tassonomia di stili di gioco si deve a Richard Bartle, nella sua pubblicazione “Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs”, *Journal of MUD research*, 1 (1), 19, 1996.

¹⁴⁶ Si veda la voce “Web 2.0” nell'Enciclopedia Treccani Online, al link <https://www.treccani.it/enciclopedia/web-2-0/> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁴⁷ <https://www.dmsguild.com/about.php> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁴⁸ <https://www.dmsguild.com/> (ultimo accesso 11/08/2023).

monitorare autori emergenti e i gusti della community e talvolta trarne collaborazioni ufficiali¹⁴⁹.

Altro servizio online lanciato nel 2017 è *D&D Beyond*¹⁵⁰, un sito e applicazione attraverso il quale è possibile creare, anche con l'aiuto di una guida, le schede dei propri personaggi, usufruibili poi come interfacce interattive che semplificano la gestione delle risorse durante il gioco (ad esempio, una volta completato un "riposo lungo" nell'avventura, come una notte di sonno, un comando resetta le risorse spese dal personaggio nella giornata e le rende disponibili nella successiva, senza che il giocatore debba ricordarsi di farlo manualmente per ogni campo). Come spesso accade, il sito dispone di servizi gratuiti e altri soggetti ad abbonamento; inoltre, se si acquistano manuali tramite la piattaforma, i loro contenuti possono essere trasferiti in maniera agevole nella scheda di gioco. La digitalizzazione di uno dei pochissimi elementi fisici necessari durante una partita di *D&D* trova giustificazione nel momento in cui si tiene conto del fatto che giocare *sul web* è divenuta un'altra pratica diffusa: piattaforme di videocomunicazione e messaggistica istantanea come l'americano Discord (aperto nel 2015) permettono la formazione di tavoli virtuali, in cui anche chi non dovesse avere amici o conoscenti interessati all'hobby può collegarsi ad appassionati di altre città o addirittura Stati. Particolare impulso a questa modalità di gioco sincrono a distanza è stato dato dall'evento della pandemia globale di COVID-19, a partire dal 2020, anno in cui le vendite di *Wizards of the Coast* sono salite del 33%¹⁵¹ e, più in generale, le condizioni di distanziamento sociale necessario per fini sanitari hanno spinto i giocatori a cercare soluzioni alternative pur di non interrompere le proprie campagne. Non è il caso di parlare di una vera e propria sostituzione: l'analisi del fenomeno ha individuato, tramite le testimonianze e le affermazioni dirette della comunità, come l'interazione attraverso lo schermo sia spesso (per quanto non sempre) percepita come meno immersiva e ostacolata anche dalle barriere dell'alfabetizzazione digitale, e come le sessioni "in presenza" fossero per molti oggetto di nostalgia¹⁵²; al tempo stesso, la persistenza con cui si sono accettate modalità diverse di gioco evidenzia l'importante aspetto sociale, comunicativo e affettivo che esso riveste per i suoi appassionati, lunghi

¹⁴⁹ <https://help.drivethrurpg.com/hc/en-us/articles/12723256008215-Why-should-I-participate-in-a-Community-Content-Program-> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁵⁰ <https://www.dndbeyond.com/> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁵¹ Sarah Whitten, "Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web", *CNBC*, 13/03/2021, <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html> (ultimo accesso 24/09/2023).

¹⁵² Paul Scriven, "From Tabletop to Screen: Playing Dungeons & Dragons during COVID-19", *Societies*, 11 (4), 125, 09/10/2021, <https://doi.org/10.3390/soc11040125> (ultimo accesso 11/08/2023).

dall'immagine del *nerd* isolato dal mondo che ancora persiste, a volte, nell'opinione comune¹⁵³. Al contrario, l'escapismo offerto dalle avventure e soprattutto la sua dimensione collettiva sono stati mezzi efficaci per contrastare le condizioni psicologiche dell'emergenza pandemica, previe le possibilità offerte dalla rete¹⁵⁴.

La possibilità di osservare preferenze, stili di gioco, modalità condivise di fruizione e tendenze offerta dalla vivacità del Web 2.0 non è stata colta dalla ricerca soltanto nei confronti dei TTRPG; anzi, i contributi più estesi su come i *gamer* si costituiscano come comunità e sottocultura interessano soprattutto i videogiochi, e non soltanto nelle loro forme *multiplayer*. Nel caso di un'attività solitaria come può essere l'interazione con una console, materiali auto-prodotti e condivisi che la documentino costituiscono un fondamentale sostrato comune su cui confrontarsi, sfidarsi, o semplicemente trarre spunto di discussione e riflessione sulle proprie esperienze¹⁵⁵. Tra i formati più diffusi di tali materiali si ricordano le *speedrun*, cioè la pratica di completare un gioco o una sua parte nel minor tempo possibile e pubblicarne le prove online, in cui l'enfasi è posta sulla performance, sull'abilità e su una sorta di competizione non ufficiale interna alla *community*; il giocare stesso vi diventa fonte di spettacolo¹⁵⁶, in forme che possono enfatizzarne l'intrinseco valore estetico in quanto meccanismo fluido, ben oliato, equilibrato, in grado di appagare al pari di una danza ben eseguita¹⁵⁷, oppure romperlo, forzarne i limiti in maniera sovversiva, nella forma di *tool-assisted game movies*¹⁵⁸. Meno vertiginosi sono i *let's play* e i *playthrough*, riprese di partite accompagnate dal commento del loro giocatore, come voce fuoricampo o dall'interno di un'apposita finestra video aggiuntiva. Nel proporre una distinzione, Riccardo Fassone invita a far rientrare tra i primi quelli eseguiti e pubblicati a ridosso dell'uscita di un videogame, quasi ai fini di anteprima o di "recensione giocata", tendenzialmente più brevi e limitati alla prima sezione del

¹⁵³ *Ibidem*.

¹⁵⁴ *Ibidem*.

¹⁵⁵ Gabriel Menotti, "Videorec as gameplay: Recording playthroughs and video game engagement", *GAME – Games as Art, Media, Entertainment*, 3, 2014, pp. 83.

¹⁵⁶ G. Menotti, *op. cit.*, p. 82.

¹⁵⁷ Come espresso da Johan Huizinga, "La bellezza non è inerente al gioco come tale, eppure esso ha una tendenza ad unirsi a svariati elementi di questa. Alle forme più primitive del gioco si uniscono sin dall'inizio la gentilezza e la grazia. [...] Nelle sue forme più evolute il gioco è intessuto di ritmo e d'armonia, le doti più nobili della facoltà percettiva estetica che siano date all'uomo" (*op. cit.*, p. 25). E ancora: "I termini coi quali possiamo definire gli elementi del gioco provengono in gran parte dalla sfera dell'estetica. Sono i termini con i quali cerchiamo d'esprimere anche effetti di bellezza: tensione, equilibrio, oscillamento, scambio di turno, contrasto, variazione, intreccio e soluzione. Il gioco vincola e libera. Attira l'interesse. Affascina, cioè incanta." (*ivi*, p. 30).

¹⁵⁸ Per approfondire, G. Menotti, *op. cit.*, pp. 86-88.

prodotto; i secondi dovrebbero invece ambire a mostrare il gioco nella sua interezza¹⁵⁹. Entrambi linearizzano per il pubblico l'esperienza di gioco, eliminandone l'interattività e aggiungendovi piuttosto il carisma del commentatore, in perfetta simbiosi con l'ambiente del web e in particolare di YouTube, dove stare al passo con le tendenze e attirare la curiosità di chi cerca informazioni e pareri sono tra gli ingredienti principali del successo di un canale; inoltre, specie i *play-through* custodiscono un potenziale archivistico e di preservazione prezioso in un campo come quello dei *game studies*, in cui gli oggetti, per motivi di ricambio di software e hardware, sono più a rischio di scomparire dalla circolazione di quanto l'opinione comune non realizzi¹⁶⁰. Infine, secondo il già citato articolo di Gabriel Menotti, nelle sue forme più estese e complete si può considerare il *let's play* come una tipologia di "direct cinema", il quale "does not avoid documenting the effort and emotions of the filmmaker during its manufacture"¹⁶¹; in altre parole, questo formato non nasconde né l'esperienza del giocare né quella del riprendersi giocare, per quanto con livelli di autoconsapevolezza variabili e intenti non per forza intensamente riflessivi.

Considerata la durata spesso non trascurabile dei videogiochi, che porta i *play-through* a dover essere suddivisi in più sezioni e dunque ad assumere nientemeno che una forma seriale, e il resto dell'ecosistema di recensioni, video di opinioni o confronti, parodie, dibattiti e aggiornamenti sulle novità d'interesse per gli appassionati che è sorto con la rete, non stupisce che Denson e Jahn-Sudmann abbiano sviluppato la loro definizione di serialità para-ludica a partire dalle sue manifestazioni digitali. Ma, come si è avuto ampio modo di constatare, sia in materia di *transmedia storytelling* che di intelligenza collettiva¹⁶² il mondo di *D&D* e dei TTRPG in generale non ha nulla da invidiare a quello videoludico, con cui però ha anche dei debiti, in un continuo scambio di influenze caratteristico della mediasfera contemporanea. Pare che nella futura edizione *One D&D*, annunciata, come detto, per il 2024, la spinta alla digitalizzazione sarà ancora più importante, con la messa a disposizione al pubblico di un server per il gioco online in cui creare mappe tridimensionali personalizzate¹⁶³, per creare quell'immediatezza visiva che al gioco di ruolo da tavolo manca in confronto ai suoi parenti per PC e console¹⁶⁴. Gli esiti di questa operazione

¹⁵⁹ Riccardo Fassone, *op. cit.*, pp. 59-61.

¹⁶⁰ *Ibidem*.

¹⁶¹ G. Menotti, *op. cit.*, p. 89.

¹⁶² H. Jenkins, *op. cit.*, p. XLIII.

¹⁶³ Mabelle Sasso, "One D&D: svelato il futuro di Dungeons & Dragons", *CulturaPop*, 18/08/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/one-d-and-d-svelato-il-futuro-di-dungeons-and-dragons/> (ultimo accesso 11/08/2023).

¹⁶⁴ J. Grouling Cover, *op. cit.*, p. 52.

resteranno ai posteri da verificare; in questa sede ci limiteremo ad avanzare un cauto scetticismo nei confronti della retorica della presunta maggiore vividezza dell'esperienza di gioco dovuta al supporto digitale, sia in seguito alle problematiche già emerse in corso di pandemia¹⁶⁵, sia perché l'*immediatezza* promessa attraverso l'*iper-mediazione* è un paradosso già ampiamente verificatosi nel corso della *media history*, e la consapevolezza e le difficoltà della mediazione non si sono ancora mai dissolte del tutto¹⁶⁶. È probabile, tuttavia, che gli stimoli per nuovi approcci creativi ed estetici nel mondo delle produzioni su *D&D* non mancheranno – forse nella forma di nuovi *machinima*¹⁶⁷, altro fenomeno di matrice videoludica, considerato che Wizards of the Coast si avvarrà del motore grafico Unreal Engine per il suo nuovo servizio digitale.

Rientrando nel campo di quanto è già osservabile, tuttavia, nell'ultimo decennio sono stati i *play-through* di partite di gioco di ruolo a costituire uno dei fenomeni più interessanti, sfaccettati e peculiari che hanno interessato l'hobby all'interno dell'ecosistema digitale. Dopo aver percorso, nei limiti dello spazio concesso a questo testo, le narrazioni (e auto-narrazioni) che l'editoria di *D&D* ha saputo costantemente stimolare e offrire al pubblico, e aver esaminato la sua stessa storia fatta di riprese, *ret-con*, variazioni e aggiunte continue, è possibile infine spostarsi a considerare testimonianze più dirette delle narrazioni che invece tale pubblico *produce* e, soprattutto, apprezza. Il successo planetario del canale indipendente di *Critical Role* e dei suoi audiovisivi, focalizzati su performance di gioco vere e proprie, ha contribuito alla notorietà e alla diffusione di *D&D* non soltanto come passatempo privato, ma anche come forma di spettacolo. Con quali modalità ed esiti, sia estetici che economico-culturali, sarà oggetto di discussione del capitolo che segue.

¹⁶⁵ Si riveda ancora P. Scriven, *op. cit.*; per alcuni master, ad esempio, la creazione di materiali di gioco online è gravosa e dispendiosa in materia di tempo e creatività, e chiude alla flessibilità narrativa di cui alcuni fanno tesoro.

¹⁶⁶ J. D. Bolter, R. Grusin, *op. cit.*, pp. 3-15.

¹⁶⁷ Cortometraggi realizzati direttamente all'interno del software di un videogioco.

Capitolo 3 – *Critical Role*

Matthew Mercer: “Hello everyone, and welcome to tonight’s episode of *Critical Role*, where a bunch of us nerdy-ass voice actors sit around and play *Dungeons & Dragons!*”

Tutti, in un coro di voci entusiaste e buffe: “We play *Dungeons & Dragons!*”

[Introduzione reiterata all’inizio di ogni episodio di *Critical Role* da un terzo della prima stagione in poi]

A discapito dell’enorme crescita del marchio di *Critical Role*, il cui canale YouTube conta attualmente 2,05 milioni di iscritti¹⁶⁸ e il cui patrimonio stimato è di circa 17 milioni di dollari¹⁶⁹, la formula che di rito apre le puntate delle loro serie mantiene intatta la memoria delle origini del progetto: esso ha preso inizio ufficialmente il 12 marzo 2015, con la prima trasmissione in streaming, sul canale Twitch *Geek & Sundry*, di una sessione di *D&D* di una campagna iniziata alcuni anni prima tra le mura domestiche di un gruppo di giocatori e amici piuttosto particolare. Tutti i partecipanti, infatti, erano – e sono tutt’ora – doppiatori e attori attivi nell’industria dell’intrattenimento americana, giovani adulti dalle carriere ben avviate che, convinti da un’osservatrice esterna della natura appassionante delle loro giocate di ruolo private, hanno deciso di proporle al pubblico attraverso la rete.

I confini tra la performance attoriale e il gioco, la trasformazione di uno svago in un *business*, la ricezione del prodotto da diversi tipi di pubblico e l’intrecciarsi di differenti modelli narrativi e di *storytelling* sono le principali, ma non le uniche questioni che il caso di *Critical Role* ci porterà a esaminare. Come visto nel paragrafo 1.2.1, considerare le storie cui il canale ha dato vita come prodotti lineari, separati dalle dinamiche di gioco, ne cancellerebbe le particolarità più fondanti; al contempo, ignorare l’intento di narrare (in modo peculiare, ma narrare nondimeno) del progetto ne tradirebbe lo scopo primario, attuato secondo precise strategie autoriali calate nei modi di fruizione contemporanei. Di certo, se *D&D* si è sempre proposto come motore per la nascita di straordinarie avventure, *Critical Role* ne ha portato le prove a un pubblico estremamente ampio, con conseguenze percepibili all’interno della comunità dei giocatori nel momento in cui ha iniziato a costituire un modello cui ispirarsi, colonizzandone nel bene e nel male l’immaginario. Le relazioni tra Wizards of the Coast e questo fenomeno, che da essa è sia indipendente che

¹⁶⁸ <https://www.youtube.com/@criticalrole> (ultimo accesso 16/08/2023).

¹⁶⁹ <https://getonstream.com/how-much-does-criticalrole-make-net-worth/> (ultimo accesso 16/08/2023).

derivato, troveranno spazio nell'ultima sezione del capitolo, non essendo esenti da tensioni e problematiche: un ulteriore esempio delle complesse interazioni tra il gioco di *D&D* e la mediasfera che lo circonda.

3.1 Le origini: il cast, gli esordi e prime questioni critiche

Prima di addentrarsi nel progetto vero e proprio, appare opportuno spendere alcune righe per presentarne i membri, rimasti per la maggior parte stabili dal suo inizio ai giorni odierni. Come anticipato, non si tratta di personalità formatesi o diventate celebri direttamente nel web, ma di professionalità del cinema e della serialità televisiva americana, nonché dell'industria videoludica: per un primo esempio, si consideri che Ashley Johnson (giocatrice di Pike Trickfoot nella *Critical Role Campaign One*) non presenziò alla prima sessione in *streaming* perché impegnata a ricevere a Londra un BAFTA, per la sua performance in *The Last of Us: Left Behind* nel ruolo della protagonista Ellie (il suo secondo riconoscimento di tale calibro, dopo il primo per il titolo principale *The Last of Us* nel 2014)¹⁷⁰.

Presenti al tavolo fin dalla puntata del debutto, invece, troviamo Liam O'Brien (Vax'ildan Vessar), di formazione teatrale; Laura Bailey (Vex'ahlia Vessar), premiata a sua volta con un BAFTA nel 2020 per il ruolo di Abby Anderson in *The Last of Us – Part II*, e il marito Travis Willingham (Grog), attuale CEO della Critical Role Productions; Taliesin Jaffe (Percival De Rolo), tra le cui esperienze si trova anche quella di sceneggiatore; Marisha Ray (Keyleth), principalmente attrice e futura responsabile creativa della compagnia; Samuel Riegel (Scanlan Shorthalt), dalla carriera tanto ampia e variegata da faticare a riassumerla in un unico ruolo; e Orion Acaba (Tiberius Stormwind), unico tra i membri a non appartenere più al progetto per via di screzi e divergenze che ne hanno visto l'allontanamento durante la prima stagione dello show. La filmografia e i ruoli doppiati in anime e videogiochi di tutte queste personalità sarebbero troppi da riportare, anche limitandosi ai lavori precedenti *Critical Role* o ai titoli più celebri; è chiaro tuttavia il loro collocamento all'interno di un vivace crocevia di interessi e di spettacoli d'intrattenimento popolari, specie rivolti a pubblici giovani, come d'altronde si può dire di Felicia Day, la

¹⁷⁰ "Arrival at Kraghammer", *Vox Machina (Critical Role Campaign One)* 1x01, 24/06/2023, <https://youtu.be/i-p91WlhLQ> (ultimo accesso 16/08/2023).

responsabile dell'invito al gruppo a giocare sul canale da lei fondato di *Geek & Sundry*, ricordata per i suoi ruoli in *Buffy the Vampire Slayer* nel 2003 e in *Supernatural* (The WB, 2005-2006; The CW, 2006-2020) tra il 2012 e il 2015 (e in seguito tra il 2018 e il 2020).

Volto simbolo e responsabile creativo per eccellenza del progetto rimane, nondimeno, Matthew Mercer, il *dungeon master* delle maggiori serie del canale. Oltre alla sua attività come doppiatore, pari a quella dei colleghi, figura oggi nella sua carriera anche quella di scrittore e *game designer*, avendo curato per Wizards of the Coast e per altre case editrici minori (tra cui Darrington Press, fondata come diretta succursale editoriale di *Critical Role* nel 2020) cinque manuali d'ambientazione per poter giocare a *D&D* nel mondo di Exandria, ossia l'universo fantasy di sua invenzione in cui ha costruito e costruisce ancora le proprie campagne.

La figura di Mercer sarà un fulcro fondamentale su cui soffermarsi sia per l'analisi delle serie di nostro interesse, sia per approfondire i molteplici ruoli e competenze di cui un *master* di *D&D* si trova insignito. Poterne osservare le performance in video e in presa diretta è un prezioso vantaggio, senza che tuttavia si voglia qui rappresentarlo come un esempio *medio* del giocatore di ruolo: ribadire il talento e la carriera suoi e dei comprimari è necessario per sottolinearne le possibilità superiori rispetto alla normale platea dell'hobby, e fornire giustificazione agli esiti di tali capacità. Che Mercer rappresenti un modello di *dungeon master* con cui la community deve confrontarsi, in virtù della sua popolarità, è testimoniato dalle discussioni nei blog di settore sul cosiddetto "Mercer Effect", il fenomeno per cui chi inizia a interessarsi a *D&D* tramite *Critical Role* tenderebbe a pretendere dai propri compagni, e in particolare dai DM, il livello di abilità visto negli show, con conseguenze di grande stress e disagio per giocatori comprensibilmente meno eccellenti¹⁷¹. Mercer stesso è intervenuto sull'argomento, invitando ciascun gruppo a trovare i propri equilibri senza tentativi di emulazione nocivi e, soprattutto, sottolineando la necessità di cooperazione tra tutti i partecipanti per un'esperienza di *D&D* avvincente, smentendo l'idea che questa responsabilità ricada unicamente sulle spalle del DM¹⁷².

Già sin d'ora, tuttavia, è legittimo sollevare e cercare di dirimere uno dei principali dubbi che potrebbero sorgere circa il nostro caso: il cast di *Critical Role* gioca davvero, o

¹⁷¹ Si veda, ad esempio, Andrew Girdwood, "What is the Matt Mercer effect?", *GeekNative*, 09/08/2019, <https://www.geeknative.com/68009/what-is-the-matt-mercer-effect/> (ultimo accesso 01/09/2023); oppure Christoph Langum, "Critical Role's 'Mercer Effect' Explained (& How It Hurts D&D)", *Screen Rant*, 09/04/2023, <https://screenrant.com/critical-role-dnd-mercer-effect-dungeons-dragons-expectations/> (ultimo accesso 01/09/2023).

¹⁷² https://www.reddit.com/r/DMAcademy/comments/a999sd/how_do_i_beat_the_matt_mercer_effect/?rdt=46869 (ultimo accesso 01/09/2023).

mette in scena una rappresentazione di gioco? Quale costruzione vi è a monte, e cosa ne garantisce la natura genuina? Le ipotesi che si avvanzeranno si basano sull'osservazione empirica dello show, specie nelle sue prime fasi, e su considerazioni di teoria performativa, con la consapevolezza che risposte assolute a tali domande non rientrano nelle possibilità di questo lavoro, né invero tra i suoi scopi.

Come si può vedere nella Figura 5, una schermata tratta dal primo episodio di *Critical Role* disponibile su YouTube con il titolo di “Arrival at Kraghammer”, all’esordio del progetto la messinscena dei video non si distingueva come peculiare o accattivante. Il layout e le finestre che inquadrano i partecipanti sono improntati a una logica di pura leggibilità, con le telecamere disposte a mostrare frontalmente il cast che si colloca lungo due lati di un tavolo; al gruppo dei personaggi giocanti si contrappone, in un riquadro a sé stante in alto a sinistra, la posizione più solitaria di Matthew Mercer, probabilmente a capotavola. Tale disposizione rispecchia la necessità del *dungeon master* di avere una visuale d’insieme di tutti gli altri partecipanti, per poter essere interpellato e rispondere in maniera diretta a ciascuno; al contempo, il distacco e la posizione possono assumere un connotato gerarchico, specie nell’immagine dello *streaming*, in cui il comune senso di lettura occidentale, da sinistra verso destra, porta a vedere la finestra di Mercer come “precedente” e le due orizzontali altrui come “successive”. In effetti, le direttrici dei pattern di dialogo tendono a seguire queste direzioni, con il *master* che introduce le situazioni e



Figura 5. Un frame tratto dal video disponibile su YouTube “Arrival at Kraghammer | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 1”.

funge da perno per le interazioni successive, rispondendo alle domande e convalidando o meno i risultati delle azioni proposte dagli altri. La vicinanza fisica e gli intrecci di sguardi, gesti e interazioni dei giocatori nelle finestre orizzontali suggeriscono maggiormente una dimensione cooperativa, che va infittendosi nei momenti di pianificazione o nelle azioni concitate. Infine, nell'angolo in basso a sinistra è visibile la chat che durante il *live-stream* permetteva agli spettatori di interagire tra loro e in parte anche con la produzione.

È evidente come il set non presenti né scenografia, né particolari *prop*; la qualità fotografica è piuttosto bassa e lo stesso si può dire di quella audio – in alcune occasioni i microfoni hanno ritardi e interferenze, le voci non sono sempre nitide e la musica di accompagnamento, pur presente, resta a fare da sfondo. Mancano del tutto costumi e altri riferimenti visivi: all'inizio dell'episodio vi è un segmento di una dozzina di minuti (introdotto da Mercer) in cui l'immagine si riduce a una nuvola sfuocata, prevalentemente bianca, durante la quale i personaggi della storia vengono introdotti senza neppure un disegno di riferimento, ma solo attraverso le voci e le parole di coloro che li interpretano.

Nel pieno affermarsi della *quality TV* delle piattaforme over-the-top, con serie televisive ormai in grado di rivaleggiare con il cinema per la cura della loro messinscena¹⁷³, *Critical Role* esordisce nel web senza presentarsi come rivale di tali produzioni, ponendosi piuttosto alla pari, sul piano visivo, di quei contenuti *user-generated* che, almeno in teoria, quasi chiunque abbia un poco di dimestichezza con le tecnologie digitali potrebbe allestire. L'atmosfera di assoluta colloquialità tra i partecipanti, che a turno mangiano, bevono, chiacchierano, ridono, si alzano per brevi pause, sfogliano i manuali, cercano i dadi tra i fogli e si aiutano a vicenda a navigare tra le statistiche dei loro personaggi impregna di grande spontaneità e leggerezza tutte le riprese, al punto da cementare l'impressione di trovarsi davvero a osservare un gruppo di amici intenti a una partita di gioco da tavolo, più che a uno show. La spensieratezza e la sicurezza di fronte alle telecamere sono comunque i primi indicatori di personalità abituate a confrontarsi con esse; l'irriverenza a cui spesso il gruppo si lascia andare non risulta tanto sintomo di poca professionalità, ma piuttosto di ampi margini di libertà e privi di filtri nella scelta di come presentarsi al pubblico, senza particolari timori di ripercussioni negative – come spesso accade per i progetti che acquisiscono successo online, sarà solo dopo esordi sperimentali che *Critical Role* inizierà a strutturarsi in una logica più propriamente aziendale.

¹⁷³ P. Brembilla, *op. cit.*, pp. 63-68, 77-91.

All'inizio, dunque, O'Brien, Bailey e tutti i loro compagni sembrano davvero "solo" giocare online. Il loro gioco, però, è la quinta edizione di *Dungeons & Dragons*, e questo implica che il loro giocare coinvolga interpretazione, narrazione e negoziazioni sociali in misura maggiore rispetto a molte altre attività. Mercer, in effetti, tenta di porre in chiaro le priorità del gruppo nell'introduzione del primo episodio: "Do note, for all you hardcore gamers out there, a lot of this is house-ruled, kinda loosey-goesy, having a good time. So all you number crunchers, stop paying attention there, just have fun with it"¹⁷⁴. Il *dungeon master* si smarca così in fretta dalla responsabilità di essere un arbitro severo, rigido all'eccesso e pressante verso i suoi giocatori; la composizione stessa del gruppo è anticipata come potenzialmente fluida: "We do have an eight-player game we've been playing for two years, which is a little crazy, which is why we go a little loose with the rules. [...] Not everyone can make every game, so we have enough players to definitely pull a party each time"¹⁷⁵. Una certa dose di flessibilità è quindi richiesta sia agli appassionati di *D&D*, che vedranno in scena diversi gradi di dimestichezza con il regolamento, sia, al contrario, a chi potrebbe aspettarsi una perfetta coerenza narrativa che, in un'ottica di gioco, è difficilmente raggiungibile – nel più semplice degli esempi, un personaggio il cui giocatore è assente può restare a riposare in locanda e riapparire nel mezzo dell'azione all'appuntamento successivo, o accompagnare il resto dei protagonisti come una presenza fantasma sullo sfondo. I livelli di lettura che si propongono al fruitore appaiono già a questo punto piuttosto stratificati: né l'aspetto regolistico, con gli ostacoli che pone alla riuscita delle azioni e le modalità con cui risolve gli scenari, né quello narrativo, che cerca di ordinare in maniera coerente gli esiti delle scelte e delle prove dei giocatori e talvolta sovrascrive le meccaniche, possono essere ignorati per una piena comprensione dell'avanzare della partita, ma nemmeno assunti a unico parametro per stabilire la qualità della produzione. A tutto ciò si aggiungono le realtà caratteriali, le inclinazioni, le necessità fisiche (tra impedimenti di salute e impegni lavorativi esterni al progetto), le qualità e i difetti di ciascun giocatore come persona e personalità performativa, che il pubblico può imparare a conoscere o supporre a priori se fan di tale attore o doppiatore e abituato a seguirne le attività social. Ogni scena, ogni sviluppo, ogni tratto del processo di creazione delle campagne di *Critical Role* è dunque soggetto all'influenza di molteplici fattori volontari e involontari, più o meno interconnessi, in un esempio particolarmente pregnante di una

¹⁷⁴ "Arrival at Kraghammer", *Vox Machina (Critical Role Campaign One)* 1x01.

¹⁷⁵ *Ibidem*.

narrazione caratterizzata da una *modificabilità* complessa, fluida, che pare attrarre l'interesse delle nuove *audience* almeno quanto le opere lineari più curate¹⁷⁶.

La presenza di un pubblico “live”, per quanto mediato dai mezzi virtuali, il montaggio ridotto al minimo indispensabile, l'assenza di tagli tra le scene e la natura improvvisata di tutte le descrizioni e i dialoghi potrebbero avvicinare le campagne di Mercer e colleghi a una forma di *teatro* filmato, prima ancora che di televisione o cinema¹⁷⁷. Teatro che con il gioco ha rapporti reciproci antichissimi, dagli elementi di *agon* e rituale nella Grecia antica¹⁷⁸ alle radici etimologiche comuni nel latino medievale, in cui *jocus* indica “una forma di drammatizzazione, che assume diversi soggetti come argomento della trama”¹⁷⁹, e la *rota* o *rotulos*, da cui deriva il moderno termine “ruolo”, era il rotolo di carta o pergamena su cui erano scritti i testi delle rappresentazioni¹⁸⁰; anche la moderna teoria performativa rileva le vicinanze formali e intellettuali di questi due ambiti parimenti visti come separati dalla sfera del quotidiano, nel modo in cui manipolano il tempo, gli oggetti, le regole di comportamento e gli spazi¹⁸¹. Nel sistema economico contemporaneo, tanto il teatro quanto il gioco, dalle sue forme sportive a fenomeni di nicchia peculiari come appunto *Critical Role*, rischiano in apparenza di perdere il loro connotato di *non-produttività*, divenendo performance non più finalizzate soltanto al divertimento e all'arricchimento di chi le compie, ma poste a fruizione di pubblici dalla cui soddisfazione dipendono. Richard Schechner argomenta, in tal senso, che non è davvero la forma del gioco (o dello spettacolo) a risultare di conseguenza alterata, ma solo la sua *qualità*¹⁸²; le regole e le convenzioni restano uguali per tutti, dai professionisti agli amatori, e “when money does ‘corrupt’ a form – a game is fixed, a star hired not for her ability to play a given role but simply because of her ‘name’ – people are able to recognize the misalignment”¹⁸³. In sostanza, “Economic arrangements thus affect the players, their bosses, spectators, audiences, fan, and bettors [...] while the activity itself remains largely unaffected. The money, services and products [...] generated by these activities are not part of them”¹⁸⁴. È pur vero che il caso di *Dungeons & Dragons* si differenzia da altri giochi in virtù della sua

¹⁷⁶ Max Giovagnoli, *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo, 2009, p. 10.

¹⁷⁷ Al più, in tal caso, si tratterebbe di quel *direct cinema* simile ai *let's play* videoludici di cui si è parlato, con riferimento a G. Menotti, *op. cit.*, p. 89, nel paragrafo 2.2.

¹⁷⁸ Si veda J. Huizinga, *op. cit.*, pp. 169-171.

¹⁷⁹ M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. 53.

¹⁸⁰ *Ibidem*.

¹⁸¹ Richard Schechner, *Performance Theory*, Londra e New York, Routledge, 2003, pp. 8-19.

¹⁸² *Ivi*, p. 12.

¹⁸³ *Ivi*, p. 13.

¹⁸⁴ *Ibidem*.

comprovata fluidità, osservata ampiamente nel Capitolo 2: è un sistema che varia per e con i suoi fruitori, e la presenza di un modello forte diffuso attraverso mezzi audiovisivi può, in effetti, cambiare consuetudini e aspettative in una maniera che influisce *sul* gioco stesso, come già esemplificato con il caso del “Mercer Effect” poco sopra. Al tempo stesso, è difficile affermare che, di per sé, il cast di *Critical Role* non “giochi”, in concordanza con quanto Schechner afferma: i TTRPG sono “parola che si fa immediatamente azione: un atto linguistico performativo”, scrive Luca Giuliano¹⁸⁵, e in qualità di attori non è possibile fare una colpa ai giocatori del pieno uso che fanno delle loro capacità. Piuttosto, appare più utile osservare come la peculiarità della loro attività consista nelle diverse *cornici* in cui devono situarla: a complemento della natura lasca della struttura narrativa, priva di copione, la necessità performativa è di sfruttare al meglio convenzioni e *pattern* d’azione riconosciuti, come in tutto il teatro d’improvvisazione¹⁸⁶; ad essi si sovrappongono gli schemi di gioco, con i loro limiti e concessioni, un vero e proprio presidio contro lo snaturamento eccessivo dell’attività¹⁸⁷ – il riferimento su cui i fan di *D&D* possono basarsi per valutare la “correttezza” con cui le scene vengono risolte, posto di affidarsi alla sincerità di quanto i giocatori dichiarano di ottenere nei tiri di dado (non inquadrati a schermo). Una smaccata noncuranza verso tale aspetto giustificerebbe diffidenza verso la veridicità dell’improvvisazione stessa, o farebbe apparire i giocatori come bari¹⁸⁸; non sembra però sia il caso, visto l’ampio alternarsi di fortuna e sfortuna attraverso le numerosissime vicende svoltesi durante lo show, e il sempre evidente entusiasmo del cast nel lasciare che anche momenti di altissima tensione emotiva siano determinati dal caso, malgrado i loro input.

Il discrimine tra il tavolo di *Critical Role* e un qualsiasi gruppo casalingo parrebbe rientrare davvero solo nei termini qualitativi dell’attività, più che nel suo svolgimento sostanziale, motivo per cui non sembra fazioso affermare che sia uno show che mostra un *D&D* giocato, e non una sua rappresentazione. A maggior ragione ciò è vero se si considera il formato integrale con cui le partite vengono proposte al pubblico: ciascun episodio delle maggiori serie vanta una durata media di quattro ore, con una breve pausa situata nel mezzo e una decina di minuti di annunci e comunicazioni all’inizio. La prima campagna, *Vox*

¹⁸⁵ Luca Giuliano, *Prefazione* a M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, p. X.

¹⁸⁶ R. Schechner, *op. cit.*, pp. 15-18.

¹⁸⁷ *Ivi*, p. 13.

¹⁸⁸ In effetti, tra le motivazioni che fan e osservatori ipotizzano per l’allontanamento del tavolo di *Critical Role* di Orion Acaba risulterebbe proprio la tendenza di questi a contraffare i propri tiri per garantirsi successo nelle proprie azioni. Tale ipotesi non è mai stata confermata da fonti ufficiali, ma ricorre negli articoli di settore; si veda Caitlyn Ng Man Chuen, “Why Orion Acaba Left Critical Role”, *CBR*, 18/07/2023, <https://www.cbr.com/critical-role-why-orion-left-tiberius-dnd/> (ultimo accesso 01/09/2023).

Machina, è terminata nell'ottobre 2017 con 115 episodi totali; la seconda, *The Mighty Nein* (gennaio 2018-giugno 2021), ne conta 141; la terza, *Bells Hells*, ha avuto inizio nell'ottobre 2021 ed è attualmente in corso con poco più di 70 episodi all'attivo. Circa tre anni di incontri settimanali costanti non sono la vera e propria norma dei gruppi di gioco, poiché chi lo pratica come hobby e non come attività lavorativa difficilmente avrà tale disponibilità di tempo da assicurare alle campagne, ma non è raro che, pur con minore frequenza, le storie delle partite abbiano in effetti bisogno di numerose sessioni in vari anni di tempo per compiersi. Il materiale narrativo di *Critical Role* ha quindi una mole possente che non deve stupire, almeno in termini di gioco; più sorprendente potrebbe risultare il fatto che un formato simile prosperi in netta controtendenza rispetto alla contrazione delle forme seriali che ha interessato la televisione e le piattaforme *streaming* dell'ultimo decennio¹⁸⁹. Sulla scia di questa riflessione ci si appresta, nel prossimo paragrafo, ad analizzare le principali strutture e tecniche narrative mantenute dal progetto, entrando maggiormente nel merito dei suoi contenuti e punti di forza e osservandone anche il mutamento nel corso del tempo.

3.2 Dai reietti agli déi: i personaggi e le narrazioni nel mondo di Exandria

L'ambientazione di *Critical Role* rientra senza difficoltà nei canoni *high fantasy* che di *Dungeons & Dragons* sono il cardine. Exandria, il mondo costruito da Matthew Mercer, si compone di diversi continenti (Tal'Dorei, Wildemount, Marquet i principali negli show), popolati da razze meno rigidamente divise rispetto ai canoni ma comunque ben distinte, e organizzati in imperi, alleanze commerciali, città-stato, comunità rurali, monasteri seclusi e altro ancora. Mostri, magie e antichi segreti abbondano, e ancora maggiore importanza rivestono mitologia e religione: la geografia e gli equilibri di potere dell'epoca "contemporanea" di Exandria subiscono i forti influssi di eventi remoti, di cui i più importanti sono la *Calamità*, una catastrofica guerra tra dèi avvenuta sul suolo dei mortali, e la successiva *Divergenza*, che vede le divinità benigne non solo sconfiggere e bandire le forze del male, ma ritrarsi esse stesse dietro una barriera mistica, detta *Divine Gate*, per garantire che simili tragedie non si ripetano. Il conto degli anni della storia del mondo ha qui inizio, con la fine dell'*Età dell'Arcano*, epoca di splendore, miracoli magici e

¹⁸⁹ P. Brembilla, *op. cit.*, pp. 162-167.

un'ampissima profusione di potere nel mondo grazie all'influsso degli dèi, e l'inizio di quella attuale, in cui i contatti e le influenze sono nettamente diminuiti, per quanto non scomparsi.

La maggior parte del pantheon di Exandria fa ampio riferimento alla cosmologia classica delle ambientazioni ufficiali di *D&D*: tra gli altri, sono presenti Pelor, "the Dawnfather", dio del sole e della giustizia noto sin dalla Greyhawk di Gary Gygax, o la "Matron of Ravens", divinità enigmatica del fato e della morte, passa da un ruolo di secondo piano nei manuali a una posizione di grandissimo rilievo. Tra le incarnazioni del male le cui macchinazioni minacciano il mondo vi sono Asmodeus, "Lord of the Hells", il Lucifero di *D&D*; Lolth, la Regina Ragno adorata dai drow ben nota nei *Forgotten Realms* grazie alla saga di Drizzt; Vecna, negromante assunto a semi-divinità da noi già nominato tra i *villain* di *Stranger Things*. È evidente e manifesta la natura *trasformativa* del lavoro di Mercer, che manipola riferimenti ben conosciuti di mitologie fittizie (e non solo) aggiungendovi i propri spunti e modificandone dettagli per perseguire una propria precisa narrativa. Lo stesso accade nell'uso che egli fa della struttura divisa per *Piani d'Esistenza* del tessuto della realtà di cui ancora è debitore dai *Forgotten Realms*: comunità druidiche in contatto con la natura vegliano i luoghi che in Exandria confinano con i *Piani Elementali* di fuoco, aria, ghiaccio e acqua; il *Feywilde*, dimora di fate, megere e folletti, è lo specchio distorto e straniante, bellissimo ma insidioso, del *Piano Materiale*, così come lo *Shadowfell* ne è il riflesso decadente e tetto.

I personaggi creati dal cast e guidati da Mercer vivono circa otto secoli dopo la *Divergenza* e sono mortali a tutti gli effetti, avventurieri dai molteplici talenti che, uniti dal destino, devono risolvere sia le proprie difficoltà interiori o pratiche, sia problemi di scala globale, passando in genere da "piccole" persone sconosciute ad artefici di imprese eroiche. Tale è, d'altronde, forse l'unico scopo comune a ogni campagna lunga di *D&D*, ovvero la progressione attraverso i livelli e l'acquisizione di nuove abilità per il compimento di avventure sempre più emozionanti nella loro pericolosità e complessità; *Critical Role* eccelle soprattutto nel dosare gli archi narrativi a questo scopo, introducendo nuove missioni e minacce mano a mano che le precedenti vengono completate, dosando con cura gli indizi e sapendo integrare, nel frattempo, gli spunti personali di ciascun personaggio, i suoi legami, i suoi nemici, le sue ambizioni.

Se ai giocatori è affidato il compito di cogliere i suggerimenti, scovare i nodi delle trame, condurre i personaggi verso tali nodi e risolverli nella maniera più creativa possibile, aggiungendovi il sostrato unico della loro interpretazione e personalità e interagendo con

le idee altrui, è indubbio che moltissima della responsabilità di quella che di fatto è la *scrittura* delle storie ricada sulle spalle del *dungeon master*, Mercer, per l'appunto. Le sue partite danno mostra di un'attenta e meticolosa preparazione, che va dalla costruzione di spazi e ambienti accattivanti alla caratterizzazione dei personaggi secondari, alleati e antagonisti; dalla scelta di mostri adeguati alle capacità del gruppo e ben integrati nella zona da esso esplorata, agli indizi sparsi su scrivanie, biblioteche, templi perduti o altre fonti di informazioni. A volte, Mercer mostra di leggere alcune delle descrizioni più complesse, preparate in precedenza, e fa ampio uso di appunti e note per aiutarsi in sessioni che, lo ricordiamo, non si svolgono secondo un copione, ma durante le quali è necessario che sappia rispondere a domande, intuizioni e curiosità dei giocatori, le cui inclinazioni deve essersi sforzato in precedenza di provare a prevedere, almeno a grandi linee. Flessibilità e rigore si alternano, quindi, nella sua figura, in un equilibrio di capacità non scontato e piuttosto costante, anche se con i fisiologici intoppi e piccoli errori. Il suo ruolo nel gioco è di arbitro e facilitatore, ma non si può ignorare la sua impronta di narratore sulle vicende, la cui strutturazione in una forma di lunga serialità avvicina la sua figura a quella dello *showrunner* della televisione,

perfetto compromesso tra il concetto letterario di *autore* e quello industriale di *produttore*, [...] il responsabile che controlla l'intero processo di produzione di un telefilm, lo 'fa correre': spesso ne ha concepito l'idea originale, ne segue poi gli sviluppi, supervisionando sia gli aspetti creativi (la scrittura degli episodi, la gestione del cast, la pianificazione degli archi narrativi) che quelli organizzativi e industriali.¹⁹⁰

All'interno della Critical Role Productions LLC, nel 2019, la posizione di CEO (*chief executive officer*) è come detto occupata da Travis Willingham, membro del cast, e anche Marisha Ray vi riveste la posizione di direttrice creativa (*creative director*); Mercer vi figura come CCO, *chief creative officer*, appena sotto il rango del primo e appena sopra la seconda, condividendo con loro (e naturalmente con uno staff più ampio) le responsabilità gestionali e produttive del progetto, di cui continua però a restare il riferimento creativo principale. A lui si devono le impostazioni tematiche delle serie, i dilemmi su cui accompagna i personaggi, le atmosfere non solo d'ambientazione ma anche emotive con cui vanno a confrontarsi: se si può ritenere che la fiction americana sia un luogo "dove è possibile incontrare la 'scrittura', quella lunga e spesso complicata operazione [...] che

¹⁹⁰ A. Grasso, C. Penati, *op. cit.*, p. 35.

permette di dare a una massa informe di idee e di azioni un profilo, una fisionomia romanzesca”¹⁹¹, capace peraltro di attingere alla “memoria condivisa, fatta di altre narrazioni (letterarie, cinematografiche, epiche) [...], e insieme diventa[re] parte integrante di questa memoria, bagaglio comune di un pubblico spesso trasversale ai paesi e alle generazioni”¹⁹², nella visione delle campagne di *Critical Role* ci si imbatte in qualcosa di molto simile, anche se rivolto a un’audience più specifica e ristretta. Quanto cambia sono certamente i mezzi attraverso cui tale scrittura è comunicata – con la rinuncia a una messinscena filmica e l’uso, al contrario, della matrice di *D&D* per mantenerne il più possibile la natura collaborativa, imprevedibile ed elastica. Se già si potevano definire i telefilm “opere aperte”¹⁹³, composte di frammenti mobili e sempre in potenziale divenire, senza dimenticare le lezioni della serialità popolare precedente (si veda a proposito del *feuilleton* nel Capitolo 1), le campagne di Mercer paiono quasi un passo ancora oltre su questa strada, nella loro capacità di sostenere per tempi così lunghi narrative a crescita frattale, le cui trame si moltiplicano sviluppandosi su se stesse, o forse stringendosi verso un punto focale dopo essere partite dalle periferie meno dense della spirale.

Di fatto, non ci troviamo in presenza di *serie serializzate* definite in precedenza, poiché mancano precise strutture ricorrenti e ripetute in *ciascun* episodio, come accade nelle sitcom, nei *medical drama* o nelle serie poliziesche (per fare alcuni esempi) in cui sussiste una trama orizzontale. Siamo piuttosto nell’ambito del vero e proprio *serial*, “un racconto articolato in un numero di puntate interdipendenti, non autosufficienti, che costituiscono quindi dei segmenti narrativi direttamente concatenati ai precedenti e ai successivi”¹⁹⁴. Alcuni di questi frammenti possono risultare di interludio, con pochi avanzamenti concreti nelle vicende; altri essere improntati al dialogo e alla socializzazione interna al gruppo e con i personaggi non giocanti, formando alleanze e scovando informazioni; altri ancora vedere una massiccia presenza di azione, battaglie ed esplorazione. Avendo i giocatori ampio potere sulla risoluzione delle situazioni e sulla direzione che preferiscono intraprendere, uno schema rigido interno a ciascuna sessione non è contemplabile. Ricorrono piuttosto quegli elementi come i *cliffhanger*, i *climax*

¹⁹¹ *Ivi*, pp. 15-16.

¹⁹² *Ivi*, p. 14.

¹⁹³ *Ivi*, p. 34.

¹⁹⁴ P. Brembilla, *op. cit.*, p. 35. Nella stesura di questa tesi ci si è presi la libertà di alternare in maniera piuttosto libera la denominazione di “episodio” o “puntata” verso i frammenti delle serie considerate, per motivi di scorrevolezza linguistica ma, soprattutto, per evitare un irrigidimento superfluo delle categorie nel momento in cui “*episode*” è la dicitura apposta ai titoli dei video YouTube del canale di *Critical Role* e ci si muove, peraltro, in un contesto non strettamente televisivo.

costruiti attraverso più puntate, i richiami al passato, i sogni profetici, gli approfondimenti psicologici, il coinvolgimento di ospiti speciali portatori di voci e prospettive fresche al tavolo, tutto quanto possa servire a tenere lo spettatore coinvolto e insieme sospeso attraverso una storia particolarmente articolata. Ciò implica che Mercer, nei limiti del rispetto delle decisioni del suo tavolo, debba prestare attenzione al ritmo trasversale della narrazione¹⁹⁵ e al tempo stesso scandirlo attraverso le meccaniche e la serialità interna del gioco, di cui deve bilanciare le varie fasi, inserendo incontri il cui svolgimento ottimale è di volta in volta basato sull'astuzia, sulla pazienza, sulla forza di muscoli e incantesimi, sul fascino o sulla capacità di osservazione, per dare spazio a tutti i talenti del gruppo ma anche per offrire al pubblico diversi tipi di scene e sequenze. Ne risulta che uno schema narrativo dai confini molto elastici esista: l'arrivo in un luogo, la sua esplorazione, l'emergere di uno o più problemi, la raccolta degli elementi necessari a risolvere i problemi, la risoluzione finale, i premi e le conseguenze della risoluzione che di solito portano a un nuovo obiettivo nello stesso luogo, o a doversi spostare in un altro; quanto tempo tale ciclo impieghi, o se anche davvero si compia (un colpo di scena potrebbe interrompere il corso degli eventi e distogliere del tutto l'attenzione dell'obiettivo primario), sono elementi dalla variabilità squisitamente ludica, soggetti non alle limitazioni di un format televisivo o di una sceneggiatura, ma alla stessa soggettività che si riscontra proprio nelle esperienze di un qualsiasi gioco – perché le storie di queste campagne restano giocate, e non soltanto scritte.

I prologhi di ciascuna campagna sono tra i pochi luoghi in cui lo schema si osserva con relativa facilità, grazie al loro compito di introduzione a tutto tondo se non dei temi, almeno dei protagonisti delle vicende. In tutti e tre i casi, l'ambiente è quello di una città, un classico crocevia di viaggiatori, incontri e opportunità di guadagno; a una prima sezione improntata alla presentazione dell'ambiente e a ricchi dialoghi segue sempre, nella seconda parte dell'episodio, una battaglia imprevista, che scuote il ritmo mantenuto sino a quel momento spronando i personaggi all'azione e dimostrandone così, in una prima carrellata, le loro capacità. Fra i tre incipit, tuttavia, sussistono anche importanti differenze, la cui analisi ci permetterà di notare l'evolversi del progetto di *Critical Role* nel corso di svariati

¹⁹⁵ I giocatori, a loro volta, sono investiti della responsabilità di seguirlo e di cogliere i “compiti narrativi” che vengono loro proposti. Nemmeno un cast esperto come quello di *Critical Role* è esente da momenti di “paralisi dell'analisi”, ovvero circostanze in cui si esagera a cercare di pianificare un corso d'azione restando incagliati per ore sul formulare una strategia che spesso muterà con l'avanzare dell'azione; al contrario, in taluni casi azioni molto impulsive e frettolose hanno comportato il precipitare troppo veloce di alcune situazioni verso battaglie caotiche. Quel che certo non si riscontra è tuttavia noncuranza, o superficialità, nei confronti delle sfide proposte o, peggio ancora, un loro rifiuto che rischierebbe di arenare le puntate in stalli tesi e vuoti; sull'argomento del “rifiuto dell'avventura” si tornerà nel Capitolo 4, con altri esempi di *D&D* utilizzato come spettacolo.

anni e, in aggiunta, di verificare anche le tipologie dei legami *tra* le serie che lo compongono: le campagne, infatti, sono esse stesse tasselli in una narrativa più ampia, come si vede accadere non di rado in opere facenti capo allo stesso universo. Accennando ai loro protagonisti e al dipanarsi delle loro evoluzioni a partire dalle basi dei prologhi, si cercherà di fornire un quadro sintetico ma completo delle scelte stilistiche e tematiche della produzione, nonché dei fattori attrattivi delle sue narrazioni.

Il caso della Campagna Uno, *Vox Machina*, è l'unico a costituire un inizio *in medias res*: come detto, lo *streaming* delle sessioni ha costituito la continuazione di una campagna privata, durante la quale il party dei personaggi non solo si era già conosciuto, ma anche consolidato attraverso imprese di una certa importanza. Si tratta di un gruppo di avventurieri e semi-mercenari che si identifica appunto con il nome di Vox Machina, e li si incontra al loro arrivo in una roccaforte popolata da nani, Kraghammer, in missione ufficiale per conto del Consiglio a capo del continente di Tal'Dorei, dove si trovano, avendo già salvato la capitale di uno dei regni che lo compongono ed essendosi così guadagnati fama e stima. In termini tecnici, i personaggi esordiscono di fronte al pubblico partendo dal livello 9, che nella scala di potere di *D&D*, che va dal livello 1 al livello 20, si colloca circa a metà strada: hanno accesso a incantesimi di notevole potenza, i loro bonus nelle varie abilità sono alti, i giocatori possiedono un grado comunque discreto (al di là delle discontinuità e delle leggerezze di cui Mercer avvisa) di domestichezza con le loro capacità. Anche a livello caratteriale, i Vox Machina colpiscono per la loro spregiudicatezza: soltanto nel primo episodio, corrompono con scioltezza delle guardie per ottenere favori e informazioni, partecipano a una rissa amichevole in taverna, mentono, ingannano e seducono, alcuni membri passano la notte in un bordello, e malgrado le rimostranze delle autorità sembrano sempre cavarsela grazie a carisma, fortuna e collaborazione. Nel complesso, il primo impatto con il gioco del cast di *Critical Role* è dunque improntato a una grande energia e rapidità di pensiero, più che all'approfondimento di sottigliezze psicologiche; proprio il loro emergere nel tempo e la grande evoluzione dei Vox Machina da giovani adulti chiassosi a eroi degni di tale nome costituiscono il punto di forza della campagna. Il gruppo, infatti, dopo essere caduto in disgrazia proprio per la sua condotta disdicevole ed essersi riabilitato smantellando il regno di terrore di una negromante nella città di Whitestone (di cui uno dei protagonisti, Percival De Rolo, è il legittimo governante), si ritroverà coinvolto in una *quest* alla ricerca di artefatti divini, le *Vestigia della Divergenza*, per opporsi all'avanzata di un esercito di draghi che minaccia la sopravvivenza

delle civiltà tutte sul continente e oltre. L'incallito bardo seduttore poco avvezzo alla battaglia (Scanlan Shorthalt) supererà le sue insicurezze e ammetterà i propri errori; il grosso barbaro poco intelligente (Grog) dovrà trovare in sé ciò in cui crede davvero; per salvare la gemella Vex'halia, morta in maniera fulminea a causa di una trappola letale, il fratello Vax'hildan abbandonerà i suoi modi rilassati e audaci da ladro di strada poiché appesantito dal fardello di essersi votato alla Signora della Morte in persona. Prendendo avvio da premesse relativamente semplici, la Campagna Uno va quindi a costruirsi su affliti epici, esplorando le origini leggendarie del mondo e sfruttando il *trope* della minaccia dei draghi che, del resto, al pubblico di *D&D* già poteva essere ben noto dalla citata saga di *Dragonlance*, oltre che attraverso vari moduli e manuali.

La Campagna Due, *The Mighty Nein*, si presenta nella sua prima puntata¹⁹⁶ in modo piuttosto diverso, anche in senso visivo. Il cast, infatti, si trova su un set più ordinato e professionale, costruito e dedicato interamente alla loro attività, ancora legata a *Geek & Sundry* ma sulla strada della propria indipendenza, con tanto di un tavolo da gioco creato artigianalmente per *Critical Role* con il logo del canale al centro. Le migliorie tecniche, con la trasformazione degli spazi in un'estetica più accogliente e la presenza di un audio di maggiore qualità, erano in verità già intervenute nel corso della Campagna Uno, ma il salto tra i due prologhi, a tre anni di distanza l'uno dall'altro, le rende spiccate ed evidenti, sintomo della crescita del progetto e delle sue maggiori risorse. L'atmosfera colloquiale non viene a mancare, ma si nota una risonanza tra l'ordine dell'ambiente e la maggiore maturità acquisita dal cast nel corso della sua esperienza di *streaming*: durante il gioco, vi sono molte meno sovrapposizioni di voci e di dialoghi, una migliore turnazione dello "spazio" dedicato a ciascuno, e in generale un minore intento di agire per causare "sensazione" ma, piuttosto, per far connettere il pubblico al nuovissimo gruppo di protagonisti a cui dovrà ricominciare ad affezionarsi.

Tali personaggi non mancano di vezzi, qualità spiritose e modi accattivanti, e sembrano improntati sul gusto della novità, con ciascuno dei giocatori che sperimenta una nuova combinazione di classe e razza di appartenenza. Soprattutto quest'ultime risultano più particolari rispetto ai mezzelfi, agli gnomi e agli umani prevalenti nella prima campagna: una piccola goblin (scelta inusuale per un personaggio, vista l'indole di solito maligna della specie) e due *tiefling*, creature dotate di vistose corna e tonalità di pelle

¹⁹⁶ "Curious Beginnings", *The Mighty Nein (Critical Role Campaign Two)* 1x01, 15/01/2018, <https://youtu.be/byva0hOj8CU?si=sIW6sT5VRJPzdGKR> (ultimo accesso 01/09/2023).

sgargianti, colorano il party accanto ad altre scelte più classiche. Classico senza dubbio è, invece, il *setting* in cui i protagonisti sono presentati e fatti incontrare, ossia una locanda di una città di medie dimensioni e in particolare la sua sala comune al momento del pranzo. Sito di chiacchiere e ristoro, tappa intermedia oltre che punto di partenza, la locanda è quasi il *nonluogo*¹⁹⁷ per eccellenza di *D&D*, che non necessita di avere una particolare densità narrativa per fungere da sfondo e che anzi, grazie alla propria genericità, situa subito l'atmosfera entro confini comuni e familiari, nei quali possono spiccare gli avventurieri che si distinguono dalla massa, attirando le attenzioni gli uni degli altri. I *Mighty Nein*, i nuovi protagonisti di *Critical Role*, iniziano infatti la loro storia al livello 2, individui più capaci della media della popolazione ma ancora agli esordi del loro percorso di sviluppo, e soprattutto non costituiti in un gruppo coeso: si conoscono superficialmente a coppie, con legami di lavoro o fortuiti, ma stavolta il pubblico potrà assistere alla loro conoscenza reciproca, agli attriti e alle simpatie iniziali, momenti che con i *Vox Machina* sono mancati. Se tale incipit appare meno accattivante e dinamico rispetto al precedente, è pur vero che rispecchia più da vicino il tipo di esperienza che nelle campagne casalinghe si tende a proporre, cominciando dai livelli più bassi e da contesti ristretti e semplici, e Mercer ha potuto contare su altre strategie per accattivarsi i suoi spettatori: spostare le vicende su un nuovo continente, Wildemount, in modo da abbandonare (almeno per il momento) l'influenza troppo vicina delle avventure dei *Vox Machina* e suscitare curiosità verso nuovi territori da esplorare, e stabilire fin da subito un tono più intimo e ristretto, meno epico, con un faro puntato ancora di più sulle vicende personali dei protagonisti e sui loro legami. I *Mighty Nein* non si eleveranno mai alla fama del party della Campagna Uno, agendo piuttosto da invisibili, da eroi dietro le quinte, comunque in grado di investigare sulla corruzione nelle più grandi città e istituzioni magiche del continente e arrestando leviatani soprannaturali; la trama complessiva delle loro avventure risulta meno coesa, guidata in maniera più erratica dalle ambizioni e dagli obiettivi di ciascuno, ma si tratta di uno stile di gioco altrettanto valido, che ha saputo conquistarsi molte simpatie tra i fan grazie al carisma di un cast cresciuto in affiatamento e sensibilità verso la scelta di storie proprie da raccontare¹⁹⁸.

¹⁹⁷ Nozione formulata dall'antropologo Marc Augé in *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Parigi, Éditions du Seuil, 1992.

¹⁹⁸ Visibile è ad esempio il cambiamento di atteggiamento verso le relazioni romantiche nel gioco da parte di Travis Willingham: dal completo rifiuto verso l'argomento manifestato nella prima campagna, nella seconda l'attore sviluppa con il suo nuovo personaggio, Fjord, una tenera storia d'amore con quello di Laura Bailey, sua moglie e interprete della giovane *tiefling* Jester (per poi arrivare, nella terza, a costruire un personaggio del tutto disinibito e aperto nella sfera sessuale, capace di proporre flirt e serate intime a diversi membri del

Per quel che riguarda il terzo e ultimo party, i *Bells Hells*¹⁹⁹, la traiettoria completa delle loro avventure è ancora da scrivere, ma il materiale esistente basta a evidenziare caratteristiche ancora differenti della serie cui danno vita. Come il cast si ritrova a giocare in uno studio rinnovato, proprio, completo di luci che Mercer regola in base all'atmosfera e di suoni d'ambiente che rendono l'esperienza al tavolo più immersiva in sostegno alle parole della sua narrazione, così il setting della campagna si sposta su un nuovo continente ancora, quello di Marquet, velato di esotismo tra deserti e giungle ma comunque pienamente civilizzato, come dimostra la città di Jrusar, divisa in spire rocciose che svettano sopra una foresta pluviale e dotata di un porto per aeronavi, di un'accademia, di quartieri nobili, di vivaci zone residenziali e di ricche miniere. Due personaggi principali vi dimorano, mentre gli altri vi giungono per perseguire indagini proprie, chi arrivando da più vicino, chi addirittura partendo da oltreoceano: si distribuiscono così con una certa maestria gli agganci di esplorazione, filtrando la novità del luogo per il pubblico attraverso gli occhi di chi ammira Jrusar per la prima volta, senza che tuttavia il gruppo, una volta riunito (attraverso una piccola battaglia contro oggetti misteriosamente animati che stavano attaccando i civili), risulti troppo sperso. Se è vero che si tratta di una compagnia ancora più bizzarra dei Mighty Nein – tra i suoi componenti, un robot senziente dedito alla cura degli altri, una donna non-morta fin troppo vicina ad apparire come un cadavere ambulante, un giovane dalla pelle verde-giada simile a pietra, un satiro appariscente che viene dritto dal reame delle fate –, l'effetto di distacco dalle narrative precedenti è mitigato dalla scelta di alcuni giocatori di legare le proprie storie a quelle già conosciute. È noto fin da subito che Orym (Liam O'Brian), guerriero halfling, è in missione per conto della sua leader, Keyleth, membro dei Vox Machina ormai assunto a una posizione di comando nel proprio clan; lo stesso Orym e altri due viaggiatori erano già apparsi in una campagna breve di intermezzo, *Exandria Unlimited* (2021). Emerge altrettanto in fretta che Laudna (Marisha Ray), la non-morta, deve la propria condizione liminale a un patto stretto con Delilah Briarwood, la stessa negromante combattuta ferocemente dai Vox Machina durante le loro avventure; nel trascorrere degli episodi, si scoprirà addirittura che i celebri eroi avevano incontrato Laudna, o quasi: la sua famiglia era quella scelta da Briarwood per venire

party o PNG). L'esplorazione di territori parzialmente scomodi con cui esporsi in pubblico, anche solo di fronte a un gruppo di amici, attraverso la cornice sicura e controllata del gioco, è uno degli aspetti in cui il potenziale educativo dei TTRPG emerge con più forza, grazie al necessario esercizio di empatia e sforzo cognitivo in cui si può essere coinvolti tramite l'interpretazione. Per approfondire, si veda M. Ghilardi, I. Salerno, *op. cit.*, pp. 109-142.

¹⁹⁹ Primo episodio: "The Draw of Destiny", *Bells Hells (Critical Role Campaign Three)* 1x01, 25/10/2021, <https://www.youtube.com/watch?v=P8pLvV3FjPc> (ultimo accesso 01/09/2023).

impiccata in pubblica piazza e lasciata come monito ai Vox Machina, ridotta a cadaveri-fantoccio mascherati per ricordare a prima vista gli eroi e instillare orrore nei loro cuori. Simili legami porteranno il cast a usare i loro nuovi personaggi per interagire con quelli vecchi, manovrati da Mercer, in un paradosso dall'alto valore di intrattenimento per giocatori e spettatori, e d'altronde il *master* non si farà scrupoli nemmeno a utilizzare come comparse alcuni dei Mighty Nein, dal momento che il maggiore nemico della Campagna Tre si rivelerà essere un *villain* già incontrato e seguito dagli eroi precedenti, Ludinus Da'leth. Invero, le nuove vicende portano alla luce un piano da egli macchinato sin dalla Campagna Due, con l'obiettivo di liberare un predatore di déi che divori il pantheon di Exandria, liberando il mondo mortale dalla loro influenza e restituendo ai popoli, secondo la sua visione, il libero arbitrio.

È opportuno notare, a questo punto, che le prassi produttive di *Critical Role* nella Campagna Tre hanno subito mutamenti non indifferenti rispetto al principio. L'appuntamento con l'uscita delle puntate resta il giovedì, da sempre il giorno settimanale deputato, ma la frequenza è ridotta a massimo tre pubblicazioni al mese, anziché quattro, per dare maggiore respiro al lavoro di preparazione di Mercer e spazio ad altri progetti. Ancora più importante, lo show non è più *live*, ma registrato con qualche tempo d'anticipo: grazie al fatto che le sessioni rimangano filmate in maniera integrale, resta evidente la loro natura improvvisata, e la perdita di quegli imprevisti che avevano caratterizzato la spontaneità degli esordi – come i giocatori che accorrevano allo streaming in ritardo, o le assenze – è compensata dalla presenza quasi costante dell'intero cast e da un'organizzazione più precisa, che garantisce di riflesso una narrazione più strutturata. Il percorso del progetto ha seguito una traiettoria cominciata con la sperimentazione e andatasi via via perfezionando, di pari passo con la specializzazione dei membri in un tipo di intrattenimento ibrido il cui tenore e scopo può variare fortemente a seconda delle scelte a monte: nulla avrebbe impedito a *Critical Role* di restare uno show di avventure meno ambiziose o di puntare su comicità ed “effetti speciali” ludici (piegando le meccaniche di *D&D* alle situazioni più assurde e impossibili), ma il risultato che si osserva oggi è invece la formazione di una narrativa decennale, distribuita in spazi fittizi ampi e geograficamente precisi, intricata e capace di condurre il suo mondo di ambientazione verso eventi dalle notevoli implicazioni morali, come appunto la possibile dipartita degli déi conosciuti. La scelta di intessere tali sviluppi con vicende familiari, perdite e lutti, insicurezze, legami amorosi, maturazioni caratteriali e amicizie, data dal coinvolgimento affettivo degli interpreti verso i loro personaggi e dalla necessaria collaborazione richiesta dal gioco per

la riuscita delle partite e delle missioni in esse contenute, ha contribuito a dare forma viva e palpabile alle storie, un obiettivo da cui *Critical Role* non si è mai discostato. Di *Dungeons & Dragons* è stato fatto uno strumento comunicativo di grande efficacia, che ha permesso di mantenere un'impostazione visiva semplice per scenari estremamente ambiziosi, accettandone la natura trasparente, imperfetta, per il compimento di opere dotate di qualità narrativa e di una linea identitaria coerente.

L'universo del nostro caso non si limita però ai suoi tre prodotti di punta, così come *D&D* non si è mai fermato ai suoi soli manuali. Altre strategie di scrittura e progettualità seriale impiegate da *Critical Role* emergono quando si sposta l'attenzione sui suoi prodotti ancillari e sul rapporto con la community: i materiali del canale migrano, si frammentano e vengono ri-mediati dagli autori e dai fan in modalità assai vicine rispetto a quelle dei grandi *franchise*, e l'impresa di Mercer, Willingham, Ray e colleghi si destreggia in equilibrio tra logiche industriali e approcci tipici di realtà indipendenti, in una mescolanza peculiare persino all'interno dei sistemi multimediali d'intrattenimento con cui ormai pubblico e critica hanno imparato a convivere. Con quali esiti, contraddizioni e potenziali sviluppi sarà visto nel paragrafo a seguire.

3.3 The Legend of Vox Machina e non solo: successo e sviluppi di Critical Role

Il 4 marzo 2019, durante lo svolgimento della Campagna Due, *Critical Role* ha lanciato sulla piattaforma di *crowdfunding* Kickstarter una raccolta fondi volta a finanziare uno speciale d'animazione dedicato ai beniamini della sua storia precedente, i Vox Machina²⁰⁰. Lo speciale, di una durata stimata di circa venti minuti, doveva mostrare gli eroi durante il loro periodo appena precedente a quanto visto nel loro esordio in *streaming*: un tributo che avrebbe dato nuova vita²⁰¹ al party e al tempo stesso soddisfatto alcune curiosità su quelle parti di campagna mai giunte di fronte alle telecamere.

Non sempre è agevole, nei *fan studies*, misurare e dimostrare l'entità effettiva dell'apprezzamento del pubblico verso un prodotto d'intrattenimento: le sole cifre, come

²⁰⁰ <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s> (ultimo accesso 01/09/2023).

²⁰¹ Un'espressione non usata a caso: la radice del termine "animazione" sta nell'*animare*, ovvero *dare anima* in maniera artificiale a oggetti che non la possiedono.

iscritti o visualizzazioni o dati diffusi dalle piattaforme, non garantiscono sulla natura integralmente positiva della ricezione, e le opinioni vocali, entusiaste o detrattrici che siano, spesso rappresentano soltanto due poli di spettatori e non il loro intero spettro. La produzione di materiali *fanmade*, tra cui rientrano *fanfiction*, *fanart*, *cosplay* e rielaborazioni video²⁰², anche quando massiccia nei numeri e affiancata da discussioni vivaci tra membri dell'audience, rischia comunque di essere complessa da quantificare in base a un suo *valore* concreto, anche se non mancano gli esempi di serie rinnovate *vox populi* o influenzate in altro modo dai fan²⁰³; d'altra parte, proprio la gratuità e l'indipendenza dai comuni circuiti di consumo e produzione delle industrie sono quanto consente di considerare le attività dei *fandom* come liberamente creative, paritarie e stimolanti. Per le stesse ragioni per cui, come visto, è facile percepire quando un gioco è corrotto dal denaro, parimenti uno sfruttamento predatorio delle *fanbase* "dall'alto" o, anche, un tentativo da parte degli studi accademici di ridurre la loro importanza agli effetti economici delle loro attività, costituiscono un disservizio alla loro natura fondamentale²⁰⁴.

Il Kickstarter di *Critical Role*, però, ha segnato dei veri e propri record: nel giro di un'ora dal lancio aveva superato il già ambizioso obiettivo di 750,000 \$ e raggiunto un milione in finanziamenti; dopo quarantacinque giorni, chiuse le donazioni da parte di quasi 90.000 supporter, esse ammontavano a 11,385,449 \$, la cifra più alta mai raggiunta sulla piattaforma per progetti televisivi o cinematografici²⁰⁵ e, in generale, ancora presente nella prima pagina delle campagne più finanziate del sito²⁰⁶. Di conseguenza, i membri di *Critical Role* hanno potuto concedere premi assai cospicui e gratificanti ai donatori più generosi, in forma di gadget o esperienze esclusive, e, soprattutto, stabilire degli obiettivi finali più ambiziosi rispetto all'idea di un singolo speciale animato: la conclusione del Kickstarter li ha visti promettere ai fan un'intera serie a cartoni di dieci episodi, volta a coprire l'interezza del cosiddetto "Briarwood Arc" della Campagna Uno, tra i più ricordati, intensi e amati delle avventure dei Vox Machina. Il tutto si è concretizzato con l'uscita, nel 2022, della prima stagione di *The Legend of Vox Machina*, dodici puntate di circa venti

²⁰² Nel caso di *Critical Role*, una delle pratiche più frequenti è l'estrapolazione di clip di momenti salienti dalle puntate, per agevolarne il ritrovamento e la visione selettiva all'interno dell'imponente mole di materiale video tra cui bisognerebbe cercare per rintracciarli.

²⁰³ P. Brembilla, *op. cit.*, pp. 130-133.

²⁰⁴ Per approfondire, si vedano le osservazioni e gli esempi di Henry Jenkins in "Star Wars di Quentin Tarantino? La creatività grassroots incontra il mondo dei media", in *op. cit.*, pp. 131-178.

²⁰⁵ Jonathon Dornbush, "Update: Critical Role Kickstarter Hits All of Its Stretch Goals", *IGN*, 05/04/2019, <https://www.ign.com/articles/2019/04/05/critical-role-dd-kickstarter-hits-5-million-animated-special-will-now-be-a-series> (ultimo accesso 01/09/2023).

²⁰⁶ <https://www.kickstarter.com/discover/most-funded> (ultimo accesso 01/09/2023).

minuti ciascuna a cura di Critical Role Productions, Titmouse e Amazon Studios, dal momento che Amazon Prime Video ha acquistato, nel novembre 2019, i diritti di trasmissione della serie e commissionato due episodi aggiuntivi rispetto a quelli del Kickstarter. Nel 2023 ha debuttato la seconda stagione, sempre sotto l'egida di Amazon Prime, e la terza risulta confermata e attualmente in produzione; infine, a gennaio 2023 è stato anticipato con un *teaser trailer* lo sviluppo di *Mighty Nein*: anche il secondo party di *Critical Role* vedrà trasposte parte delle sue vicende in animazione²⁰⁷.

Alcune considerazioni si rendono necessarie per chiarire le peculiarità di questo caso, al di là delle sue cifre e degli ottimi risultati conseguiti. Considerate le esperienze e i contatti del cast, che si ricorda essere ben avvezzo a lavorare negli studi di Hollywood e in generale dell'industria americana, non deve stupire che sin dal principio si volesse, e potesse, proporre ai fan un contenuto extra con garanzie di qualità. L'obiettivo iniziale di 750,000 \$, non certo modesto, trovava giustificazione nella volontà di coinvolgere nella produzione uno studio d'animazione, Titmouse, che così veniva presentato nella pagina del Kickstarter:

Titmouse is an Emmy award-winning animation production company behind the hits *Big Mouth*, *The Venture Bros.*, *Metacalypse*, *Niko and the Sword of Light* and *Star Wars: Galaxy of Adventures*. One of the largest 2D animation studios in America with studios in Los Angeles, New York and Vancouver, B.C., it employs more than 400 of the most talented people in the industry (all guaranteed to be 100% human). Its fresh styles can be seen on major networks such as **Disney**, **Adult Swim**, **Cartoon Network** and streaming services like **Amazon** and **Netflix**.²⁰⁸

Nella stessa pagina sono ribadite le competenze della sceneggiatrice ingaggiata, Jennifer Muro, e naturalmente dei doppiatori, che altri non sono che Mercer e il resto del cast, pronti a prestare di nuovo le proprie voci ai loro stessi personaggi. Con la disponibilità di simili collaborazioni, sorge di fatto il dubbio sull'effettiva necessità di ricercare l'appoggio economico dei fan per la produzione: il *crowdfunding* è di consueto una modalità di promozione e finanziamento sfruttata da chi parte da posizioni più svantaggiose rispetto a uno studio sì giovane, ma dalle solide basi d'appoggio. Ancora nella pagina della raccolta fondi, si trova una risposta molto precisa a tale interrogativo:

²⁰⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=mUZv9PdfpzE> (ultimo accesso 01/09/2023).

²⁰⁸ <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s-corsivi-e-grassetti-originali>.

Travis [Willingham] & Sam [Riegel] went on dozens of Hollywood pitch meetings, and found some interest — but we ultimately decided to create our first animated special on our own. By doing so, we can continue to stay true to our beloved characters and tell the stories you want to see. With an ever-burning desire to bring a Vox Machina animation to the masses, we decided to give the power back to our amazing community, roll up our sleeves, and make this special with YOU instead.

Every dollar you contribute allows us to embark on this animated adventure together, with the ultimate goal of producing a full-blown animated series. We'll keep you posted on how the project is going — with behind-the-scenes looks at the animation process, recording sessions, reward product creation, and everything in-between. As a backer, *you are part of our team* and we guarantee you'll feel empowered and informed every step of the way.²⁰⁹

La volontà di mantenersi fedeli a quanto la community aveva dimostrato di apprezzare durante gli *streaming* è espressa in modo adamantino e saldo, insieme alla rivendicazione della propria indipendenza come autori e creatori. Anche la scelta di Amazon Prime come piattaforma di trasmissione e partner nella produzione è stata presa in ottemperanza a questi principi, stando alle dichiarazioni di Ray, Riegel e Mercer: lo studio sarebbe stato quello che, rispetto ad altri, ha concesso loro maggiore libertà, e soprattutto di non trasformare lo show in un prodotto per bambini, né in qualcosa di troppo maturo o serio²¹⁰. Nella trasposizione in medium animato della campagna *Vox Machina*, difatti, quanto colpisce è soprattutto l'aderenza all'atmosfera del prodotto originale, che era una storia narrata da giovani adulti per giovani adulti, scevra di censure a scurrilità o scene violente, che per quanto espresse solo tramite la verbalità del gioco restavano vivide ed esplicite; sesso, doppi sensi e momenti al limite dell'assurdo, come la sequenza della seconda stagione del cartoon in cui due protagonisti entrano in un drago dal suo sfintere posteriore per poterlo attaccare dall'interno²¹¹, possono far apparire il prodotto come poco intellettuale, ma restano ancorati nello spirito goliardico delle partite e nel desiderio dei giocatori di rendere possibile l'impossibile attraverso azioni spericolate, anche al costo di sacrificare talvolta la logica più stretta. Alla comicità a tratti pruriginosa o sopra le righe si alternano, nel pieno stile di *Critical Role*, momenti introspettivi o dal peso emotivo non indifferente, che vanno a toccare la perdita, la morte di persone care, gli orrori della guerra e dell'oppressione, designando *The Legend of Vox Machina* come un prodotto che, tra

²⁰⁹ *Ibidem*; corsivo originale.

²¹⁰ Charlie Hall, "Critical Role animated series would have been very different on another streaming service", *Polygon*, 25/01/2022, <https://www.polygon.com/interviews/22900701/critical-role-legend-of-vox-machina-not-for-children> (ultimo accesso 28/08/2023).

²¹¹ "Belly of the Beast", *The Legend of Vox Machina* 2x11, 10/02/2023.

fantasy, avventura, commedia e dramma, si pone in una nicchia fortemente ibrida, sfruttando le potenzialità di un cast ampio e variegato per raccontare, oltre che un'epica, anche il formarsi di una famiglia legata non dal sangue ma dall'amicizia, tra personaggi non più adolescenti ma capaci di porsi in dubbio verso le proprie scelte di vita e i propri valori²¹².

Pur con un minutaggio fortemente ridotto, che compatta, linearizza ma anche aggiusta il materiale narrativo di partenza, ordinandolo con scelte espressive atte a condensare i tratti salienti della Campagna Uno e anzi a valorizzarli²¹³, *The Legend of Vox Machina* mantiene quindi molto dell'opera originale da cui è tratto, grazie al forte controllo sulla produzione esercitato dai suoi legittimi creatori dovuto, a sua volta, al contributo dei fan all'avvio e allo slancio di un prodotto che ha avuto origine sotto ottime garanzie di riscontri di pubblico. Anche dopo tali incursioni nel mondo televisivo (o quantomeno delle grandi piattaforme), *Critical Role* non ha peraltro affatto abbandonato il suo modello di business ancorato nella logica delle *webseries* e, soprattutto, nell'industria dei TTRPG. Se è vero che la serie animata non presenta tracce esplicite del gioco che le ha dato prima forma – non vi è nemmeno una narrazione cornice di un tavolo di *D&D* che vive le avventure dei Vox Machina, per fare un esempio –, limitandosi a mantenerne, come descritto, tematiche, atmosfere, elementi semantici e scrittura, la sua natura di prodotto derivato da una campagna in *streaming* non è mai stata nascosta e, per questo, è possibile guardarla come un contenuto para-ludico, parte integrante del discorso attorno a *Dungeons & Dragons*, alla sua rappresentazione, all'immagine che ne viene diffusa a una platea sempre più ampia e potenzialmente generalizzata. È indubbia, perdipiù, la sua utilità pratica di punto d'accesso all'universo di *Critical Role* per nuovi spettatori, con le sue puntate molto più snelle rispetto agli ingombranti video di svariate ore da affrontare su YouTube, in maggiore risonanza con quella contrazione dei formati – con contenuti ad alta densità narrativa e visiva, ma meno dispendiosi dal punto di vista del tempo che richiedono di dedicarvi – cui si assiste nel mondo dell'intrattenimento digitale. Una strategia che il canale sa applicare anche, in aggiunta, ai contenuti *actual play* (ossia di gioco al tavolo), dimostrando un'elevata consapevolezza di quel sistema ricco di contraddizioni che è la

²¹² Petrana Radulovic, "The Legend of Vox Machina is filling a huge gap in the animation world", *Polygon*, 10/02/2023, <https://www.polygon.com/23590859/legend-vox-machina-adult-animation-fantasy> (ultimo accesso 28/08/2023).

²¹³ Ad esempio, la maggior parte di ciò che nella *webseries* era stato affidato alle introduzioni descrittive dei personaggi, esterne al gioco vero e proprio, all'interno del cartone viene messo in scena in maniera progressiva, portando uno spettatore digiuno della campagna a scoprire i retroscena dei protagonisti durante i momenti della storia più salienti per ciascuno di essi.

narrazione seriale e transmediale, in cui è necessario bilanciare da un lato il desiderio di un alto *engagement* di certe fasce di audience, con contenuti complessi, interconnessi e diluiti sul lungo periodo; dall'altro, non mancare di fornire una certa indipendenza e struttura autoconclusiva almeno ad alcuni di questi prodotti, per evitare la stagnazione (e l'inevitabile declino) del pubblico.

One-shot o speciali autoconclusivi non sono mai mancati nel percorso di *Critical Role*, come interludi o anche occasioni di sponsorizzazione da parte di *franchise* esterni, con avventure TTRPG ambientate in universi tanto lontani quanto quello dei *My Little Pony* e del videogioco dark fantasy *Elden Ring* (George R.R. Martin, Hidetaka Miyazaki, FromSoftware, 2022), sfruttando anche sistemi di gioco differenti da *D&D* e *master* diversi da Matthew Mercer. A tali video totalmente slegati dalla narrativa di Exandria, si uniscono, come è facile aspettarsi, spin-off e approfondimenti che riguardano luoghi e personaggi conosciuti nelle campagne principali, come *The Search for Grog* (2019), una piccola avventura sequel per i Vox Machina, sempre costituiti da episodi singoli. Nel passaggio tra la Campagna Due e la Campagna Tre, coincidente, lo ricordiamo, con una maggiore indipendenza dello studio, fan vecchi e nuovi hanno potuto riempire l'attesa con la già citata miniserie *Exandria Unlimited* (denominata in seguito *Exandria Unlimited Prime* per distinguerla da titoli seguenti), ambientata nel continente ben noto di Tal'Dorei, sei anni dopo la conclusione delle avventure di Mighty Nein, e guidata per tutti i suoi otto episodi da Aabria Iyengar, una *dungeon master* nota nella community dei TTRPG per i suoi ruoli in un altro show di grande successo, *Dimension 20* (Dropout TV, 2018-in corso), una serie che conta al momento diciotto brevi stagioni (quasi tutte partite di *D&D 5th Edition*) mandate in onda sul canale streaming Dropout TV e poi ricaricate su YouTube²¹⁴. Oltre a vedere Matthew Mercer per la prima volta giocatore nel suo stesso mondo, nei panni del nano Dariax, in *Exandria Unlimited* esordiscono i personaggi di Orym (Liam O'Brien), Fearne Calloway (Ashley Johnson) e Dorian Storm (Robbie Daymond), che si ritroveranno all'inizio della Campagna Tre come membri dei *Bells Hells*. La miniserie, con la sua vicenda conclusa nel compito del party di comprendere e proteggere una corona dai poteri nefasti cercando la saggezza di comunità remote, svolge così un vero e proprio ruolo di breve raccordo, niente affatto indispensabile per seguire le trame successive, ma che crea familiarità con tre personaggi cui eventuali nuovi spettatori possono trovare appiglio nell'iniziare la visione della Campagna Tre. Si diminuisce così lo spaesamento

²¹⁴ <https://www.dropout.tv/dimension-20> (ultimo accesso 01/09/2023).

dell'ingresso in una storia che, pur nuova, ha comunque il peso di allacciarsi alle precedenti per la familiarità che il cast ha con il funzionamento di un mondo che ormai conosce intimamente.

Gli altri protagonisti della miniserie di Iyengar tornano in *Exandria Unlimited Kymal*, un intermezzo in due episodi (tra marzo e aprile 2022) che segue brevemente il percorso di Dorian, distaccatosi dal resto dei *Bells Hells* per badare ad alcune faccende private. Menzione e attenzione particolare merita però la terza *playlist*, di quattro video, che condivide la denominazione di *Exandria Unlimited* ma nulla ha a che fare con le due precedenti: si tratta di *Calamity* (maggio-giugno 2022), guidata dal *master* Brennan Lee Mulligan (volto in primo piano di *Dimension 20*) e scritta da questi in collaborazione diretta con Mercer, in quanto ambizioso e delicato prequel epico alla Storia, in senso epocale, di Exandria. Le vicende, infatti, hanno luogo nell'*Età dell'Arcano*, era di splendore, potere e anche grande *hubris*, giusto alla vigilia di quella *Calamità*, quello scatenarsi di una guerra di proporzioni divine sul suolo mortale, che segnerà per sempre il mondo fittizio di Mercer e i suoi equilibri. I protagonisti non sono semplici vittime degli eventi, ma parte integrante delle cause *scatenanti* della *Calamità* stessa: esponenti dell'alta società di una delle città più ricche di magia del tempo, Avalir, sono le loro ambizioni, la loro convinzione di avere un potere sul destino pari a quello degli *déi*, la loro cecità di fronte ai rischi di interferire con il tessuto della realtà stessa a permettere l'avanzata di una delle divinità maligne, il Signore degli Inferni, Asmodeus, sul suolo di Exandria. Al contempo, una volta realizzate le loro colpe, riusciranno comunque ad arrestare una parte dei piani degli *déi* malvagi, impiegando tutto il proprio potere magico, la forza e l'intelletto in loro possesso, nonché sacrificando quasi tutti la propria vita, per quantomeno arginare la catastrofe e dare alla civiltà mortale una magra ma fondamentale chance di sopravvivere. L'arco descritto, racchiuso in una singola notte, è dunque quello di una tragedia nel senso più letterale, e letterario, del termine, con i personaggi causa della loro stessa caduta per via della loro arroganza; e insieme resta un percorso eroico, che vede il trionfo di un barlume di speranza e buona fede, che concede una vittoria e un senso a una serie di eventi altrimenti improntati alla disperazione e al fallimento, chiudendo in maniera soddisfacente la storia di quelli che restano pur sempre avventurieri in un gioco che deve dare loro qualcosa da compiere.

Nella rosa dei titoli sotto il marchio di *Critical Role*, *Exandria Unlimited: Calamity* è forse quello che, per densità, intento ed esecuzione, più si avvicina alla logica *high quality* di un mini-serial. Il coinvolgimento di Mulligan, più avvezzo come *master* alla gestione di trame compatte e racchiuse in limiti temporali specifici per il suo lavoro nella produzione

di *Dimension 20*, di impronta per certi versi più televisiva, garantisce un ritmo serrato, in cui le divagazioni sono ridotte al minimo, anche se battute e risate non mancano. I personaggi giocano al livello 14, molto alto nella scala di *D&D*, e hanno accesso ad abbondanti risorse magiche che permettono loro di performare atti spettacolari, come evocare spiriti di draghi, capovolgere la gravità di un'intera strada o volare su grifoni composti di stelle, sempre però aderendo alle regole del gioco, in dimostrazioni di consumata abilità – al tavolo sono presenti Ray, Willingham, Riegel e Iyengar, insieme a Lou Wilson, un altro veterano di *Dimension 20*, e a Luis Carazo, attore televisivo molto ricercato dai tavoli di TTRPG, hobby per cui nutre un'evidente passione. Sia durante le giocate, sia all'interno del video di approfondimento *Exandria Unlimited: Calamity Wrap-Up*²¹⁵ sul canale di *Critical Role*, è evidente l'ampio lavoro di preparazione svolto da *master* e giocatori prima delle riprese, finalizzato a una gestione ottimale delle informazioni destinate a emergere durante la storia: i personaggi dovevano condividere legami intimi, ma anche avere segreti e intenti egoistici, aver compiuto azioni di cui gli altri non erano al corrente, per mantenere alta la tensione e permettere a tutti i loro difetti di emergere e suscitare sentimenti di fiducia tradita, collaborazione inaspettata o perdono. Infine, non mancano camei e riferimenti al futuro di *Exandria*, che i fan di *Critical Role* già conoscono, e la pubblicazione della miniserie risulta avere anche un piazzamento temporale strategico: anche se ora risulta fruibile come playlist a sé stante, aveva interrotto per un mese la Campagna Tre, giusto prima che in quest'ultima si profilasse l'incombere sul mondo della stessa congiunzione magico-astronomica il cui influsso si è svelato fondamentale anche nello scatenarsi della *Calamità* stessa. Un'anticipazione di temi e di concreti pericoli che, in retrospettiva, non può non risultare una scelta deliberata da parte di Mercer, già consapevole di ciò che avrebbe proposto a giocatori e spettatori nella Campagna Tre di lì a poco.

Quanto si vede in *Calamity* si discosta quindi molto dalla consueta avventura di scoperta e maturazione che nelle campagne di *D&D*, o nei loro derivati, costituisce il trope più classico, sia per la maggiore concertazione tra partecipanti finalizzata alla sua riuscita, sia per il suo intento narrativo così denso e specifico, in cui l'alta intensità di azioni, filosofie e sentimenti era un obiettivo primario, veicolato però ancora una volta attraverso la casualità, la collaborazione e i limiti del gioco. Il coinvolgimento di talenti esterni a

²¹⁵ https://www.youtube.com/watch?v=EYK4_eRSSb4 (ultimo accesso 30/08/2023).

Critical Role, e che solo erroneamente vanno considerati concorrenti²¹⁶, dimostra l'elasticità della produzione e la sua rete di connessioni in continuo movimento, le politiche con cui riesce a gestire progetti e narrative differenti da quelle dei suoi esordi e la sua capacità di differenziare le sue proposte, aprendo punti di vista differenti sulle possibilità del gioco di ruolo, un medium tutt'altro che limitato al genere della commedia fantasy.

La produzione video del canale include rubriche di approfondimento (come *4-Sided Dive*, in cui i membri del cast chiacchierano e rispondono alle domande del pubblico in un'atmosfera di assoluta convivialità, o forse come in un salotto da talk-show) e annunci che vedono sempre favorita una comunicazione diretta e colloquiale con gli iscritti. *Critical Role* ha, inoltre, curato anche romanzi, graphic novel e manuali di ambientazione per *D&D*, espandendosi nell'editoria sia narrativamente che commercialmente, con l'apertura della sussidiaria Darrington Press nel 2020 per la pubblicazione indipendente di giochi da tavolo, di carte e di ruolo. Proprio tale tema risulta in tempi recenti particolarmente caldo, in seguito a grosse controversie che hanno interessato le intenzioni di Wizards of the Coast per il futuro di *D&D* e che, di riflesso, hanno visto *Critical Role* in una posizione delicata, come partner commerciale di una casa a cui devono il proprio successo e, al tempo stesso, punto di riferimento di una comunità vocale e di massa importante. Il ruolo rappresentativo che il canale di streaming ha assunto, con le sue storie e le sue retoriche, per un pubblico di giocatori oltre che di spettatori, è ben esemplificato dalle vicende che si riassumeranno di seguito – e che pongono anche interrogativi sul futuro di *Dungeons & Dragons* come marchio egemone nell'industria dei TTRPG.

3.3.1 Open Game License e *Critical Role*: una crisi e le sue conseguenze

Nei primi giorni del gennaio 2023 è stato pubblicato, su un blog dedicato all'intrattenimento digitale e alle ultime novità nei campi della narrativa fantasy e fantascientifica, un articolo destinato a sollevare una delle peggiori tempeste mediatiche che Wizards of the Coast abbia dovuto affrontare dalla sua acquisizione del marchio di

²¹⁶ A riprova di ciò, non solo Mercer aveva partecipato in passato come giocatore a due miniserie di *Dimension 20*, "Escape From the Bloodkeep" (2019) e "Pirates of Leviathan" (2020), ma è stato di recente *dungeon master* per lo show, con Mulligan e Iyengar come suoi giocatori, per la campagna "The Ravening War" (2023).

D&D poco prima degli anni Duemila. Il pezzo, intitolato “*Dungeons & Dragons’* New License Tightens Its Grip on Competition”²¹⁷, esponeva in dettaglio il contenuto della bozza, trapelata in maniera non ufficiale dalla casa editrice, di una Open Game License 1.1 – ovvero, di una revisione sostanziale di quell’accordo commerciale *open source* che tanto ha contribuito al successo di *D&D 3rd Edition* di cui si è visto nel Capitolo 2. Le intenzioni di Wizards, nonché di Hasbro, marchio proprietario della casa, apparivano rivolte a un irrigidimento cospicuo della licenza: tra i cambiamenti progettati, l’obbligo per qualunque *creator* di registrare esplicitamente i propri contenuti pubblicati online sotto il marchio di *D&D* nel momento in cui compatibili con tale sistema, con la possibilità di Wizards di assorbitarne la proprietà; la pretesa di cospicue *royalties*, prima non contemplate, da parte delle realtà che grazie all’OGL avrebbero generato un utile superiore a 750,000 \$ annui; un accordo privilegiato con la piattaforma Kickstarter, che avrebbe favorito i progetti finanziati sulla stessa e non attraverso altri siti; la revoca retroattiva dei precedenti accordi per adeguarsi alla versione aggiornata della licenza²¹⁸. Tra le motivazioni addotte, si trovava la protezione del marchio dalla sua potenziale associazione a contenuti razzisti, sessisti, omofobi, transfobici o discriminatori in altro senso e dal suo utilizzo per la produzione di NFT, ma nel testo è forte anche l’ostilità verso i *competitor* economici o presunti tali: Codega riporta brani come “the Open Game License was always intended to allow the community to help grow *D&D* and expand it creatively. It wasn’t intended to subsidize major competitors, especially now that PDF is by far the most common form of distribution”²¹⁹; o “OGL wasn’t intended to fund major competitors and it wasn’t intended to allow people to make *D&D* apps, videos, or anything other than printed (or printable) materials for use while gaming. We are updating the OGL in part to make that very clear”²²⁰.

La risposta della comunità ha avuto i colori di un’indignazione unanime. Se è vero che la percentuale di *content creator* da cui Wizards e Hasbro avrebbero potuto richiedere *royalties* era molto bassa, rispetto al totale dei piccoli venditori sul web dai redditi molto più modesti, le clausole sulle pretese della casa editrice di registrare e potenzialmente appropriarsi di qualsiasi materiale compatibile con *D&D* hanno destato una subitanea preoccupazione; ancora peggio, sono state percepite, insieme al resto dei provvedimenti,

²¹⁷ Linda Codega, *io9* (*Gizmodo*), 05/01/2023, <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634> (ultimo accesso 30/08/2023).

²¹⁸ Per maggiori dettagli, si veda *ibidem*.

²¹⁹ *Ibidem*.

²²⁰ *Ibidem*.

come un fondamentale tradimento dei principi alla base del fenomeno di *D&D* come sottocultura creativa²²¹. Oltre a una lettera aperta firmata da oltre 60.000 *creators*²²² per dare voce alle proprie proteste sotto lo slogan di “#OpenDnD”²²³, i fan hanno lanciato altre campagne virali e azioni concrete, come la disiscrizione in massa di utenti dall’abbonamento alla piattaforma digitale *D&D Beyond*, dietro la convinzione che soltanto un danno economico ingente avrebbe spinto Hasbro ad ascoltare le voci di protesta²²⁴. Quale sia stata la principale causa, se in questa sede si parla dell’OGL 1.1 al passato è perché Wizards of the Coast ha, effettivamente, compiuto numerosi passi indietro, revocando tramite comunicati ufficiali ogni intento di modificare l’accordo originale: una notevole dimostrazione di pressione dal basso verso l’industria, con un’efficacia che raramente si è riscontrata altrove, e con il permanere di non pochi danni d’immagine alla casa editrice²²⁵.

Prima del quietarsi della tempesta e della sua risoluzione, parte dell’attenzione degli osservatori era rivolta a *Critical Role*, una tra le realtà aziendali che rischiava di venire colpita in maniera molto dura dai cambiamenti dopo essere stata, nell’opinione comune, uno dei maggiori veicoli di nuova fama e successo di *D&D* come fenomeno pop. In una posizione di debito verso Wizards of the Coast per la natura derivativa del suo operato e anche per accordi di sponsorizzazione²²⁶, oltre che per le pubblicazioni dei manuali di ambientazione di Exandria, non risulta che i suoi membri abbiano aderito in maniera esplicita al movimento #OpenDnD, si siano espressi in maniera apertamente critica verso la casa editrice, o tantomeno abbiano reso pubblici i dettagli delle loro trattative con la stessa, probabilmente protetti da un accordo di confidenzialità. Il 13 gennaio 2023, tuttavia, è stato affidato a un tweet del loro account ufficiale (sulla piattaforma oggi rinominata come X) un comunicato, sotto la forma di una semplice immagine con un testo bianco su sfondo nero, che per quanto generico e dai toni morigerati ha ribadito i capisaldi del progetto, e offerto un implicito supporto alla comunità dei *D&D creators*:

²²¹ Edwin Evans-Thirlwell, “The D&D Open Game License controversy, explained”, *The Washington Post*, 19/01/2023, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/> (ultimo accesso 30/08/2023).

²²² *Ibidem*.

²²³ Il testo è ancora disponibile al link <https://www.opendnd.games/#open-letter> (ultimo accesso 30/08/2023).

²²⁴ Eric Law, “Dungeons and Dragons Players Cancel D&D Beyond Subscriptions En Masse After Insider Leak, Crash Servers”, *GameRant*, 12/01/2023, <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-dnd-beyond-canceled-subscriptions-server-crash/> (ultimo accesso 30/08/2023).

²²⁵ E. Evans-Thirlwell, *op. cit.*

²²⁶ Diversi episodi delle campagne principali vedono *D&D Beyond* figurare tra gli sponsor, e la piattaforma viene regolarmente utilizzata durante le partite al posto dell’utilizzo di schede di gioco cartacee.

Critical Role has always supported creators and game development in the tabletop space. We stand by our industry peers, as well as anyone who takes a risk creating a new system or developing an original idea.

The beauty of gaming comes from the opportunity to share inclusive, diverse, and compelling stories from a wide spectrum of creators. That's exactly why we launched our own game publishing company a few years ago -- because we believe that broadening the field of creators boosts the entire industry.

The success we have experienced is thanks to the passion and interest of the greater tabletop community and we commit to fostering an environment that allows everyone the opportunity to easily share the stories they wish to tell.²²⁷

Una decina di giorni dopo, la posizione è stata ribadita, per quanto con la stessa cautela, in un'intervista pubblicata dal canale YouTube di *io9*, tenuta dalla reporter autrice del primo articolo sull'OGL 1.1, Linda Codega. In tale video²²⁸, Mercer e Ray mostrano evidente disagio alla richiesta di un commento sul movimento #OpenDnD, specie il primo, a riprova della delicatezza della loro posizione commerciale nella controversia; nondimeno, la risposta rimane fondata sul ricordare le proprie origini come progetto indipendente sorto in maniera spontanea, e sul desiderio che la nascita di simili realtà continui a essere possibile, in un clima di libertà e condivisione. Quando Codega chiede, d'altro canto, se *Critical Role* stia cercando di rendersi indipendente dalle grandi aziende, o se abbia progetti per un proprio sistema di gioco da pubblicare, Ray e Mercer non negano in toto la possibilità di tentare nuove strade, pur specificando la volontà della compagnia di rimanere concentrata su prodotti di alta qualità – dunque con tempi di sviluppo importanti – e leali al loro intento primario di narrazioni genuine, intense e in sintonia con i desideri della community, anche nell'eventuale sviluppo di un videogioco.

Solo tre mesi dopo, ancora con un video su YouTube²²⁹, *Critical Role* ha aggiornato i propri fan sulle attività di Darrington Press, annunciando, oltre ad alcuni giochi da tavolo, ben due sistemi TTRPG in sviluppo: *Illuminated Worlds*, concentrato su avventure brevi e già utilizzato dal canale come base per l'ambientazione e sotto-gioco di genere *cosmic horror Candela Obscura*; e *Daggerheart*, un progetto ancora più ambizioso per campagne lunghe di genere fantasy. Entrambi improntati a un'alta attenzione all'evoluzione e alla

²²⁷ <https://twitter.com/CriticalRole/status/1614019463367610392?s=20> (ultimo accesso 31/08/2023).

²²⁸ "Critical Role on Fandoms, Rumors, and Open D&D Movement | The Legend of Vox Machina Interview", <https://www.youtube.com/watch?v=8oJ5UxfBtU8> (ultimo accesso 31/08/2023).

²²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Ynl9weMWb8> (ultimo accesso 31/08/2023).

caratterizzazione dei personaggi giocanti, di *Candela Obscura* sono già state realizzate due miniserie di tre episodi ciascuna, che vedono una cura particolare di costumi e scenografie per una maggiore immersione di giocatori e spettatori nell'atmosfera vittoriana di vicende dal gusto gotico; in quanto a *Daggerheart*, è stato presentato e fatto testare a recensori e critici in occasione della convention Gen Con di Indianapolis tra il 3 e il 6 agosto 2023, rivelandosi un sistema che trae ampia ispirazione tematica dai predecessori quali *D&D* stesso, per classi, sotto-classi e basi meccaniche del combattimento, ma fondato su un “2-d12 system”, vale a dire sul lancio di due dadi a dodici facce per la risoluzione delle prove, anziché un singolo dado da venti²³⁰. Per quanto la differenza appaia minima, in luce della controversia sull'Open Game License di inizio anno la scelta non appare del tutto neutrale: distaccarsi dal *d20 system* è distaccarsi dal cuore ludico e commerciale di *Dungeons & Dragons*, nonché da uno dei suoi simboli, che di fatto campeggia anche nel logo stesso di *Critical Role*.

Se *Daggerheart* sarà un successo nell'industria, riuscendo a stabilirsi anche solo come concorrente rispetto al colosso di Wizards of the Coast, resta materiale di osservazione per il futuro. Di certo, in un clima di sfiducia verso la casa di *D&D*, che con le sue recenti mosse strategiche ha esacerbato l'insofferenza dei giocatori verso l'egemonia del sistema e la spinta a sperimentarne di diversi, in un mercato vivacissimo di concorrenti e alternative, l'operato di *Critical Role*, con il suo largo appoggio dal basso e i mezzi di cui dispone, non può essere trascurato nel valutare l'evoluzione della cultura dei TTRPG in toto, a evidenza delle complesse interconnessioni multimediali con cui anche un prodotto di intrattenimento perlopiù analogico deve tenere conto nel panorama contemporaneo.

Come sottolineato all'inizio del capitolo, l'intento della nostra analisi non comprendeva dipingere i format e i contenuti di *Critical Role*, nonché le sue pratiche, come un modello univoco di spettacolo basato sul gioco di ruolo o, peggio ancora, di gioco di ruolo in sé. Il canale si colloca in una cornice produttiva ad alto budget e dai fini fortemente immersivi, là dove la maggioranza degli *streaming* e dei contenuti creati tramite *D&D* si basa su risorse molto ridotte e, talvolta, ha anche fini maggiormente divulgativi o concentrati sul processo di gioco in sé; l'influenza di fenomeni come quello da noi

²³⁰ Per maggiori dettagli, si veda Christian Hoffer, “Daggerheart First Impressions: Critical Role’s New TTRPG Blends Crunch and Narrative Play in Unique Ways”, *Comic Book*, 05/08/2023, <https://comicbook.com/gaming/news/daggerheart-first-impressions-critical-role-gameplay/> (ultimo accesso 01/09/2023).

considerato, o come *Dimension 20*, che meriterebbe ulteriori approfondimenti a sé, non deve condurre a una percezione falsata della norma dei contenuti *actual play*, ma soltanto illuminarne il potenziale e la posizione culturale per i pubblici coinvolti nella loro fruizione, dai giocatori ai “semplici” appassionati di narrativa fantastica.

Per espandere sui modi in cui *Dungeons & Dragons* può costituirsi come tramite rimediato di narrazione seriale, e offrirne così un quadro più completo, il quarto e ultimo capitolo volgerà lo sguardo a due casi del contesto italiano, dai fini e dai modi produttivi differenti tra loro e da quanto visto sinora, pur con le dovute e inevitabili vicinanze: il canale YouTube di *InnTale* e il podcast *Dungeons & DeeJay*.

Capitolo 4 – *D&D* in Italia: tratti di un contesto nazionale

Nei capitoli precedenti, specie grazie al lavoro di Ghilardi e Salerno, è stato possibile notare che anche nel contesto italiano *Dungeons & Dragons* costituisce un fenomeno di interesse. La sua storia editoriale e di ricezione mostra, come fisiologico, dei ritardi di alcuni anni rispetto agli sviluppi statunitensi, considerate le necessità di traduzione e curatela dei manuali; nondimeno, grazie agli strumenti digitali e alla sempre più diffusa conoscenza della lingua inglese, tali distanze fisiche e temporali sono andate accorciandosi. Se è vero che i numeri della comunità non potranno mai pareggiare quelli anglosassoni, ciò non ha impedito lo sviluppo, nel nostro Paese, di una rete di blog, canali YouTube e piccole imprese dedicati al gioco di ruolo, con progetti riconosciuti anche a livello internazionale: l'ultimo, recentissimo successo è avvenuto agli ENNIE Awards 2023, premi attribuiti secondo voto popolare ai migliori prodotti TTRPG nel prestigioso contesto della Gen Con di Indianapolis²³¹, con la medaglia d'oro per il Miglior Gioco (e l'argento per il Prodotto dell'Anno) a *Fabula Ultima*, manuale edito dall'italiana Need Games nel 2022, curato da Emanuele Galletto e Nicola Degobbis e già “Gioco di ruolo dell'anno” 2022 al festival Lucca Comics & Games. Pur del tutto indipendente da *Dungeons & Dragons*, con cui non condivide nemmeno il *d20 system*, il caso di *Fabula Ultima* illumina uno scenario nazionale ricco di vivacità creativa e qualità anche nel contesto dei TTRPG; al suo interno, non mancano progetti di narrazione seriale che mirano, in varia misura, alla divulgazione dei meriti di questa realtà come hobby e fonte di intrattenimento, mettendo in scena il gioco, le sue peculiarità e il suo potenziale.

Come anticipato più volte, saranno due gli esempi che si intende analizzare nel dettaglio, in virtù dei loro tratti particolarmente originali e del successo che hanno riscontrato, senza togliere merito al resto dei contenuti audiovisivi e artistici di proporzioni più piccole che arricchiscono la galassia della comunità in cui tali progetti più corposi si muovono. La precedenza sarà data al caso che ha esordito cronologicamente per primo, ovvero quello del canale YouTube di *InnTale*²³², che presenta numerose continuità rispetto a quanto visto sinora con *Critical Role*, inevitabile pietra di paragone e confronto, ma anche cospicue differenze.

²³¹ <https://ennie-awards.com/about/> (ultimo accesso 04/09/2023).

²³² <https://www.youtube.com/channel/UCW17q03t-TQydmSmEml1U8g> (ultimo accesso 04/09/2023).

4.1 *InnTale* e *Luxastra*: il difficile equilibrio tra genuinità e qualità nel gioco

Concepita e iniziata a produrre nel 2018²³³, la serie *Luxastra* (nome che si utilizzerà per riassumere le tre stagioni di *Luxastra's Lullaby*, 2019-2021, e la quarta, *Luxastra's Dream*, 2022-2023) vede il suo primo episodio, “Elfi e indaco”, pubblicato il 28 febbraio 2019. Lo stesso giorno, la *youtuber* e *streamer* Sara Stefanizzi, nota con il nickname di KuroLily e membro del cast, presenta con le parole che seguono il progetto con un video sul proprio canale:

Quello che non sapete, e che rende *InnTale* così diverso rispetto ai progetti di gioco di ruolo che ci sono già stati su YouTube o su Twitch, è che c'è un lavoro di post-produzione immenso. Quello che noi vogliamo cercare di darvi è una giocata di ruolo che sia approcciabile sia dai veterani che da persone che non hanno mai giocato di ruolo, che non si sono mai avvicinate a questo genere, magari per motivi di tempo, o magari perché non avevano gli amici per farlo. [...] Quello che noi vogliamo cercare di offrirvi con *InnTale* sono appunto dei video stringati, saranno quindi quaranta-quarantacinque minuti che riassumeranno magari un paio d'ore di giocata (ovviamente non è possibile mettere all'interno di un solo video un'intera sessione), però abbiamo cercato di tagliare via tutti i momenti morti che ci sono spesso e volentieri in una giocata. Potete capire che questo richiede un lavoro di post-produzione veramente immenso, perché ci sono tante tante ore da guardare e rieditare.²³⁴

La dichiarazione vede delineata una linea di pensiero e una strategia produttiva ben precisa: malgrado l'impostazione visiva pressoché identica a quella dello streaming di *Critical Role* (Figura 6), gli sforzi di *InnTale* vanno verso una distinzione sul piano della fruibilità e della qualità narrativa dei propri contenuti, puntando, di fatto, alla creazione di vere e proprie *serie TV* giocate, più che a partite condivise in quanto tali con il pubblico. La differenza è certo sfumata, ma solo in apparenza sottile, perché per quanto il contenuto sostanziale dei video di *Luxastra* non si discosti quasi mai dalla formula dei giocatori ripresi al tavolo, gli ingenti interventi di montaggio sul materiale comportano un prodotto finale molto diverso, in cui l'immediatezza dell'improvvisazione e dell'interazione spontanea tra

²³³ <https://www.youtube.com/InnTale/about> (ultimo accesso 04/09/2023).

²³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=tfllrcx9whgl> (ultimo accesso 04/09/2023).



Figura 6. Schermata tratta dal video disponibile su YouTube "GDR Luxastra's Lullaby S1 E1: 'Elfi e Indaco'".

i partecipanti sono a volte sacrificati nel tentativo di proporre dialoghi puliti, scene concentrate sull'universo diegetico e un'atmosfera immersiva.

Project leader e iniziatore di *InnTale* è, d'altronde, non un attore o un narratore in senso stretto, ma lo *youtuber* Simone Rosini, diplomato come grafico pubblicitario e videomaker e fondatore, nel 2011, del canale *Fancazzisti ANOnimi*, un collettivo d'intrattenimento ormai dismesso ma dotato in passato di una buona popolarità. Rosini partecipa a *Luxastra* come giocatore (interpretando Hann), insieme a Gianandrea Muià (Galgith), doppiatore coinvolto in importanti produzioni videoludiche e d'animazione²³⁵ noto online per il suo canale *Orion – Web Dubbing* (709.000 iscritti)²³⁶; ad Andrea Guagnini (Rendar) e appunto Sara Stefanizzi (Shiran), entrambi *streamer* a tempo pieno; a Giulia Bernardi (Dalia), doppiatrice; e a Tommaso Amitrano (Letho), l'unico del cast originale a non essere già un *content creator* prima della sua partecipazione a *Luxastra*. Il ruolo di *master* è affidato a Mattia Ceniti, attivo in prevalenza su Twitch, e durante la seconda stagione Gabrio Pozzi (Alastor) e Luca Occhi (Boris) si sono uniti al cast fisso dei giocatori dopo aver in precedenza collaborato solo alla regia e al montaggio audio dei video.

Anche la rosa di ospiti e collaboratori che, in particolare dalla terza stagione, hanno animato le puntate di *Luxastra* interpretando personaggi secondari, o intervenendo nel

²³⁵ Un esempio su tutti, il suo nome figura come curatore dell'adattamento dei dialoghi in italiano di *The Legend of Vox Machina*, nonché come consulente alla direzione del doppiaggio.

²³⁶ <https://www.youtube.com/channel/UCEArja5slNmUXjN2rO7Z3RA> (ultimo accesso 04/09/2023).

progetto con altri tipi di talenti, è sempre stata tratta dal panorama di YouTube Italia: tra gli altri, si ricordano l'ospite Michele Poggi, notissimo nella comunità dei *gamer* italiani come Sabaku no Maiku, il cui canale vanta da solo più iscritti di quelli di *InnTale* stesso (279.000²³⁷, contro i 229.000 attuali del nostro caso); Marco Arata, in arte Mark the Hammer, musicista e *youtuber* (613.000 iscritti e oltre 137 milioni di visualizzazioni²³⁸), autore della sigla della terza stagione di *Luxastra* e chitarrista personale dell'affermato rapper e cantautore J-Ax; Francesca Presentini, in *InnTale* come giocatrice e di professione animatrice e illustratrice, che sotto il nickname di Fraffrog vanta quasi un milione e mezzo di iscritti²³⁹. Senza proseguire con gli esempi, è ormai chiaro come l'impostazione del canale e delle sue serie parta da un contesto più specificatamente digitale e basato nel *web*, come modello produttivo e pubblico di riferimento, rispetto al precedente di *Critical Role*: a ciò è possibile attribuire la maggiore attenzione a una confezione accattivante dei prodotti e a una multimedialità intensiva, evidente sin dagli esordi.

Per quanto il budget iniziale fosse di certo ridotto, come si nota, anche stavolta, dalla qualità video e audio non eccelsa malgrado gli sforzi²⁴⁰ e dalla mancanza di uno studio proprio, sin dalla prima stagione *InnTale* ha inserito a schermo illustrazioni di personaggi giocanti e non giocanti, facendole apparire, simultaneamente a quando il giocatore associato prendeva la parola, nel riquadro in basso a sinistra lasciato libero dai rettangoli delle riprese. È così più immediata la visualizzazione del gruppo dei protagonisti e di coloro con cui interagiscono, nonché talvolta, tramite mappe o immagini panoramiche, dei luoghi in cui si muovono, portando in primo piano l'universo diegetico in cui chiaramente *InnTale* vuole coinvolgere e trascinare il suo pubblico. Nel tempo, i disegni si sono fatti più complessi e dettagliati, e si sono anche arricchiti di semplici animazioni (mai più di qualche fronda d'albero mossa dal vento, o lenti movimenti laterali delle figure, zoom in avanti o indietro); il prolungato impegno del canale a produrre fumetti ufficiali, invero piuttosto

²³⁷ <https://www.youtube.com/@SabakuNoMaiku/featured> (ultimo accesso 06/09/2023).

²³⁸ <https://www.youtube.com/@markthehammer/about> (ultimo accesso 06/09/2023).

²³⁹ <https://www.youtube.com/user/raffrog> (ultimo accesso 06/09/2023).

²⁴⁰ Tanto che nelle prime puntate si è reso necessario inserire un *disclaimer* di apertura, che recita "Grazie a tutti per i feedback che ci avete dato nella puntata precedente. Come ci avete fatto notare *l'audio dei primi 3 episodi purtroppo è difettoso*, ma dall'episodio 4 noterete sicuramente un miglioramento" ("Bugie Inutili", *Luxastra's Lullaby* 1x02, 07/03/2019), https://www.youtube.com/watch?v=l4tzeUlhj_o, ultimo accesso 20/09/2023; "Gli elfi delle macerie", *Luxastra's Lullaby* 1x03, 14/03/2019, <https://www.youtube.com/watch?v=YnyIINfVrto>, ultimo accesso 20/09/2023). Inoltre, la prima stagione è stata perfino interrotta e in parte giocata e filmata una seconda volta, dal momento che quello che avrebbe dovuto essere l'undicesimo episodio risultava pressoché incomprensibile a causa di un disguido con il microfono di Ceniti, impossibile da correggere in post-produzione.

precoce, visto che la pubblicazione del primo numero risale a novembre 2019²⁴¹, è ulteriore dimostrazione del valore dato dai suoi responsabili all'aspetto dell'immersione visiva, coadiuvata, inoltre, dalle grafiche sempre più curate e dagli sfondi sempre più confortevoli e coerenti con l'atmosfera dello studio che, in seguito al successo delle serie, *InnTale* ha acquisito.

Ulteriore movimento a una messinscena che, di fatto, rischia di peccare di estrema staticità è dato dagli interventi, minimali ma mirati, di regia e montaggio. Si tratta, perlopiù, di inquadrare a schermo intero, o in finestre più ampie, un giocatore o il master in primo piano (o più correttamente a mezzobusto, vista la posizione seduta che mantengono), per enfatizzarne il ruolo centrale in un determinato dialogo o scena. L'impostazione a bande orizzontali viene mantenuta durante gli scambi più fitti e corali, in cui eccessivi balzi da un volto all'altro causerebbero solo confusione e un ritmo sincopato; la gerarchizzazione dell'immagine su chi invece mantiene a lungo la parola guida l'attenzione dello spettatore alla sua mimica e al suo ruolo narrativo, evitando le distrazioni date dal contesto dell'intero tavolo, in un esercizio di concentrazione diegetica, là dove le reazioni "esterne" dei giocatori a battute o scene forti sono invece sempre esibite in *Critical Role* e altri progetti, in cui le dinamiche propriamente "ludiche" non subiscono mai tagli.

Non sarebbe comunque corretto affermare che in *InnTale* esse siano del tutto rimosse: anzi, certamente l'aspetto di gioco resta un tratto forte, e lo spazio per risate, battute o anche commozione, contatto e partecipazione tra i membri del gruppo è comunque mantenuto nel materiale video. Per quanto attraverso clip extra, a volte collocate alla fine delle puntate, si veda come i momenti di distrazione più lunghi o errori recitativi (inceppi all'interno di un monologo, frasi di intento serio sbagliate o balbettate come è normale che accada nel linguaggio spontaneo) possono venire tagliati ed esposti solo in un momento successivo, l'amputazione non è completa, ma misurata a seconda delle necessità di minutaggio e di flusso della narrazione. Inoltre, tiri di dado, scelte meccaniche di abilità e incantesimi e la gestione dei combattimenti e delle esplorazioni secondo i ritmi e i dettami di *D&D*²⁴² restano molto evidenti, con l'aggiunta, a volte, di didascalie a schermo (nella stessa collocazione delle illustrazioni) che esplicano le regole per coloro che non dovessero

²⁴¹ Mattia Ceniti, Francesco Vacca, Giulia Zucca, *Luxastra Vol. 1: Argento e Indaco*, Firenze, Tatai Lab, 2019.

²⁴² Si specifica qui che, in verità, la prima stagione di *Luxastra* utilizza le regole di *Pathfinder*, in un tentativo di distinzione da altri progetti come dichiarato sempre da Stefanizzi nel suo video di presentazione di *InnTale* (vedi nota 4). Per motivi di praticità e forse maggiore fruibilità della serie, tuttavia, in seguito la serie si è effettivamente assestata sull'utilizzo di *D&D 5e* come motore di gioco.

conoscerle. L'intervento del caso e dell'improvvisazione nella serie, dunque, non risultano assenti, né sarebbe corretto presumere una strutturazione decisa a priori dei contenuti delle sessioni e concertata dal cast, solo per la presenza della post-produzione. Se non sulla fiducia nella spontaneità delle reazioni, dei dialoghi e delle decisioni sempre personali e molto focalizzate sulla caratterizzazione dei personaggi, si può in verità contare proprio sui fisiologici inciampi e sulle obiettive difficoltà di un progetto così sperimentale per vederne le misure di autenticità, nonché i rischi e le conseguenze di favorire troppo le componenti di spettacolo in confronto a quelle ludiche – un disequilibrio che tendenzialmente *InnTale* non nega, rivendicando i propri scopi narrativi e di intrattenimento come prioritari.

Quanto è necessario innanzitutto rilevare è che i giocatori di *Luxastra* non sono tutti praticanti dell'hobby assidui. Tra le riprese di alcune stagioni sono intercorsi periodi anche pari a un anno o più, considerando anche le difficoltà causate allo studio dall'emergenza pandemica del 2020-21, agente esterno purtroppo imprescindibile nel considerare i ritmi delle produzioni recenti, e i tempi di editing necessari alla pubblicazione; in tali lassi di tempo, non tutti hanno avuto altre campagne a cui giocare, e soprattutto non specificatamente a *D&D*. Esso, lo si ricorda, resta un sistema che, pur semplificato nel corso delle edizioni, ha le sue complessità, che influiscono soprattutto sul bilanciamento degli incontri di combattimento, nei quali un minimo approccio strategico nella gestione delle risorse del proprio personaggio è necessario alla sua sopravvivenza e, anche, a mantenere appassionanti gli equilibri della scena e non ripetitive le azioni. Nel corso di *Luxastra's Lullaby*, ovvero il primo arco di storia, comprendente un totale di 59 episodi, il party resta di un livello presumibile tra il 3 e il 5 (informazioni più precise non sono immediatamente dichiarate, per volontà del canale) e dunque affronta scontri più misurati, oppure ha ampio tempo di gioco per procurarsi alleati e aiuti per le battaglie più impegnative, come quella finale, la difesa di un'intera città da un esercito di elfi corrotti. Di contro, in *Luxastra's Dream* il livello si alza sia per i *player* che per i nemici, elemento che dovrebbe garantire maggiore dinamicità nell'azione ma finisce, invece, a causare talvolta sbilanciamenti o schemi ripetitivi, in cui *solo* la presenza di alleati mirati o di interventi del *master* impedisce a gruppi di nemici che infliggono enormi danni al *party* di essere in qualche modo sconfitti. D'altro canto, tale quarta stagione conta 20 episodi che, malgrado la loro lunghezza media cresciuta a più di un'ora e mezza di minutaggio (un cambio di passo non da poco, considerate le intenzioni iniziali del canale), risultano in narrative in qualche modo compresse, circoscritte nella rincorsa piuttosto lineare a *villain*

le cui macchinazioni sono pericolose e incombenti, molto diverse dalla costruzione distesa di indagini e alleanze che, in *Lullaby*, aveva appunto coperto tre stagioni e dato spazio di manovra più ampio ai giocatori. Ciò riflette, senza alcun dubbio, il fatto che le riprese di *Dream* siano state concentrate in due settimane di lavori, con sessioni giornaliere intensive e molto lunghe, per accomodare gli impegni lavorativi di ciascun membro del cast²⁴³; di conseguenza, la necessità era quella di ascoltare più i tempi produttivi che quelli di gioco e narrativi, sia per il *master* Ceniti, che di certo mirava a concludere una trama semi-indipendente nel poco spazio a lui concesso, sia per i giocatori – Muià, tra le voci più proattive e lucide di *InnTale*, ha dichiarato come non avere uno spazio di riflessione dopo le sessioni, ma dover continuare a giocare senza ricapitolare gli interessi e gli incontri del suo personaggio, lo abbia messo in una condizione performativa poco consona a elaborare spunti e idee proprie per contribuire alla narrazione²⁴⁴. Tali spiegazioni sono state date durante una *live* su Twitch, poi ricaricata sul secondo canale *InnTaleTV*, che si proponeva di riassumere varie risposte ai numerosi commenti non positivi ricevuti dalla quarta stagione, tra i quali si riscontrano frequentissime (e talvolta pedanti) segnalazioni di regole mal usate, accuse di inesperienza non più scusabile, lamentele sulla trama troppo rigida e guidata²⁴⁵; il titolo dato al video, “ADESSO BASTA! E’ [sic] il momento di parlarne”, tradisce una misura di frustrazione, giustificabile dai toni non sempre rispettosi che nella comunicazione online si riscontrano. In verità, tuttavia, l’atteggiamenti dei partecipanti alla *live* resta piuttosto pacato e professionale: Rosini, Muià e Occhi accolgono le critiche come materiale di riflessione, pur rivendicando il loro diritto a non seguire pedissequamente i manuali durante sessioni in cui, comunque, tengono a giocare in maniera immersiva e non legata all’eccesso ai cavilli regolistici.

Il dialogo aperto con la community, l’ascolto dei *feedback* e la ricerca di soluzioni che sapessero tenerne conto sono sempre stati una costante nella filosofia e nella retorica di *InnTale*, con conseguenze riscontrabili direttamente sulla forma delle loro serie. Nella

²⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=u82TXh63cuo> (ultimo accesso 07/09/2023).

²⁴⁴ *Ibidem*.

²⁴⁵ Oltre che nei commenti agli episodi, questo genere di feedback si ritrova anche nelle recensioni alla stagione e nelle discussioni conseguenti del canale *20 Facce*, raccolte nella playlist disponibile al link https://www.youtube.com/playlist?list=PLMwVNqnop5-b2vNM-Q0LM6VvGZy8g_p42 (ultimo accesso 20/09/2023). Oltre a fornire un punto di vista esterno su *Luxastra* e un vivace crocevia di opinioni utili a fornire un controcanto più focalizzato sugli aspetti di gioco alle dichiarazioni del canale, si può affermare con certezza che tali discussioni giungano alle orecchie (o quantomeno agli occhi) del cast di *InnTale*. Muià, Occhi e Rosini appaiono talvolta all’interno del dibattito e, soprattutto, nella *live* cui si sta facendo riferimento l’utente *20 Facce* è ospite e mediatore in studio, a riprova del rapporto di collaborazione e confronto tra i due canali stabilitosi tramite le interazioni online.

prima metà della quarta stagione, ad esempio, si alternano alla trama principale scene *flashback*, ambientate nell'anno di transizione dagli eventi della stagione precedente e giocate da ciascun membro del cast in separata sede con il master Ceniti, al più con il sostegno di ospiti per arricchire le interazioni e le scene. Una scelta di montaggio e strutturazione narrativa di certo interessante da riscontrare in uno show basato sul gioco di ruolo, un'esperienza *in progress* che di norma si basa sul "qui ed ora", sulla progressione tramite azioni che si sommano e tendenzialmente non suscettibili di balzi temporali: molto più classico, per rievocare il passato, è il semplice espediente di un personaggio che racconta agli altri eventi di cui non sono a conoscenza. In *Luxastra's Dream* si è cercato, paradossalmente, di utilizzare il principio narrativo dello *show, don't tell* nel trasporre per il pubblico un medium, appunto il gioco di ruolo, che di solito del *raccontare anziché mostrare* non fa una debolezza ma un punto di forza. In alcuni casi, come l'esposizione del modo in cui la timida halfling Dalia è divenuta capitana di una nave di pirati, o di come il druido Hann sia stato catturato dai *villain* e miri a recuperare un oggetto magico di vitale importanza da loro sottratto, l'espedito funziona; in altri, come nel caso degli intrighi politici in cui Kenshi (Roberto Ortu), principe esiliato, deve addentrarsi per salvare il proprio paese dalla corruzione e dalla guerra, risulta meno efficace, poiché di scarsa rilevanza per gli eventi correnti. Prediligere altri scenari più pregnanti avrebbe forse risparmiato a *InnTale* il fastidio di una certa fetta di pubblico, che percepiva i *flashback* come un rallentamento eccessivo nelle vicende; di fatto, la scelta in corsa della produzione è stata di eliminare tali *flashback* in toto dal resto della stagione, tagliandoli dal montaggio con l'intenzione di proporli, semmai, come spin-off indipendenti (tecnica già adottata per altre piccole *side-story* nel mondo di *Luxastra*). Un guadagno agli occhi di coloro che l'avevano chiesto, un potenziale peccato per la ricchezza espressiva del prodotto – malgrado la resa non eccelsa, resta da riconoscere il tentativo sperimentale di ibridazione del gioco con ritmi e scelte narrative comuni nella serialità cine-televisiva.

Qualcosa di simile era accaduto anche durante la pubblicazione della terza stagione di *Luxastra's Lullaby*, la più lunga delle quattro con ben 35 episodi. Già durante la seconda, un membro del party originale, Rendar, si era distaccato dal gruppo poiché troppo compromesso con potenziali nemici (e, presumibilmente, anche per esigenze organizzative), ritrovandosi, tramite mezzi di teletrasporto, ad associarsi a nuovi personaggi (Alastor e Boris) e di fatto ad avviare una nuova, indipendente linea narrativa. Sia il cast che i fan si riferiscono ora ai componenti della prima stagione come al "Gruppo A", mentre il terzetto di formazione successiva è denominato "Gruppo B". Nel corso della

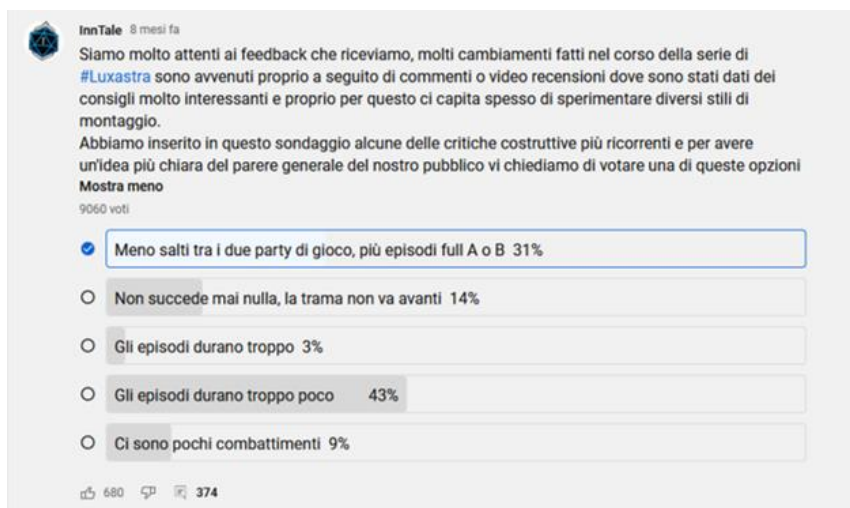


Figura 7 – Sondaggio sul canale InnTale rintracciabile al link https://www.youtube.com/post/Ugz1x8S_HlgOb2_nh4V4AaABCO (ultimo accesso 07/09/2023).

terza stagione, in cui la separazione si era ormai consolidata, i responsabili del montaggio di *InnTale* hanno dovuto quindi gestire il ritmo di due trame parallele e affrontare il problema dello spazio da dedicare a ciascuna in ogni episodio. Dopo alcune puntate frammentarie, con numerosi salti tra i due gruppi per garantire la presenza di minutaggio di entrambi²⁴⁶, il canale ha proposto al suo pubblico un sondaggio (Figura 7), volto a raccogliere le “critiche costruttive” più frequenti riscontrate dalla produzione e a sottoporle a un voto più mirato dei fan, per comprenderne l’effettiva portata ed eventualmente intervenire. Tra le opzioni, appare la voce “Meno salti tra i due party di gioco, più episodi full [gruppo] A o B”, ed essa ha raccolto il consenso del 31% dei votanti: in seguito, la formula è stata in effetti adottata, con episodi dedicati interamente a uno dei due party, smezzati o al più divisi in tre sezioni. Il motivo per cui quella che, in una diversa serie, potrebbe risultare la scelta meno dinamica qui funziona a dare l’impressione che il contenuto scorra in maniera più densa e soddisfacente, è imputabile ancora una volta al medium della narrazione: il ritmo di una giocata di ruolo molto difficilmente è rapido; perché vi accada molto, occorre una sessione prolungata. Una singola contrattazione con una guardia da corrompere o con un mercante, l’incontro con un nuovo PNG, l’esplorazione di un nuovo spazio, che con mezzi cinematografici potrebbero risolversi con poche, mirate

²⁴⁶ Tra queste, si possono indicare “Il banchetto della Strega” (*Luxastra’s Lullaby*, 3x13), che dopo una prima metà dedicata al gruppo A ne vede una seconda con quattro tagli (B-A-B-A, sfruttando le lettere per un comodo schema); “Quarantena” (*Luxastra’s Lullaby*, 3x14), che conta ben sette sezioni (A-B-A-B-A-B-A); “La forma difettosa” (*Luxastra’s Lullaby*, 3x20), che arriva addirittura a otto frammenti alternati (B-A-B-A-B-A-B-A). Tutte le puntate sono raccolte nella playlist <https://www.youtube.com/playlist?list=PLFVd9VXb61Q1siXbAK78PyO-sbEUWVuv> (ultimo accesso 07/09/2023).

inquadrature, attraverso la descrizione parlata del *master*, le domande di chiarimenti da parte dei giocatori e le successive interazioni occupano, inevitabilmente, manciate e manciate di minuti. Lo stesso può dirsi dei combattimenti: un affondo di spada, questione di attimi in un film, nel gioco deve essere dichiarato, verificato tramite il tiro di dado e la somma delle opportune statistiche, infine narrato dal *master* o dal giocatore nel suo esito, negativo o positivo, con una breve descrizione di quanto effettivamente accade. A seconda della complessità delle azioni, il turno di un giocatore può durare un minuto o una buona quantità di essi, per quella che è solo una minima frazione degli eventi diegetici²⁴⁷. *InnTale* interviene con i suoi tagli in post-produzione proprio per ridurre i tempi morti, ma resta inevitabile il prolungarsi del minutaggio per includere anche solo le descrizioni fondamentali alla comprensione della scena, motivo per cui porzioni troppo ristrette di sessione raccontano quantitativamente *poco* anche se qualitativamente bene; fatto che spiega anche altri dati del sondaggio – il 14% dei voti raccolto da “Non succede mai nulla, la trama non va avanti”, e il maggioritario 43% che afferma che “Gli episodi durano troppo poco”, benché siano già stati estesi a un minutaggio tra l’ora e l’ora e mezza.

D’altro canto, la necessità di cautela nell’eliminare i passaggi di negoziazione tra *master* e giocatori emerge dall’ultimo esempio di interazione tra produzione e community che si riporterà in questa sede. Negli ultimi episodi della terza stagione, si giunge, come da appropriata narrativa, alla battaglia campale temuta e preparata dai personaggi da ormai innumerevoli puntate. La situazione è pericolosa e concitata, con nemici dotati di incantesimi e capacità fisiche imponenti, e l’apice della tensione emotiva giunge quando un giocatore, Amitrano, decide di far lanciare il proprio personaggio, Letho, a fraporsi tra l’amica Shiran e un *raggio di morte* di un mago avversario, pur consapevole che lei, protetta da un’entità superiore, avrebbe avuto più probabilità di salvarsi da sé di quante ne avesse lui di sopravvivere. La giocatrice di Shiran, Stefanizzi, mostra un enorme coinvolgimento emotivo nella scena, agitandosi in visibile angoscia per la sorte di Letho e per la decisione di Amitrano, la quale comunque merita un plauso per la coerenza psicologica anteposta alle pure meccaniche di gioco; nondimeno, quando giungono i turni di Shiran, che possiede abilità curative che potrebbero essere decisive nel salvare l’amico sacrificatosi per lei, ancora in bilico tra la vita e la morte, quanto si vede è Stefanizzi decidere di curare un altro

²⁴⁷ Tecnicamente, al fine di giustificare le limitazioni al numero di azioni che è possibile compiere in un turno, e per misurare la durata di taluni effetti o incantesimi, *D&D* stabilisce che il lasso temporale di ciascun round consiste in 6 secondi (*Player’s Handbook*, p. 189). Non è necessario che, nell’immaginazione del *master* o dei giocatori, gli eventi si svolgano a un ritmo a tal punto concitato, ma tale dato rende ancora più evidente il parossismo tra il teorico tempo diegetico del combattimento e la sua effettiva durata nella realtà del tavolo.

membro della squadra – si intuisce che si tratti di un problema di distanze o, in generale, di regole, a impedirle di compiere il salvataggio che desidererebbe attuare, ma il cavillo specifico che la frena non è specificato. L'intensità emotiva del momento, il suo valore narrativo e l'importanza dell'evento per l'evoluzione psicologica dei compagni sopravvissuti hanno rischiato, così, di venire fortemente incrinati dalla sensazione che il sacrificio fosse “non necessario”, dovuto a cattive scelte di gioco, e peggio ancora oscurati dalle polemiche e dalle accuse rivolte a Stefanizzi. Per chiarire la dinamica degli eventi e schermare la giocatrice dagli equivoci, si nota come nell'episodio successivo, l'ultimo della stagione, la produzione abbia aggiunto all'incipit dei frammenti che ripercorrono e integrano la scena, mostrando come Stefanizzi cerchi di curare Letho e venga però frenata da Ceniti, che le ricorda che il suo incantesimo, *Parola Guaritrice*, a suo parere non possa funzionare poiché deve essere udito dal bersaglio, che al momento è privo di sensi. Al di là del fatto che questo sia un handicap importante all'abilità, non presente nel manuale di *D&D 5e*, lo stralcio in precedenza tagliato e aggiunto solo in tale ripresa costituisce sì una prova della bontà delle intenzioni di Stefanizzi e della criticità della scena, ma per uno spettatore che dovesse fruire della serie oggi, a distanza di tempo e in mancanza dell'ampio contesto d'intorno da noi descritto, potrebbe risultare uno strano singulto nel ritmo, una ripetizione un po' confusa non dei momenti più intensi dell'evento (una tecnica valida, in un incipit, per riagganciare l'audience alla temperatura emotiva dello show), ma di un suo passaggio transitorio e di negoziazione poco familiare, poiché non apparso prima.

Quanto esposto sin qui mette in luce come l'operazione tentata da *InnTale*, che rivendica, nelle operazioni di editing e *spettacolarizzazione* del gioco di ruolo in forme accattivanti, la propria originalità e identità²⁴⁸, sia tutt'altro che scontata o di semplice realizzazione. La scelta di un medium al posto di un altro per comunicare, costruire significato e coinvolgimento e indurre lo spettatore a una determinata esperienza non è mai neutrale: porta in sé limiti e potenziali, da valutare con estrema attenzione, anche quando l'obiettivo resta un intrattenimento leggero e trasparente. *Dungeons & Dragons* e il gioco non fanno eccezione, poiché accanto ai pregi della variabilità, della narrazione collaborativa e interattiva tra master e giocatori, dei suoi schemi riconoscibili ma sempre soggetti all'intervento del caso e dell'inventiva personale, i rischi dei suoi ritmi, degli equilibri sociali che mette in evidenza e delle numerose competenze che richiede di affinare

²⁴⁸ Si veda l'auto-descrizione del progetto presente sul sito ufficiale (<https://www.inntale.com/>, ultimo accesso 20/09/2023).

ai partecipanti non rendono affatto scontata la sua trasposizione in un format mediato attraverso riferimenti estetici esterni. *Luxastra* si configura come un'opera profondamente emblematica di quella ricerca dell'*immediacy* attraverso l'*hyper-mediacy* che caratterizza il contemporaneo e che già abbiamo incontrato trattando i progetti futuri di Wizards of the Coast per il proprio prodotto di punta (vedi paragrafo 2.2)²⁴⁹: essa punta alla narrazione di una storia genuina, in divenire, composta di emozioni dirette e autentiche, e lo fa moltiplicando ulteriormente i già numerosi strati interpretativi di una partita di GdR, tramite gli interventi di montaggio, visivi, musicali, sonori, nonché con le interazioni con la community, imprescindibili per la comprensione piena del progetto. Il fatto che negli esempi riportati il *fandom* di *InnTale* sia apparso spesso critico, e che l'ascolto proattivo della produzione ai suoi *feedback* possa apparire rischioso nel suo tentativo (inevitabilmente fallimentare) di accontentare ogni fetta di pubblico, non deve peraltro indurre a pensare che *Luxastra* sia un progetto che non ha saputo conquistare ammirazione e apprezzamento, o che, in generale, i suoi inciampi la rendano una serie poco valida: i suoi tratti sperimentali hanno avuto anche esiti fortemente positivi, tra i quali l'accessibilità della campagna anche a neofiti di *Dungeons & Dragons* e una rappresentazione di questo focalizzata sui mondi a cui può dare vita, sulla sua natura di hobby sano ed emozionante, sulla spinta narrativa, cinematografica, curata nei dettagli che è possibile imprimervi e su cui continuiamo a ritornare sin dal Capitolo 1. Coronamento di tale successo è stata, di nuovo, una campagna Kickstarter²⁵⁰, le cui dinamiche ricordano incredibilmente da vicino quelle del precedente di *Critical Role*: dall'obiettivo iniziale di 10.000 € per finanziare la quarta stagione di *Luxastra* e garantirne una qualità tecnica sempre maggiore, la raccolta si è conclusa, dopo trentacinque giorni, con un totale di donazioni pari a 226.433 € provenienti da 2.591 sostenitori. Pur trattandosi di circa l'1% degli iscritti del canale, tale porzione della community ha aderito con entusiasmo e fiducia alla richiesta di sostegno da parte di *InnTale*, superando enormemente, anche in questo caso, i prospetti del canale stesso.

La costruzione di un simile affiatamento è passata attraverso precise politiche, tra cui la programmazione settimanale degli episodi, la cui anteprima viene caricata ventiquattr'ore prima della *premiere*, ossia della prima trasmissione al pubblico, che può quindi "sincronizzarsi" per una visione collettiva come accade nei palinsesti televisivi; il costante accompagnamento alle puntate di *live* su Twitch, i *Pre-Show* e i *Post-Show*, prima

²⁴⁹ Il riferimento, appunto, rimane quello di J. D. Bolter, R. Grusin, *op. cit.*, pp. 3-15.

²⁵⁰ <https://www.kickstarter.com/projects/inntale/luxastra> (ultimo accesso 08/09/2023).

e dopo le *premiere*, in cui il cast si riunisce in studio per raccogliere aspettative, domande, curiosità e commenti a caldo; la presenza, anche in questo caso, di un ricco apparato di prodotti ancillari, dai fumetti dedicati alle storie personali dei protagonisti antecedenti alle vicende di *Luxastra*, ai gadget, ai contenuti di approfondimento e consigli per giocatori e master, fino agli appuntamenti dedicati al semplice commento di vicende d'attualità o alle ultime novità nel mondo del gioco di ruolo e del videogioco, con alcuni contenuti di *play-through* o *re-watch* delle stesse serie di *InnTale*, specie prima dell'arrivo di nuovi episodi, per riaccompagnare i fan attraverso storie pubblicate ormai tempo prima e di cui è facile dimenticare alcuni dettagli. Come accennato sopra, tutti i video live, privi di editing e di lunghezza variabile (di solito comunque superiore alle due ore), vengono ricaricati su un canale secondario, *InnTaleTV*, dove possono essere recuperati anche da chi non ha sottoscritto l'abbonamento Twitch: i responsabili del progetto dimostrano quindi una grande agilità attraverso le piattaforme, sfruttando appieno la *permeabilità* di YouTube²⁵¹, sito in grado di raccogliere ogni formato video – di recente, nei canali appare anche la sezione “Shorts”, per micro-contenuti di solito inferiori al minuto di lunghezza, che *InnTale* ha dimostrato di saper sfruttare sia per estrapolare brevi momenti salienti dalle campagne, sia per produrre sketch relativi al gioco di ruolo e talvolta anche auto-ironici. Tali contenuti si ritrovano come *reels* sul profilo Instagram del progetto²⁵², ampiamente usato dal cast per condividere, inoltre, notizie sulla partecipazione di *InnTale* a convention dedicate a fumetti e giochi, all'annuncio di nuovi contenuti in arrivo, alla condivisione di *fanart*, cosplay e altri materiali *fanmade*, sostenuti con entusiasmo e gratitudine dallo staff. È chiara, quindi, la consapevolezza di Rosini e colleghi del notevole apparato di promozione, progettualità e sviluppo costante necessario al sostegno di una narrazione seriale capace di mantenere viva l'attenzione del pubblico nel tempo, specie considerato il bisogno dei canali YouTube di continuare a raccogliere visualizzazioni per generare profitto economico²⁵³ e non disperdersi tra i numerosissimi video concorrenti che ogni giorno proliferano sul sito.

²⁵¹ Per uno sguardo teorico e approfondito sulle dinamiche della diffusione dei contenuti nel panorama digitale contemporaneo, si veda Sam Ford, Joshua Green, Henry Jenkins, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.

²⁵² <https://www.instagram.com/inntaleofficial/reels/> (ultimo accesso 20/09/2023).

²⁵³ Piuttosto emblematico, in tal senso, è il suggerimento “Stay active to keep making money” presente nella pagina di Google dedicata alle modalità con cui accedere alla monetizzazione su YouTube e soprattutto mantenerla (<https://support.google.com/youtube/answer/72851?hl=en>, ultimo accesso 20/09/2023); un'ulteriore riprova di come la serialità innervi le logiche produttive ed economiche del Web 2.0.

Considerati i tempi di lavoro non indifferenti per la confezione di *Luxastra*, non stupisce che, in un’ottica di differenziazione e sostentamento, anche *InnTale* dedichi spazio, nella sua programmazione, ad altri progetti più o meno a lungo termine, che evitano pause eccessive nella pubblicazione e si propongono di offrire l’intrattenimento del gioco di ruolo agli iscritti anche in forme produttive meno onerose ma altrettanto efficaci, muovendosi tra generi e manuali anche molto distanti tra loro. Tra le serie giocate e filmate in live su Twitch, ad esempio, ricaricate in maniera integrale su *InnTaleTV* senza alcun intervento di post-produzione, si ricordano *Anime Selvagge* (due stagioni di otto e sette episodi, 2020-2021), basata sui manuali *Savage Worlds* (Shane Lacy Hensley, Pinnacle Entertainment Group, 2003) e *Kids on Bikes* (Jonathan Gilmour, Doug Levandowski, editore italiano Need Games, 2018), un’avventura di mistero nel micro-mondo colorato e assolato di un paesino costiero della Francia degli anni Novanta, con protagonista un gruppo di bambini; *Augusta Sanguinorum* (maggio-giugno 2020), singola miniserie di *Vampire: The Masquerade*, in cui il master Muià guida quattro vampiri in una Torino esoterica, notturna e dalle tinte noir; *Armored Soul* (prima stagione luglio-agosto 2020; seconda stagione marzo 2023), giocata con un adattamento a *D&D 5e* dell’universo di *Star Wars*, con l’ovvio sconfinamento nelle ambientazioni fanta-spaziali della saga. Editata in maniera completa, e difatti pubblicata sul canale principale, è invece *Navigavia* (dicembre 2021-giugno 2022, seconda stagione in uscita nel 2023), una rocambolesca avventura cappa e spada gestita attraverso il manuale *7th Sea* (John Wick, edizione italiana a cura di Need Games, 2017), con un’ambientazione originale che si snoda tra pirati, isole, leggende marine e nazioni in conflitto. Approfondire ulteriormente tali serie, e le molte altre che *InnTale* ha prodotto per essere “non [...] un unico grande libro, ma [...] una piccola biblioteca, dove le storie vengono pensate e forse un giorno scritte”²⁵⁴, in una logica quasi di serialità antologica, ci porterebbe un poco distanti dal fulcro della nostra analisi, che continua a riguardare la costruzione narrativa tramite *Dungeons & Dragons*; ci si limiterà a far notare come tutti questi contenuti, sia quelli in live che quelli post-prodotti, vantano una particolare cura nella presentazione grafica, nelle *art* mai mancanti dei personaggi e nell’accompagnamento musicale di sottofondo, a riprova di una filosofia di fondo che permette a *InnTale* di distinguersi come marchio da cui aspettarsi talune costanti.

²⁵⁴ Dichiarazione di Gianandrea Muià durante l’intervallo del quinto episodio della prima stagione di *Armored Souls*, “Senza armature siamo solo anime” (<https://www.youtube.com/watch?v=FN-ezCeI2wY>, ultimo accesso 20/09/2023).

Gli ultimi lavori del canale che andremo a considerare, per maggiore pertinenza con il nostro percorso, sono le miniserie che hanno unito l'impronta sopra descritta ad alcune sponsorizzazioni ufficiali da parte di Wizards of the Coast e, soprattutto, all'ambientazione di *D&D* più celebre e accessibile: quella, ancora una volta, dei *Forgotten Realms*. Tra febbraio e marzo 2022, infatti, *InnTale* ha pubblicato quattro episodi in cui un party composto da Rosini, Ortu, Sarah Corvis (che si vedrà in seguito giocare anche in *Luxastra's Dream*) e Manfredi Mo (doppiatore) percorre, con Muià a fungere da *dungeon master*, il Kit Essenziale, o Starter Set, della quinta edizione. A dicembre 2022, lo stesso *master* gioca poi con Bersani, Pozzi (che si ricordano essere membri stabili del progetto) e l'ospite Simone Larivera (noto su Twitch come Simone VKing) un secondo e più recente Set Introduttivo, dal titolo "Draghi dell'Isola delle Tempeste", un paio di mesi dopo la sua pubblicazione da parte di Wizards, offrendolo come un'avventura in due episodi. Nel mezzo, la one-shot "Viaggio a RAVENLOFT – La Maledizione di Strahd" e un altro prodotto bi-episodico che univa *D&D* e *Magic: The Gathering*, "Leggende di Commander: Battaglia per Baldur's Gate", avevano già espanso il lavoro di Muià attraverso le ambientazioni ufficiali, per quanto sempre in prodotti molto contenuti e non strettamente intrecciati. Di queste serie, solo la prima ha ricevuto il trattamento di editing, mentre le altre sono state trasmesse e ricaricate come live al pari di altri prodotti ancillari.

Il *Dungeons & Dragons* che si incontra in tali opere si configura in maniera differente rispetto a quanto gli stessi fan di *InnTale* possono vedere con *Luxastra*. La costruzione e gli stilemi narrativi che Ceniti propone in quest'ultima tendono, di fatto, a distanziarsi dall'*high fantasy* che abbiamo incontrato in altri esempi precedenti: l'organizzazione politica, sociale e culturale del continente vi ha la precedenza rispetto alla caratterizzazione del mondo attraverso luoghi spettacolari o lande inesplorate; in effetti, la maggior parte di ciò che avviene nelle serie accade in un contesto urbano, con incursioni al più in foreste o sotterranei limitrofi, relegando in secondo piano il *topos* del viaggio, così comune in altre narrazioni da noi osservate. I personaggi protagonisti non si riuniscono per affrontare insieme un *percorso* verso i propri obiettivi, ma piuttosto si ritrovano accumulati dall'intervento nefasto nelle loro vite di un'organizzazione malvagia e spietata, l'Indaco, i cui membri sono infiltrati in tutte le strutture di potere di Luxastra, dalla Chiesa dei Venti (culto piuttosto dogmatico del continente), alle accademie, alle industrie (localizzate in una singola regione, ma sufficienti a portare un afflato di *magi-tecnologia* all'ambientazione), fino alla politica delle zone più densamente abitate. L'interferenza del divino nel terreno, che si manifesta nel Re Corvo, antica entità che guida i protagonisti attraverso i passi

necessari a fermare l'Indaco, i misteri di antiche magie e le relazioni tra popoli più o meno bizzarri sono dunque elementi che non mancano, così come alcune tematiche etiche quali il rapporto tra civiltà e natura, le ombre di una religione in parte corrotta, la giustizia, o ancora il timore latente dell'abuso di risorse distruttive – con il regale e maestoso Impero Elfico distrutto, secoli prima delle vicende correnti, dall'uso sregolato di un minerale magico come droga nella rincorsa a un potere sempre maggiore. Questioni di peso non trascurabile, che si collocano in quello che appare certamente un approccio al gioco meno finalizzato a una narrativa di crescita e formazione dei singoli, o all'esplorazione avventurosa del mondo, ma, piuttosto, allo sviluppo di temi coesi e alla varietà di scelte possibili nell'affrontarli.

I brevi *excursus* nei *Forgotten Realms* di Muià non vanno a espandere a tal punto problematiche globali, seguendo da vicino, al contrario, la struttura semplice e accessibile degli Starter Set: piccole comunità in difficoltà, la prima nel villaggio di Phandalin, la seconda sulla misteriosa Isola delle Tempeste, che domandano ad avventurieri di buon cuore aiuto con un problema locale. Phandalin è stretta tra i soprusi di un gruppo di banditi, che il party va a sgominare fin dentro il loro covo, e l'incombere di un giovane drago bianco, una minaccia, invero, al di fuori delle possibilità di personaggi di livello molto basso come quelli a cui è destinato il modulo: l'obiettivo è chiarire a giocatori novizi che la fuga dalle battaglie è un'opzione valida, anzi, talvolta necessaria per la sopravvivenza, e non tutte le situazioni si possono risolvere semplicemente sperando nella fortuna dei dadi. Nella serie di *InnTale*, ciò viene esplicitato con estrema chiarezza quando Corvis, che interpreta una barbara dai modi schietti, si avvicina con eccessiva spavalderia al drago, che con un singolo soffio di respiro gelido quasi uccide il personaggio di Rosini, una giovane maga. Ne risulta una scena interpretata con grande intensità da Mo, che con i poteri taumaturgici del suo paladino salva la compagna dall'orlo della morte, e al tempo stesso una pratica lezione su *D&D*: le sue meccaniche sanno essere inclementi e, soprattutto, la perdita di un personaggio è un rischio concreto, da affrontare però con spirito di passione narrativa e non come una vera e propria sconfitta. Interessante è notare come nei due episodi di "Draghi dell'Isola delle Tempeste" i nemici più iconici del gioco, naturalmente, tornino, anche se in tal caso l'accento è posto sul contrasto tra i draghi *cromatici*, di indole avida e malvagia, e i draghi *metallici*, di spirito buono e saggio: il terzetto composto da Pozzi, Bersani e Larivera salva un cucciolo del secondo tipo, ricavandone un alleato, e abbatte un cucciolo di drago blu, pericoloso, ma meccanicamente meno letale dell'esemplare "giovane" del primo Starter Set. Il modulo pare quindi focalizzarsi sulla possibilità, per un

dungeon master, di non negarsi di proporre ad avventurieri novizi scenari più accattivanti rispetto a covi di goblin o infestazioni di ratti, al patto di saperli bilanciare con opportune risorse di aiuti e informazioni.

L'approccio di Muià alla presentazione al pubblico di questi scenari è quello di unire un'aderenza piuttosto precisa alle regole, e alle situazioni descritte dagli autori, alla propria sensibilità descrittiva e interpretativa, non trascurabile in virtù della sua preparazione attoriale e di doppiatore. I suoi personaggi non giocanti, figure ausiliarie che nei moduli vengono tratteggiate nelle loro caratteristiche essenziali a renderne chiara la posizione narrativa e gli atteggiamenti al *master*, acquisiscono spessore e una presenza molto concreta sulla scena, elemento immersivo importante almeno tanto quanto l'abilità di ciascun giocatore di tratteggiare e far agire in maniera personale il proprio personaggio. Tale aspetto è l'altro elemento con cui queste produzioni di *InnTale* guadagnano in valore e sanno distinguersi: ancora con l'ausilio di disegni e grafiche di altissima qualità, e con una costante attenzione alla coerenza e al "realismo" psicologico (nel dare ai personaggi reazioni umane, comprensibili e sensate, anche se in scenari fantastici), i party sanno animare le strutture standardizzate degli Starter Set per farne storie degne di essere visionate da terzi, arricchendole di particolarità ed entusiasmo narrativo. Emblematico di ciò è il momento, anche buffo, in cui Mo infonde magicamente *Eroismo* a un PNG che, da modulo, non dovrebbe in alcun modo essere persuaso ad abbandonare la propria casa per via dei pericoli esterni: Muià è visibilmente combattuto su come gestire la situazione, ma non può fare altro che lasciare la sicurezza del binario scritto e accettare le circostanze che nasceranno grazie alla presenza, tra i suoi giocatori, di un integerrimo paladino in grado di ispirare il prossimo con la propria virtù²⁵⁵.

Che sia in opere in cui la componente autoriale e originale è più forte, o in prodotti mirati alla divulgazione degli strumenti che *Dungeons & Dragons* propone ai suoi fruitori novizi, è chiaro come *InnTale* tenti costantemente di presentare il mondo dei TTRPG come un mezzo per un intrattenimento collettivo intelligente, ragionato e pregnante, pur con le dovute – e sempre presenti – parentesi di piacevole divertimento e comicità. Le sue scelte produttive, anche solo a partire dalla sua configurazione come un canale YouTube e studio indipendente, con strategie comunicative basate principalmente sulle logiche del *web* e sulla sua utenza, potrebbero comunque non arrivare a un pubblico più ampio di appassionati

²⁵⁵ Ulteriori approfondimenti e curiosità sul processo creativo con cui Muià ha gestito la campagna si trovano all'interno di una video-intervista presente sul canale, disponibile al link <https://www.youtube.com/watch?v=5X-zrTcXRzQ> (ultimo accesso 20/09/2023).

e giovani interessati all'esplorazione dell'universo del gioco, che malgrado il suo espandersi resta ancora un hobby di certo non generalista. Proprio il tentativo di allargare la rappresentazione positiva di *D&D* a fasce di spettatori tradizionalmente ad esso più avulse è quanto ispira l'ultimo caso che prenderemo in considerazione, una sperimentazione unica nel suo genere e dagli esiti sorprendenti, di salda matrice e progettazione italiana: il podcast radiofonico di Radio DeeJay *Dungeons & DeeJay*.

4.2 *Dungeons & DeeJay*: il gioco di ruolo da tavolo nelle radio italiane

Dungeons & DeeJay (One Podcast, 2022-2023), serie podcast che ad oggi conta due stagioni di otto puntate ciascuna e due speciali, è un progetto che nasce dalla mente di Francesco Lancia, comico, improvvisatore e autore di programmi e spettacoli, con una carriera che lo vede lavorare per Rai, Sky, Mediaset e altre importanti testate, oltre a gestire tour e compagnie teatrali di propria ideazione e fondazione. La sua attività su Radio DeeJay, tra le prime emittenti per ascolti sul territorio italiano²⁵⁶, comprende programmi precedenti al nostro caso, come la conduzione della trasmissione d'intrattenimento e attualità "Chiamate Roma Triuno Triuno" dal 2010 al 2021 insieme al celebre Trio Medusa, e proprio in virtù di tale lunga collaborazione ha avuto modo di proporre alla redazione un format tanto sperimentale quanto quello che esamineremo.

Dungeons & DeeJay, infatti, lo vede figurare come *dungeon master* di una partita che si basa sullo stesso Kit Essenziale di *D&D 5e* che abbiamo visto giocare sul set di *InnTale*, la prima delle miniserie nei *Forgotten Realms* di Muià. Il programma si avvale, anche in questo caso, della sponsorizzazione ufficiale da parte di Wizards of the Coast, facendo ampia e positiva pubblicità al loro gioco di punta; a collaborare alla gestione del regolamento e delle linee narrative, dietro le quinte, vi è Christian Bellomo, in arte Zoltar, giocatore e master di giochi di ruolo dal 1989, con esperienze negli Stati Uniti nonché come *playtester* ufficiale per Wizards, punto di riferimento italiano all'interno di questa particolare editoria e hobbistica. Il cast presente al tavolo nella prima stagione è composto da Victoria Cabello (ex-inviata de *Le Iene* tra il 2002 e il 2007, conduttrice del Festival di Sanremo nel 2006 e giudice del talent-show *X Factor* nel 2014), Brenda Lodigiani (attrice

²⁵⁶ Adriano Matteo, "Dati d'ascolto della radio primo semestre 2023", *RadioSpeaker*, <https://www.radiospeaker.it/blog/dati-ascolto-radio-primo-semester-2023/> (ultimo accesso 20/09/2023), e https://it.wikipedia.org/wiki/Radio_DeeJay#Ascolti (ultimo accesso 19/09/2023).

e personalità televisiva), Rocco Tanica (pseudonimo di Sergio Conforti, membro del celebre gruppo musicale Elio e le Storie Tese) e Matteo Curti (autore radiofonico e televisivo approdato su Radio DeeJay nel 2010); nella seconda stagione, Victoria Cabello partecipa solo ai primi episodi, mentre si aggiungono ai partecipanti Francesco Costa (giornalista e vice-direttore del giornale on-line “il Post”) e Alessandra Patitucci (altro membro della redazione di Radio DeeJay). I personaggi del podcast, dunque, sono affidati alle voci di celebrità note e certamente competenti nell’ambito dell’intrattenimento; tuttavia, il loro approccio a *D&D* è ben diverso rispetto a quanto già visto con i cast di *Critical Role* e *InnTale*: come viene spesso ripetuto e sottolineato da Lancia, e reso punto focale del programma, questi giocatori sono dei completi novizi, digiuni di qualsiasi aspetto della sottocultura del gioco, e vi si avvicinano come al mondo alieno e bizzarro che può costituire dall’esterno, pregiudizi e scetticismi compresi.

L’ambizione principale di *Dungeons & DeeJay* non risiede, evidentemente, nella creazione di una narrativa complessa o sfaccettata. Una semplice occhiata ai nomi scelti dai giocatori per i protagonisti – Larosanna Butanqul (Cabello), Candelora Grattaciottoli (Lodigiani), Morbegnio Perlalegalità (Tanica) ed Erpe Nombra (Curti) – ne tradisce l’approccio ironico, scanzonato e decisamente improntato alla battuta facile, allo scherzo, all’assurdo. È proprio a partire da tale atteggiamento, tuttavia, che Lancia costruisce la propria trasmissione con una certa grazia: sfrutta, innanzitutto, il materiale semplice e accessibile dello Kit Essenziale, proponendo a giocatori e pubblico il setting basico del villaggio di Phandalin e missioni di salvataggio e recupero perfettamente comprensibili da svolgere e seguire, nonché tratteggiando i personaggi non giocanti con pochi e distinguibili tratti. Alle sezioni di gioco registrato in diretta si alternano, nel prodotto finale, anche in questo caso curato con operazioni di montaggio, due principali tipologie di inserti, ciascuna caratterizzata da una traccia musicale in sottofondo che le rende distinguibili con chiarezza: i “chiarimenti sulle regole principali del gioco”, che si occupano di spiegare, per l’appunto, le meccaniche e i concetti regolistici fondamentali che emergono nello svolgersi della partita; e, soprattutto, “il pensiero del *master*”, sorta di *a parte* di matrice teatrale in cui Lancia commenta le azioni dei giocatori ed espone, a posteriori, i ragionamenti che lo hanno spinto ad agire in una determinata maniera – gli errori che si rende conto di aver compiuto, le opportunità che ha sfruttato, le tecniche che ha impiegato per agganciare il gruppo alla storia e instradarlo verso un’esperienza ludica soddisfacente e genuina. Questi

“pensieri del *master*” sono uno degli apporti più originali²⁵⁷, costruttivi e informativi di *Dungeons & DeeJay* alle tecniche di messinscena delle campagne di gioco di ruolo considerate sinora: sfruttando l’agilità con cui possono inserirsi nel flusso audio del programma, operazione meno invasiva di quanto sarebbe l’interruzione di una sequenza di immagini, Lancia non li sfrutta mai per criticare in modo dispregiativo le ingenuità del suo cast, ma al contrario fa tesoro di quanto accade nelle sessioni per illustrare i preconcetti più comuni nei giocatori novizi e come gestirli senza, per questo, far sentire un gruppo manchevole.

Dare un pugno a un normalissimo locandiere per capriccio, opporre resistenza all’iniziare una pericolosa missione perché i personaggi sono pusillanimi, codardi, egoisti o venali (perché ritengono che le ricompense non siano all’altezza dei rischi che andranno ad affrontare), mostrare in generale scarsa empatia e immersione verso il mondo di gioco sono atteggiamenti e scelte che, di fatto, dimostrano distacco dal gioco stesso, il rifiuto, forse, a considerarlo qualcosa di “serio”, o quantomeno tentativi di stressare i limiti di ciò che al suo interno è possibile – porre sotto sforzo quella promessa di “completa libertà” che *D&D* propone. È una negoziazione nei confronti del *master*, ma soprattutto un fisiologico passaggio nella costruzione della propria *identità ludica*, un primo livello di approccio²⁵⁸ che non va sminuito o ritenuto negativo di per sé: è il momento in cui il gioco è *paidia*, divertimento senza freni, scarsamente strutturato²⁵⁹, in cui la percezione dell’assenza di conseguenze dirette delle proprie azioni spinge al rilassamento, a un utilizzo spontaneo e in effetti libero dei mezzi attraverso cui ci si esprime e si appare di fronte agli altri²⁶⁰. Che *Dungeons & DeeJay* non esiti a portarlo in scena e a descriverlo senza pregiudizio evita di chiudere *D&D* in quella bolla di eccessiva complessità, inaccessibile per una rigidità di

²⁵⁷ Secondo Lancia, si tratta di una vera e propria novità nel panorama *actual play* di *Dungeons & Dragons*, riconosciuta e applaudita dalla stessa Wizards. Dichiarazione raccolta in occasione dell’intervista-conferenza “*Dungeons & DeeJay: La rivelazione*” presso l’evento *Play – Festival del Gioco*, Modena, 20/05/2023.

²⁵⁸ Secondo un modello proposto all’interno di Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul, Joost Raessens, *Homo Ludens 2.0: Play, media, and identity*, in Valerie Frissen et. al., *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Culture*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015, pp. 35-36. Esso riconfigura la teoria proposta dal filosofo francese Paul Ricoeur (in particolare nel volume a cura di David Wood, *On Paul Ricoeur. Narrative and interpretation*, Londra, Routledge, 1991) sulla costruzione dell’identità umana attraverso la narrazione come mezzo di *mimesis*, ampliandone lo spettro di applicazione dalla sola narrativa letteraria e lineare agli schemi multiformi e interattivi del contesto contemporaneo.

²⁵⁹ M. Bertolo, *op. cit.*, p. 9 e p.13, in riferimento a R. Caillois, *op. cit.*

²⁶⁰ Jeroen Timmermans, *Playing with others: the identity paradoxes of the web as social network*, in V. Frissen et al., *op. cit.*, p. 289. L’approccio ludico ai media, e in particolare ai media digitali, risulta per l’autore ciò che rende sopportabile la continua messa in discussione e riconfigurazione della propria identità attraverso gli stessi; nel caso di un’attività complessa come una partita a *Dungeons & Dragons*, che implica le negoziazioni interpersonali e le oscillazioni linguistiche e cognitive da noi messe in luce nel Capitolo 1, non stupisce la necessità di un primo contatto con il gioco improntato a una spontanea presa di distanza dai suoi meccanismi più sottili.

schemi precostituiti da una community sedimentata, che costituisce uno dei maggiori fattori per cui l'hobby rischia di non essere compreso, o ritenuto una bizzarria in cui i fan sono “troppo” immersi: esso è e resta un gioco, in cui si è liberi di lanciarsi a capofitto e allentare i freni della fantasia, anche, se necessario, in modo provocatorio. Il rischio è, naturalmente, quello di non trarne un'esperienza emotivamente significativa o avvincente, riducendolo a una sequenza di azioni caotiche soddisfacenti nell'immediato ma prive di un vero e proprio senso: l'intervento di Lancia, come autore di un programma e soprattutto come *master* interessato a trasmettere la natura profonda del gioco, è volto non tanto a castrare l'approccio descritto, ma a dimostrare come esso non sia davvero il più divertente. Rendendo il locandiere offeso un nemico del party alla fine della prima stagione, sospingendo con ricompense e studiati inviti i personaggi a imbarcarsi nelle avventure, *premiando* le iniziative più creative o gli spunti narrativi offerti anche quando imperfetti, dimostra come le azioni possano strutturarsi in storia, con relazioni di causa-effetto visibili, e conduce quasi inesorabilmente i giocatori a ponderare con maggiore attenzione il proprio operato, imparando attraverso gli errori ma anche i successi. Anche senza complicare all'eccesso le partite coinvolgendo tutte le regole possibili (ne vengono introdotte e applicate di più nella seconda stagione, in un andamento progressivo, sempre con la dovuta parsimonia), il party si ritrova immerso in un secondo livello di identità ludica, quello proprio del *ludus*, del gioco ragionato, compreso nei suoi meccanismi, inteso “seriamente” come un'attività degna della propria attenzione e facoltà intellettuale²⁶¹. Il terzo e ultimo livello, quello *auto-riflessivo*, di piena realizzazione e internalizzazione del medium al punto da potervi negoziare e interpretarsi nella sua cornice²⁶², parrebbe in un primo momento appannaggio del solo Lancia – ma parte del valore del podcast risiede specialmente nell'emergere dell'autocritica dei giocatori, messa in luce soprattutto nelle riflessioni finali di ciascuna stagione, in cui sono invitati a esporre cosa abbiano apprezzato di più nel corso della campagna e cosa abbiano appreso. Emerge come tutti si siano sentiti sempre più coinvolti nella *storia* che si andava componendo, per semplici che possano apparire dall'esterno i suoi elementi narrativi; come tale coinvolgimento sia finito a divertirli di più delle battute gratuite o delle assurdità messe in scena per puro gusto dello shock; come siano stati sorpresi dai risvolti emotivi che hanno interessato i loro personaggi; come la tensione verso obiettivi comuni, la soddisfazione di superare sfide e combattimenti

²⁶¹ V. Frissen et al., *op. cit.*, pp. 36-38.

²⁶² *Ivi*, p. 38.

anche ardui e l'effettivo influsso delle loro azioni su situazioni concrete abbiano finito col catturarli nel gioco e spingerli al desiderio di continuarne la pratica. Nel quinto episodio della seconda stagione, Lancia inserisce anche, con il consenso di Lodigiani, un messaggio vocale inviatogli dall'attrice al termine di una delle sessioni, di cui trascriviamo le parole, a riprova di come la percezione di *D&D* possa evolversi mano a mano che se ne approfondisce la conoscenza diretta:

Stasera ho avuto una sensazione strana, diversa da tutte le altre volte... io personalmente non mi ero concentrata a fare battute, quanto più a capire questa cosa del gioco, e io credo che... che ci stia, nel senso che arrivati a... cioè, ormai è la seconda stagione, un po' di gioco l'ho fatto, e... boh, non lo so, è una sensazione strana, meno battute, però sì, più... più quella roba lì, più gioco. Non so se anche tu hai avuto questa sensazione. Comunque dai, cazzo, non vedo l'ora di domani [per la prosecuzione della campagna, NdA].²⁶³

Importante è, a questo punto, sottolineare però come i tre livelli descritti e osservabili all'interno del podcast non siano da interpretare come una sorta di progressione qualitativa unidirezionale. Benché sia stata dimostrata sopra la natura maggiormente costruttiva e soprattutto soddisfacente di un gioco consapevole e non superficiale, il completo abbandono della dimensione della *paidia*, di una creatività non appesantita da troppe sovrastrutture, o anche solo di un *ludus* liberamente sperimentale, cancellerebbero spontaneità e leggerezza dal contenuto (e lo stesso avverrebbe per le serie di *Critical Role*, ed è forse accaduto in una *Luxastra's Dream* troppo compressa nelle esigenze produttive e performative in cui è stata girata). È l'integrarsi delle tre dimensioni e il loro equilibrio che restituisce un quadro di *Dungeons & Dragons* non solo il più vicino possibile a un'esperienza genuina, ma anche accattivante ed esemplificativo delle qualità con cui aggancia e appassiona i suoi utenti. Come esprime Lancia in seguito ai commenti dei giocatori²⁶⁴, frenare la loro iniziativa di sconfiggere un mostro di gelatina acida urinandoci sopra, per la supposizione peraltro non scientificamente corretta di annullarne il pH²⁶⁵, avrebbe forse evitato una scena un po' grottesca e di certo non elegante, ma avrebbe anche cancellato uno dei momenti che il cast ricorda come tra i più divertenti, caratterizzanti e memorabili della loro avventura, un'istanza di collaborazione e *problem solving* "laterale" che ha chiaramente dato loro molta soddisfazione – e Lancia pone tale gratificazione

²⁶³ In "Applausi per la compagnia della carriola", *Dungeons & DeeJay* 2x05, 05/04/2023.

²⁶⁴ "Non c'è bisogno di dire grazie", *Dungeons & DeeJay* 1x08, 20/07/2022.

²⁶⁵ "Un'idea stupida ma efficace", *Dungeons & DeeJay* 1x05, 29/06/2022.

soggettiva del suo tavolo al di sopra di qualsiasi altra esigenza, regolistica, narrativa o logica che sia.

Tra i meriti di *Dungeons & DeeJay* vi è, dunque, quello di sottolineare, sia con esplicite spiegazioni, sia con l'esempio pratico della partita registrata, le numerose competenze che il gioco ha il potenziale di allenare, compreso il *team building*, per il modo in cui induce ciascun personaggio a impiegare le proprie competenze specifiche per la risoluzione di compiti complessi²⁶⁶, e appunto il *problem solving* creativo. A tal proposito, una peculiarità della serie che vale la pena sottolineare, per enfatizzare come diversi medium possano vedere adattato *D&D* in maniera ad essi adeguata, è il frequente utilizzo di enigmi, puzzle e indovinelli che il *master* inserisce nell'avventura. Porte sigillate da trabocchetti da risolvere con l'ingegno, passaggi segreti da scoprire collegando indizi e simili stratagemmi volti a sottolineare la necessità di astuzia e intelligenza, oltre che forza e potere magico, per dimostrarsi degni eroi sono un altro *trope* che non è raro riscontrare nelle narrative *fantasy*, specie nelle sezioni esplorative o all'ingresso di luoghi segreti e protetti²⁶⁷. Alternare i combattimenti agli enigmi all'interno di un *dungeon* è una tra le strategie che, nel gioco, è possibile adottare per variare le aspettative e le esperienze dei party, in quel regime di scarto dalla ripetizione che, come visto ancora nel Capitolo 1, è il manuale stesso a consigliare. Tuttavia, è innegabile come l'inserimento di una sezione riflessiva, di ragionamento, sia una pausa nel ritmo narrativo: è necessario studiarne il collocamento e, soprattutto, assicurarsi che la sua difficoltà non produca uno stallo eccessivo e potenzialmente frustrante. Ciò risulterebbe ancora più evidente in uno show, in cui a essere costretto in una situazione statica non sarebbe soltanto il tavolo ma anche il pubblico, salvo il taglio in post-produzione della maggior parte dei ragionamenti e dei tentativi a vuoto, cosa che però non renderebbe giustizia al processo impiegato dai giocatori per giungere alla soluzione.

²⁶⁶ Un esempio di ciò nell'episodio "Un uovo nel ghiaccio e le altre storie di oggi" (2x02, 13/03/2023), in cui il party deve ingegnarsi per attraversare un lago ghiacciato sotto la cui superficie sciamano pesci carnivori e al cui centro risiede un nucleo di potere magico che gli eroi devono necessariamente esaminare per proseguire nella propria missione. Tra chi si occupa di rompere il ghiaccio in punti lontani per distrarre i pesci con dell'esche, chi è più leggero e attraversa la superficie, chi possiede le competenze magiche necessarie a indagare e chi coordina gli sforzi, ciascun membro del cast collabora e si occupa di un particolare ostacolo da eliminare per la riuscita dell'impresa.

²⁶⁷ Un esempio noto a ogni appassionato è il semplice e iconico indovinello, "Dite amici, ed entrate", con cui la Compagnia dell'Anello di J.R.R. Tolkien guadagna l'ingresso nelle miniere di Moria nel primo libro della trilogia; puzzle e rompicapi non sono infrequenti, tuttavia, anche all'interno di videogiochi d'avventura ed esplorazione.

In quali modi, dunque, *Dungeons & DeeJay* ovvia a tali ostacoli e, al contrario, riesce a rendere gli indovinelli fonte di efficace intrattenimento, tanto che Curti cita uno di essi tra i suoi momenti preferiti della seconda stagione²⁶⁸? Innanzitutto, essi sembrano spingere il gruppo a cooperare alla ricerca della soluzione ancor più di quanto non avvenga per la sconfitta dei nemici dei combattimenti, durante i quali ciascuno ha lo spazio separato e indipendente del proprio turno per agire. Inoltre, se le scene d'azione soffrono, a tratti, della mancanza di un supporto visivo, anche solo di mimica gestuale, e dell'inesperienza di giocatori che, soprattutto all'inizio, si limitano a compiere azioni molto semplici, nell'ideare e proporre gli enigmi Lancia sfrutta appieno la sfera sonora, dando concretezza al problema da risolvere anche per il pubblico di ascoltatori: ad esempio, in un caso la soluzione consiste nel contare il numero di eco che ha ciascuna parola in una frase magicamente ripetuta sempre identica (nel concreto, una traccia audio reiterata) per ricavare una combinazione²⁶⁹; in un altro, i personaggi trovano una serie di pulsanti a cui sono associati brani di musica, da premere in un certo ordine in modo da ricreare il riconoscibile motivetto di un circo²⁷⁰; ancora, un bardo che il party incontra in entrambe le stagioni propone loro indovinelli in rima attraverso un'orecchiabile canzoncina²⁷¹, peraltro offrendo una finestra di tempo molto breve per trovare la risposta (o altrimenti fallire). Lo stesso bardo è sfruttato come un aggancio meta-narrativo che, in chiusura delle stagioni, propone agli spettatori un enigma che può condurli a comporre un URL da digitare su Internet per scaricare dei premi digitali, quali le schede e le art dei personaggi giocanti; il puzzle dell'eco, rimasto irrisolto alla fine della puntata in cui appare, è stato riportato sui social di Radio DeeJay per invitare il pubblico a proporre le proprie ipotesi di soluzioni, alcune delle quali vengono lette e commentate nell'episodio successivo²⁷².

Appare ormai evidente che un *world-building* estensivo, la destrezza nell'utilizzo del regolamento o un approccio attoriale all'interpretazione della storia non sono gli unici mezzi possibili con cui rappresentare, anche a fini di spettacolo, la realtà di *Dungeons & Dragons*, per quanto più che validi. Il podcast di Radio DeeJay non rinuncia a collocarsi all'interno dei *Forgotten Realms*, sfruttandone i riferimenti semantici (tra mostri, città e forze malvagie che vi incombono) e integrando la seconda stagione con la campagna promozionale del già citato film *Honor Among Thieves*, in Italia uscito in sala con il titolo

²⁶⁸ “Là sui monti coi dragoni”, *Dungeons & DeeJay* 2x08, 26/04/2023.

²⁶⁹ “Si chiude una porta, si apre un portone”, *Dungeons & DeeJay* 1x03, 15/06/2022.

²⁷⁰ “Un uovo nel ghiaccio e le altre storie di oggi”, *Dungeons & DeeJay* 2x02, 13/03/2023.

²⁷¹ “La rana adescatrice”, *Dungeons & DeeJay* 1x06, 06/07/2022; “Fanservice e haters”, 2x06, 12/04/2023.

²⁷² “La regina delle celebrità”, *Dungeons & DeeJay* 1x04, 22/06/2022.

L'onore dei ladri, inserendone il protagonista Edgin Darvis (Chris Pine) come apparizione cameo nella storia e facendone recitare le battute, in post-produzione, al doppiatore del ruolo nel film, Stefano Crescentini. Nulla di tutto ciò, comunque, inficia la fruizione indipendente del podcast, e semmai si configura come una strategia della divisione italiana di Wizards per alimentare il successo del gioco e della pellicola nel nostro Paese, nel quale la trasmissione di *Dungeons & DeeJay* è stata all'effettivo seguita da un notevole aumento delle vendite dei Kit Essenziali per la quinta edizione²⁷³. La forte dipendenza del programma dalla sponsorizzazione della casa editrice ne vede incerto il rinnovamento nel palinsesto di Radio DeeJay, malgrado il riscontro del pubblico sia innegabile – e, in quanto trasmittente dalla solida storia aziendale, la sua dirigenza non prenderà in considerazione il lancio di un Kickstarter o simili campagne di *crowdfunding*²⁷⁴. La collocazione nelle reti più generaliste, legate a logiche consolidate di produzione e finanziamento dall'alto, influisce dunque sulla piena autonomia dell'opera, la quale nondimeno non solo ne beneficia per diffusione e visibilità, ma soprattutto ne ha saputo individuare con acutezza i limiti e i potenziali per la creazione di un prodotto adatto a ogni fascia d'età, dai bambini agli adulti²⁷⁵, e capace di mettere in scena gli aspetti di *D&D* più trasversalmente accessibili e apprezzabili, senza trascurare le particolarità del medium radiofonico e senza rincorrere le soluzioni di realtà dagli scopi e dai target ben differenti.

“Ai giochi di ruolo non vince nessuno; vince il gruppo, se si diverte”: la filosofia di Francesco Lancia²⁷⁶ risulta una chiosa appropriata con cui giungere al termine del nostro percorso. Benché si abbia avuto modo di dimostrare ampiamente le dinamiche commerciali che interessano e *D&D*, e i suoi prodotti derivati come fonti di intrattenimento di massa, l'ingerenza delle logiche industriali ed economiche ha un potere di distorcerne i fondamenti pari soltanto alle intenzioni di chi lo gestisce e utilizza. La ricchezza del suo potenziale

²⁷³ F. Lancia presso Modena Play, intervista citata. L'autore e attore ha ricordato anche la concomitanza della trasmissione della propria serie con l'uscita della quarta stagione di *Stranger Things*, circostanza che certamente ha aiutato le statistiche, ma la supposizione dell'influenza del podcast non appare comunque priva di fondamento – quantomeno come fattore in un insieme più grande di eventi e, possiamo aggiungere, in una favorevole inclinazione culturale.

²⁷⁴ *Ibidem*.

²⁷⁵ *Ibidem*. Lancia racconta del messaggio ricevuto da un ascoltatore, un giovane appassionato di *D&D*, che riportava entusiasta come la madre, di un'età tra i cinquanta e i cinquantacinque anni, si fosse recata a chiedergli delucidazioni in merito al regolamento dopo aver ascoltato il podcast, incuriosita verso un mondo per lei prima criptico. Nell'episodio “Là sui monti coi dragoni” (2x08), il riassunto delle puntate precedenti è affidato, d'altra parte, alla spontanea iniziativa di due bambini, registrati dai genitori mentre si lanciano in un resoconto appassionato della seconda stagione.

²⁷⁶ “Non c'è bisogno di dire grazie”, *Dungeons & DeeJay* 1x08.

espressivo, delle sue risonanze con le tendenze socioculturali del contesto odierno e delle forme narrative cui può dare vita non può pretendere di essere racchiusa soltanto all'interno degli esempi riportati in questa sede; nondimeno, la speranza è che essi risultino particolarmente significativi e in grado di abbracciarne quanti più aspetti possibile, in una dimostrazione concreta e puntuale dell'ampiezza degli intrecci riscontrabili tra il gioco, le sue strutture seriali e le loro ricezioni e manipolazioni da parte degli utenti, attraverso un significativo numero di media e soluzioni stilistiche dalle estetiche sempre più stratificate nelle reciproche influenze. Un quadro dinamico che si vuole considerare ben lungi dall'esaurire le varianti delle sue ripetizioni, nel privato delle partite casalinghe quanto negli spettacoli che nutre, e il cui successo dipende proprio dalla sua capacità di rinnovarsi potenzialmente infinita: non soltanto un testo di istruzioni di gioco, ma una matrice di testi nelle mani di creativi di ogni genere, formazione e aspirazione.

Bibliografia

Testi e articoli accademici e scientifici

- Altman Rick, "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre", *Cinema Journal*, Vol. 23 (3), 1984, pp. 6-18.
- Augé Marc, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Parigi, Éditions du Seuil, 1992.
- Bartle Richard, "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs", *Journal of MUD research*, 1 (1), 19, 1996.
- Bertolo Maresa, *Game Studies e Game Design*, in Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 3-22.
- Bertolo Maresa, *Le meccaniche*, in Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 197-218.
- Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000.
- Brembilla Paola, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, FrancoAngeli Editore, 2018.
- Caillois Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parigi, Editions Universitaires, 1958, trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2000.
- Carmagnola Fulvio, *Il consumo delle immagini*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.
- Cohen Stanley, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers (3rd Edition)*, Londra, Routledge, 2002.
- Cook-Gumperz Jenny, *Gendered Contexts*, in Peter Auer, Aldo Di Luzio (a cura di), *The Contextualization of Language*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 1992, pp. 177-198.
- Courtès Joseph, Greimas Algirdas J., *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- Dall'Asta Monica, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Recco, Le Mani – Microart's Edizioni, 2009.

- Danielson Chris, “Marx and the Devil in Deseret: The Heber City, Utah Anti-Dungeons & Dragons Campaign, 1980”, PCA/ACA National Conference, Boston, 2012.
- Denson Shane, “Seriality”, in *The Bloomsbury Handbook to Literary and Cultural Theory*, New York, Bloomsbury, 2018, pp. 684-685.
- Denson Shane, Jahn-Sudmann Andreas, “Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games”, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7 (1), 2013, pp. 1-32.
- Eco Umberto, *L’innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l’illusione, l’immagine*, Milano, Bompiani, 1987, pp. 125-146.
- Eskelinen Markku, “The Gaming Situation”, *Game Studies*, 1, luglio 2001, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (ultimo accesso 19/01/2023).
- Fassone Riccardo, *Cinema e videogiochi*, Fano, Carocci Editore, 2017.
- Ferri Gabriele, *Gioco e narrazione*, in Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 113-126.
- Fine Gary Alan, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago, University of Chicago Press, 1983.
- Ford Sam, Green Joshua, Jenkins Henry, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York, New York University Press, 2013.
- Frissen Valerie, Lammes Sybille, de Lange Michiel, de Mul Jos, Raessens Joost, *Homo Ludens 2.0: Play, media, and identity*, in Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul, Joost Raessens, *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Culture*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015, pp. 9-50.
- Ghilardi Marcello, Salerno Ilaria, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunuè, 2007.
- Giovagnoli Max, *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo, 2009.
- Giuliano Luca, *Prefazione* a Marcello Ghilardi, Ilaria Salerno, *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunuè, 2007.
- Grasso Aldo, Penati Cecilia, *La nuova fabbrica dei sogni: miti e riti delle serie tv americane*, Milano, Il Saggiatore, 2016.
- Grouling Cover Jennifer, *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*, Jefferson, McFarland & Company Inc. Publishers, 2010.
- Huizinga Johan, *Homo Ludens*, trad. it. di Corinna von Schendel, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2002.

- Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo Libri, 2008.
- Jamieson Kathleen, “Antecedent genre as rethorical restraint”, *Quarterly Journal of Speech*, 61, 1975, pp. 406-415.
- Jenkins Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006, trad. it. di Vincenzo Susca, Maddalena Papacchioli, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
- King Geoff, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, trad. it. a cura di Paola Pace, *La Nuova Hollywood*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 2004.
- Lacassin Francis, *Fantômas, ou l’Enéide des temps modernes*, Parigi, Robert Laffond, 1987, trad. it. parziale *Le mille e una notte della Belle Epoque*, in Monica Dall’Asta (a cura di), *Fantômas. La vita plurale di un antieroe*, Udine, Il principe costante, 2004.
- Labov William, “The transformation of experience in narrative syntax”, in *Language of the inner city*, Philadelphia, University of Pennsylvania, 1972, pp. 354-396.
- Mackay Daniel, *The fantasy role-playing game: A new performing art*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2001.
- Mariani Ilaria, *Gioco e società*, Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 37-56.
- Mariani Ilaria, *Il gioco e il cambiamento per l’innovazione sociale*, Maresa Bertolo, Ilaria Mariani (a cura di), *Game Design – Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Milano, Pearson Italia, 2020, pp. 71-86.
- Matelly Jean-Hughues, ... *Istres, Toulon, Carpentras... Jeu de role: Crime? Suicides? Sectes?*, Toulon, Les Presses du Midi, 1997.
- Menotti Gabriel, “Videorec as gameplay: Recording playthroughs and video game engagement”, *GAME – Games as Art, Media, Entertainment*, 3, 2014, pp. 81-92.
- Messac Régis, *Le Detective Novel et l’influence de la pensée scientifique*, Genève, Slatkine Reprints, 1975.
- Prince Gerald, *A Dictionary of Narratology*, Lincoln e Londra, University of Nebraska Press, 2003.
- Ricoeur Paul, in David Wood (a cura di), *On Paul Ricoeur. Narrative and interpretation*, Londra, Routledge, 1991.
- Riggs Ben, *Slaying the Dragon: A Secret History of Dungeons & Dragons*, New York, St. Martin’s Press, 2022.

- Ryan Marie-Laure, “Narrative”, in David Herman, Manfred Jahn, Marie-Laure Ryan (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, Londra e New York, Routledge, 2005, pp. 344-348.

- Ryan Marie-Laure, *Avatars of story*, Minneapolis e Londra, University of Minnesota Press, 2006.

- Salmon Christian, *Storytelling. La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Editions La Dève, 2007, trad. it. Giuliano Gasparri, *Storytelling. La fabbrica delle storie*, Roma, Fazi Editore, 2008.

- Schechner Richard, Schuman Mandy (a cura di), *Ritual, Play, and Performance: Readings in the Social Sciences/Theater*, New York, Seabury, 1976.

- Schechner Richard, *Performance Theory*, Londra e New York, Routledge, 2003.

- Scriven Paul, “From Tabletop to Screen: Playing Dungeons & Dragons during COVID-19”, *Societies*, 11 (4), 125, 09/10/2021, <https://doi.org/10.3390/soc11040125> (ultimo accesso 11/08/2023).

- Suits Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Broadview Press, 2005.

- Timmermans Jeroen, *Playing with others: the identity paradoxes of the web as social network*, in Valerie Frissen, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul, Joost Raessens, *Playful Identities. The Ludification of Digital Media Culture*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2015, pp. 281-292.

Fonti da stampa, blog, editoria di settore

- “Gen Con 2007 In A Nutshell”, *Slashdot*, 22/08/2007, <https://slashdot.org/story/07/08/22/1847207/gen-con-2007-in-a-nutshell> (ultimo accesso 11/08/2023).

- Bottalico Domenico, “Dungeons and Dragons e Stranger Things: dai demogorgoni a Vecna, tutti i riferimenti”, *Tom's Hardware*, 11/07/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/dungeons-and-dragons-stranger-things/> (ultimo accesso 11/08/2023).

- Ceniti Mattia, Vacca Francesco, Zucca Giulia, *Luxastra Vol. 1: Argento e Indaco*, Firenze, Tatai Lab, 2019.

- Cinefra Valentino, “Stranger Things 4 e la strana (vera) storia del Satanic Panic”, *CulturaPop*, 06/06/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/stranger-things-4-satanic-panic/> (ultimo accesso 11/08/2023).

- Codega Linda, “Why Race Is Still A Problem In Dungeons & Dragons”, *Gizmodo*, 15/09/2022, <https://gizmodo.com/one-dnd-racism-rpg-stereotypes-dungeons-dragons-wotc-1849531852> (ultimo accesso 27/09/2023).
- Codega Linda, “Dungeons & Dragons’ New License Tightens Its Grip on Competition”, *io9 (Gizmodo)*, 05/01/2023, <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634> (ultimo accesso 30/08/2023).
- Corliss Cameron, “Dungeons and Dragons Infographic Shows How Popular the Game Has Become”, *GameRant*, 19/05/2021, <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-infographic-2021/> (ultimo accesso 22/09/2023).
- Crawford Jeremy, Mearls Mike (a cura di), *Dungeon Master’s Guide per Dungeons & Dragons 5th Edition*, Wizards of the Coast, 2014, ed. italiana a cura di Massimo Bianchini, *Dungeon Master’s Guide – Guida del Dungeon Master*, Asmodee Italia, 2021.
- Crawford Jeremy, Mearls Mike (a cura di), *Player’s Handbook per Dungeons & Dragons 5th Edition*, Wizards of the Coast LLC e Hasbro SA, 2018.
- Demil Benoît, Xavier Xavier, “The Rise and Fall of an Open Business Model”, *Revue d’Économie Industrielle*, 146, 2014, pp. 85-113, <https://journals.openedition.org/rei/5803> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Dornbush Jonathon, “Update: Critical Role Kickstarter Hits All of Its Stretch Goals”, *IGN*, 05/04/2019, <https://www.ign.com/articles/2019/04/05/critical-role-dd-kickstarter-hits-5-million-animated-special-will-now-be-a-series> (ultimo accesso 01/09/2023).
- Evans-Thirlwell Edwin, “The D&D Open Game License controversy, explained”, *The Washington Post*, 19/01/2023, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2023/01/19/dungeons-and-dragons-open-game-license-wizards-of-the-coast-explained/> (ultimo accesso 30/08/2023).
- Fiumi Cesare, “Lasciateci divertire come ci pare”, *Sette*, supplemento a *Il Corriere della Sera*, 15, 1997.
- Girdwood Andrew, “What is the Matt Mercer effect?”, *GeekNative*, 09/08/2019, <https://www.geeknative.com/68009/what-is-the-matt-mercero-effect/> (ultimo accesso 01/09/2023).
- Girdwood Andrew, “This is what D&D’s best year looks like [infographic]”, *GeekNative*, 22/04/2020, <https://www.geeknative.com/72496/this-is-what-dds-best-year-looks-like-infographic/> (ultimo accesso 22/09/2023).

- Haberman Clyde, “When Dungeons & Dragons Set Off a ‘Moral Panic’”, *The New York Times, Retro Report*, 17/04/2016, <https://web.archive.org/web/20160421110137/https://www.nytimes.com/2016/04/18/us/w-hen-dungeons-dragons-set-off-a-moral-panic.html> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Hall Charlie, “Critical Role animated series would have been very different on another streaming service”, *Polygon*, 25/01/2022, <https://www.polygon.com/interviews/22900701/critical-role-legend-of-vox-machina-not-for-children> (ultimo accesso 28/08/2023).
- Hoffer Christian, “Daggerheart First Impressions: Critical Role’s New TTRPG Blends Crunch and Narrative Play in Unique Ways”, *Comic Book*, 05/08/2023, <https://comicbook.com/gaming/news/daggerheart-first-impressions-critical-role-gameplay/> (ultimo accesso 01/09/2023).
- Langum Christoph, “Critical Role’s ‘Mercer Effect’ Explained (& How It Hurts D&D)”, *Screen Rant*, 09/04/2023, <https://screenrant.com/critical-role-dnd-mercer-effect-dungeons-dragons-expectations/> (ultimo accesso 01/09/2023).
- Lancia Francesco, “Dungeons & DeeJay: La rivelazione”, intervista con il pubblico condotta da Christian Bellomo presso l’evento *Play – Festival del Gioco*, Modena, 20/05/2023.
- Law Eric, “Dungeons and Dragons Players Cancel D&D Beyond Subscriptions En Masse After Insider Leak, Crash Servers”, *GameRant*, 12/01/2023, <https://gamerant.com/dungeons-and-dragons-dnd-beyond-canceled-subscriptions-server-crash/> (ultimo accesso 30/08/2023).
- Ng Man Chuen Caitlyn, “Why Orion Acaba Left Critical Role”, *CBR*, 18/07/2023, <https://www.cbr.com/critical-role-why-orion-left-tiberius-dnd/> (ultimo accesso 01/09/2023).
- Radulovic Petrana, “The Legend of Vox Machina is filling a huge gap in the animation world”, *Polygon*, 10/02/2023, <https://www.polygon.com/23590859/legend-vox-machina-adult-animation-fantasy> (ultimo accesso 28/08/2023).
- Redazione di ICv2, “Exclusive Interview on D&D, The Sundering, Part 1”, *ICv2*, 06/08/2013, <https://icv2.com/articles/comics/view/26417/exclusive-interview-d-d-the-sundering-part-1> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Sasso Mabelle, “One D&D: svelato il futuro di Dungeons & Dragons”, *CulturaPop*, 18/08/2022, <https://www.tomshw.it/culturapop/one-d-and-d-svelato-il-futuro-di-dungeons-and-dragons/> (ultimo accesso 11/08/2023).

- Maliszewski James, “Full Circle: A History of the Old School Revival”, *The Escapist*, 20/08/2009, <https://www.escapistmagazine.com/full-circle-a-history-of-the-old-school-revival/> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Matteo Adriano, “Dati d’ascolto della radio primo semestre 2023”, *RadioSpeaker*, <https://www.radiospeaker.it/blog/dati-ascolto-radio-primo-semester-2023/> (ultimo accesso 20/09/2023)
- Noah Eric, “Open Gaming Interview with Ryan Dancey”, Wizards of the Coast, 04/04/2002, <https://web.archive.org/web/20020404235238/http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/md/md20020228e> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Tweet Jonathan (a cura di), *Player’s Handbook v. 3.5*, Wizards of the Coast, 2003, ed. italiana a cura di Emanuele Rastelli, *Manuale del Giocatore v. 3.5*, Twenty Five Edition, 2003.
- Vaggi Diego, “Il gioco di ruolo in rete”, *GdR2*, 1999, <https://www.gdr2.org/archivio/studio/giocoinrete.htm> (ultimo accesso 11/08/2023).
- Whitten Sarah, “Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web”, CNBC, 13/03/2021, <https://www.cnn.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html> (ultimo accesso 24/09/2023).

Opere audiovisive considerate

- *Bells Hells (Critical Role Campaign Three)*, Critical Role Productions, Stati Uniti, 2021-in corso.
- *Dungeons & Deejay*, One Podcast, Radio Deejay, Italia, 2022-2023.
- *Dungeons & Dragons – L’onore dei ladri (Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves)*, John Francis Daley, Jonathan Goldstein, Paramount Pictures, Stati Uniti, 2023.
- *Exandria Unlimited: Calamity*, Critical Role Productions, Stati Uniti, 2022.
- *Exandria Unlimited Prime*, Critical Role Productions, Stati Uniti, 2021.
- *Forgotten Realms – Starter Set*, InnTale, Italia, 2022.
- *Forgotten Realms: “Draghi dell’Isola delle Tempeste”*, InnTale, Italia, 2022.
- *Luxastra’s Dream*, InnTale, Italia, 2022-2023.
- *Luxastra’s Lullaby*, InnTale, Italia, 2019-2021.
- *Stranger Things*, Matt Duffer, Ross Duffer, Netflix, Stati Uniti, 2016-in corso.

- *The Legend of Vox Machina*, Amazon Studios, Critical Role Productions, Titmouse Inc., Stati Uniti, 2022-in corso.

- *The Mighty Nein (Critical Role Campaign Two)*, Critical Role Productions, Geek & Sundry, Stati Uniti, 2018-2021.

- *Vox Machina (Critical Role Campaign One)*, Critical Role Productions, Geek & Sundry, Stati Uniti, 2015-2017.

Altri siti web consultati

- <https://dnd.wizards.com>
- <https://en.wikipedia.org>
- <https://ennie-awards.com>
- <https://getonstream.com>
- <https://help.drivethrurpg.com>
- <https://it.wikipedia.org>
- <https://support.google.com>
- <https://twitter.com>
- <https://www.dmsguild.com/>
- <https://www.dndbeyond.com/>
- <https://www.dragonsfoot.org/>
- <https://www.dropout.tv>
- <https://www.inntale.com/>
- <https://www.instagram.com>
- <https://www.kickstarter.com>
- <https://www.opendnd.games>
- <https://www.reddit.com>
- <https://www.treccani.it>
- <https://www.youtube.com>