



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Giocare al male I giochi di ruolo come esplorazione dell'antietica

Mattia Thibault

You're evil! You're really, really, evil! I get it!
The Jester in *Overlord* (2007)

1. Giochi di ruolo e panico morale

Nel 1974 Gary Gygax e Dave Arneson pubblicavano *Dungeons and Dragons*, un gioco da tavolo che mescolava le regole di combattimento dei *wargame* di miniature militari con improvvisazione teatrale e i temi fantasy (cfr. Ken e Grigg 2002). Nasceva così il primo gioco di ruolo. Il termine in italiano è più scivoloso dell'inglese *role-playing game*. Il termine “gioco di ruolo” (in inglese *roleplay* o *pretend play*) infatti si riferisce generalmente a una forma ludica tipica nel gioco infantile – quello che Caillois (1967) chiama *paidia* – utilizzata anche in ambito psichiatrico (cfr. ad esempio Rubenstein 2006). *Dungeons and Dragons* (D&D da qui in poi) e i suoi successori, invece sono indubbiamente dei *game* ovvero dei giochi “per adulti”, con regole fisse e stabili – quelli che Caillois definisce *ludus*.

In pratica, gli spessi manuali che racchiudono le regole dei giochi di ruolo forniscono ai giocatori gli strumenti per costruire dei mondi possibili coerenti, per quanto fantastici, e dei personaggi che si possano muovere al loro interno. Il sistema di costrizioni che sta alla base di ciascun gioco limita l'arbitrarietà degli avvenimenti che hanno luogo nel mondo possibile, legandole a regole generali e a valori numerici stabili. Ogni giocatore, poi, potrà “muoversi” in questo mondo impersonando – e interpretando – uno specifico personaggio di cui assumerà, appunto, il ruolo nella storia narrata da un altro giocatore.

Negli anni Ottanta, la crescente popolarità di D&D e di molti altri giochi di ruolo che lo seguirono innescò negli Stati Uniti una vera e propria ondata di panico morale (Cohen 1972). David Waldron (2005), in un articolo dedicato alla ricostruzione delle motivazioni e delle conseguenze della campagna d'odio contro il gioco di ruolo, offre una ricostruzione rigorosa delle paure che la fomentarono.

L'ondata di panico nacque in risposta al suicidio di due sedicenni americani, James Dallas Egbert III e Irving Bink Pulling II, uccisi rispettivamente nel 1980 e 1982. Nonostante la presenza di molti fattori psicologici e sociali che potenzialmente spiegavano il loro gesto – depressione cronica, abuso di droghe, bullismo – i media americani ipotizzarono insistentemente che uno dei fattori principali che li avesse condotti al suicidio fosse il loro essere giocatori di D&D. Questo convinse Patricia Pulling, madre di Irving, a denunciare la casa di produzione del gioco – la TSR – come responsabile della morte del figlio. Persa la causa nel 1984, Pulling fondò, assieme allo psichiatra Thomas Radecki

l'organizzazione Bothered About Dungeons and Dragons (B.A.D.D.), trovando consensi soprattutto nell'area del fondamentalismo cristiano. Il gioco venne accusato di essere frutto di un'influenza demoniaca e collegato ad altri fenomeni percepiti come minacciosi e satanici come la musica Heavy Metal.

Le campagne e il lobbismo contro i giochi di ruolo portate avanti dalla B.A.D.D. continuarono per circa un decennio, con alterni successi, e possono essere articolati in tre tappe successive (ibid.). Inizialmente i giocatori di D&D furono accusati di utilizzare il gioco per lanciare vere e proprie maledizioni sui propri compagni, genitori e insegnanti. Questa accusa fu al centro della denuncia di Pulling contro la TSR in cui la morte del figlio era imputata a una maledizione che sarebbe stata scagliata contro di lui durante il gioco. La convinzione che D&D potesse essere sfruttato per praticare stregoneria è presente anche in un famoso fumetto realizzato da Jack T. Chick e intitolato "Dark Dungeons", che vede la sua giovane protagonista coinvolta nel gioco da un gruppo di satanisti per poi salvarsi, in extremis, bruciando i manuali di D&D e riabbracciando il Vangelo. Questo genere di accuse resistette solo per un breve periodo, sia per la loro natura soprannaturale, sia perché si prestavano bene a essere parodiate e derise (il fumetto di Chick è divenuto un vero e proprio cult tra i giocatori).

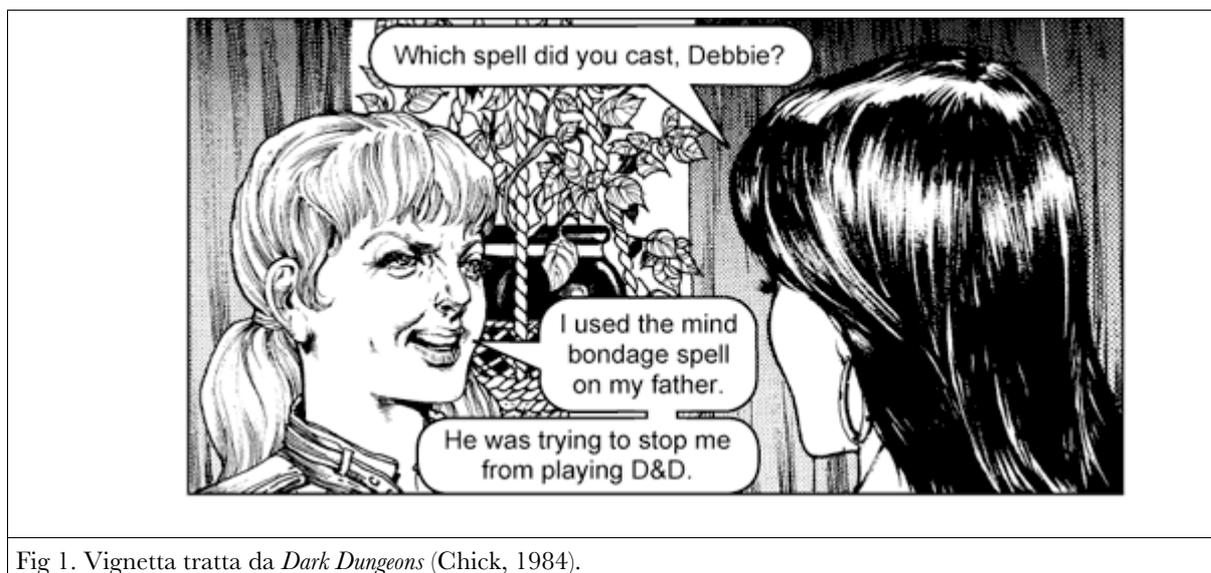


Fig 1. Vignetta tratta da *Dark Dungeons* (Chick, 1984).

La seconda fase, iniziata a metà degli anni Ottanta, fu caratterizzata da un tentativo di muovere accuse più razionali al gioco, legate soprattutto all'influenza che esso poteva avere sui suoi giocatori. Queste accuse si fondavano sulla credenza tutt'ora diffusa, ma mai provata, che il gioco possa influenzare i giocatori in maniera subdola e nefasta e che quindi i suoi contenuti debbano essere attentamente monitorati.

A fantasy role-playing game which uses demonology, witchcraft, voodoo, murder, rape, blasphemy, suicide, assassination, insanity, sex perversion, homosexuality, prostitution, satanic type rituals, gambling, barbarism, cannibalism, sadism, desecration, demon summoning, necromantics, divination and other teachings. There have been a number of deaths nationwide where games like Dungeons and Dragons were either the decisive factor in adolescent suicide and murder, or played a major factor in the violent behaviour of such tragedies. Since role-playing is typically used for behaviour modification, it has become apparent nationwide (with the increased homicide and suicide rates in adolescents) that there is a great need to investigate every aspect of a youngster's environment, [sic] including their method of entertainment, in reaching a responsible conclusion

for their violent actions. (Pulling, citata in Waldron 2005).

La terza e ultima fase del panico morale, a cavallo tra gli anni ottanta e novanta, fu incentrata sull'idea che D&D potesse essere uno strumento di reclutamento per satanisti e pagani e che quindi portasse i giocatori a compiere atti immorali o violenti.

In un primo momento gli argomenti portati dal B.A.D.D. trovarono terreno fertile all'interno delle comunità cristiane e repubblicane in America. Il gioco fu vietato in molte scuole e da molte famiglie, svariati membri del clero si attivarono per scoraggiare l'uso del gioco e vennero addirittura prodotti alcuni film dedicati alle conseguenze nefaste del gioco. Il più famoso rimane probabilmente *Mazes and Monsters* (Stern 1982), dove un giovane Tom Hanks cerca di buttarsi da una delle torri gemelle del World Trade Centre dopo aver perso la capacità di distinguere tra la propria identità e quella del suo personaggio.

Il panico che circondava i giochi di ruolo, però, cominciò presto a perdere presa. Il fatto che tutte le azioni legali intraprese o sostenute dal B.A.D.D. si rivelarono un fallimento erose l'immagine e gli argomenti degli oppositori di D&D. Inoltre diversi studi (ad esempio Simón, 1987; DeRenard e Kilen, 1990) provarono che non ci sono correlazioni significative fra gioco di ruolo, alienazione e instabilità emotiva. Sembrerebbe, anzi, che i giocatori fossero statisticamente meno propensi a violenza e depressione che i non giocatori (Waldrop 2005). Alla morte di Pulling nel 1992, il B.A.D.D. chiuse i battenti e il panico morale si spense definitivamente. O, forse, si spostò e cominciò a concentrarsi sui videogiochi, a loro volta coinvolti in una linea d'accusa – ancora attiva, sebbene infondata – che riguarda la loro potenziale pericolosità per la gioventù.



Fig. 2 Pagina del *Daily Trojan*, 8 ottobre 1981.



2. Far essere, far fare, far finta

I temi fantasy, che attingono a piene mani da fascinazioni paganeggianti e superstizioni medievali, sono stati indubbiamente uno dei fattori scatenanti del panico morale che si è accanito sul gioco di ruolo. Figure quali incantesimi, politeismo e demoni, accanto a meccaniche che rendono l'uccisione (sia di mostri che di umani) vantaggiosa per il giocatore, sono state al centro delle strategie di accostamento tra gioco di ruolo e satanismo. Ciononostante, sarebbe errato attribuire frettolosamente la reazione negativa di una parte della società americana ai semplici contenuti di D&D e simili. Dopotutto la letteratura o i fumetti fantasy, sono andanti incontro a una resistenza assai minore. Il gioco, invece, assieme alla musica, sembra essere ritenuto il veicolo perfetto per inoculare idee malsane nei giovani. Uno sguardo semiotico sul suo funzionamento può aiutarci a capire il perché.

Lotman (2011) descrive il comportamento ludico come la realizzazione contemporanea di due diversi comportamenti, uno pratico e uno convenzionale. Il comportamento convenzionale è l'accettazione o la creazione di una serie di risemantizzazioni. Gli oggetti usati dal giocatore assumeranno, nel gioco, nuovi significati, siano essi arbitrari (come un bastone che può diventare una spada, ma anche un cavallo) sia orientati dall'oggetto stesso (un soldatino che viene considerato essere "vero"). A queste risemantizzazioni, però, viene sempre affiancato anche un comportamento pratico: il giocatore sa che la pratica a cui sta prendendo parte è un gioco e quindi non permette alle sue risemantizzazioni di cancellare il significato originale dei testi e degli oggetti che egli usa per giocare.

La compresenza di questi comportamenti è necessaria per poter giocare, mentre la mancanza di uno di essi rende il gioco impossibile. Se un giocatore non assumesse un comportamento convenzionale, infatti, il gioco non avrebbe luogo, ma le sue azioni rimarrebbero ancorate alla quotidianità. Se, invece, il giocatore interrompesse il comportamento pratico, smarrirebbe la sua connessione con la realtà. Diventerebbe un DonChisciotte, che quando vede un mulino non *finge* che esso sia un gigante, ma lo interpreta come un gigante *vero*.

Su questa seconda possibilità si innesta una paura e una diffidenza verso il ludico che accompagna l'Uomo in tutta la sua storia. Cosa succede se il giocatore perde il contatto con la realtà? Può il gioco far impazzire i suoi giocatori e diventare, così, una minaccia per l'ordine sociale precostituito? La paura del "gioco che uccide", che travalica i suoi confini e priva la realtà del senso che vorremmo darle è ben radicata nell'animo umano. Si basa, probabilmente, sulla consapevolezza dell'arbitrarietà e della fragilità del senso che diamo al mondo. Dopotutto religioni, rituali e magia si basano su meccanismi simili, sul dare nuovi significati agli oggetti e rimuovere quelli precedenti, talvolta negando la mediazione segnica (l'idolo diventa feticcio), talvolta effettuando operazioni ontologiche (il pane che si transustanzia in corpo). Non è un caso, allora, che siano proprio le religioni e, soprattutto, i religiosi a scagliarsi più spesso contro il gioco, nel passato (Leone, 2016) come nel presente – abbiamo visto bene, nel paragrafo precedente il ruolo e l'importanza della religione nel panico morale diretto contro D&D.

Il gioco di ruolo ha anche delle caratteristiche specifiche che lo rendono particolarmente suscettibile a questo tipo di accuse. Per poterle analizzare, occorre però soffermarci un momento sulle meccaniche che sono alla base del suo funzionamento.

Una sessione di gioco di ruolo prevede che un giocatore – detto Master o Narratore – racconti una storia che riguardi i personaggi mossi dagli altri giocatori. I giocatori dichiareranno come i loro personaggi agiscono e reagiscono alle situazioni narrate dal Master, che adatterà la narrazione alle loro scelte. Per qualunque azione che non sia triviale, è richiesta una *prova*, basata sul tiro di uno o più dadi. Il risultato del tiro determinerà il successo o il fallimento dell'azione e il master ne racconterà le conseguenze.

I manuali di regole forniscono essenzialmente due tipi di informazioni atte a rendere possibile e coerente questo genere di narrazione. Prima di tutto riportano una serie di meccaniche e dinamiche di gioco che permettono di determinare quale tipo di prova vada effettuata per agire in un certo modo e, in particolare, forniscono una serie di valori numerici e di modificatori per i tiri di dado con lo scopo di

rappresentare la diversa difficoltà di riuscita delle possibili azioni. Le regole, quindi, non costruiscono un mondo possibile, ma forniscono al master le “leggi fisiche” che sorreggano i mondi possibili da lui inventati. Quest'ultimi, però, saranno sempre influenzati dalla *mappatura* del mondo presentata dalle regole, ovvero dai tipi di azione che essa prende in considerazione. Le regole, quindi, tramite la costruzione di un complesso sistema di costrizioni, realizzano un *modello* che è sia specchio della realtà (ovvero è basato su di una sua percezione) che archetipo per la creazione di altre realtà (i mondi possibili in cui sarà ambientato il gioco).

Il secondo tipo di informazione riportato dalle regole riguarda i *ruoli* che danno il nome al gioco. Le regole permettono ai giocatori di creare i propri personaggi scegliendo, o più spesso incrociando, dei ruoli tematici. Ad esempio, D&D richiede che un giocatore scelga, per il suo personaggio, due diversi ruoli: una razza (umano, elfo, nano...) e una classe (ladro, mago, guerriero...). Ognuno di questi ruoli fornisce al personaggio delle determinate competenze espresse sia come dei *poter fare* (un mago può lanciare incantesimi) che dei *saper fare* (tramite dei modificatori numerici ai tiri di dado che facilitano, o complicano, la riuscita della prova). Articolandola lungo la sequenza narrativa canonica, la dinamica di un gioco di ruolo tipicamente prevede:

- una qualificazione del soggetto determinata da modalità complesse, fornite di volta in volta dal master, dal giocatore che impersona il personaggio e dalle regole;
- una performance basata sul tiro di uno o più dadi;
- una sanzione determinata dalla comparazione del risultato del tiro con delle soglie di successo e di insuccesso fornite dal gioco e decisa e narrata dal master.

Questo schema evidenzia diverse caratteristiche fondamentali del gioco di ruolo.

La prima è che esso richiede un intenso e continuo *embrayage*. Il giocatore, spogliatosi in parte della propria individualità grazie a un *débrayage*, si riferisce alle azioni del proprio personaggio sempre in prima persona, usa deittici temporali ancorati al momento del gioco (quelli riguardanti il luogo fisico, invece sono comunque rivolti a un altrove) e spesso recita la parte del proprio personaggio, partendo da un principio di coerenza diegetica nel quale il giocatore si fa attore (in senso teatrale) e il personaggio parte improvvisata.

Nel gioco di ruolo, dunque, non vengono risemantizzati solo gli oggetti usati per giocare ma anche i soggetti stessi. Questa risematizzazione del sé e dei propri compagni di gioco è uno degli elementi del gioco che viene considerato più inquietante.

Its to the point where, in the game itself, you portray yourself – you take on the characteristics of another person and what you are really supposed to do at that point is make believe you are that person and you are supposed to rob, pillage; you're supposed to murder—anything you can do to achieve power in the game. (brano tratto dal seminario “cult crime” presentato dal Detective Gary Sworin in Virginia e citato in Waldron 2005).

La seconda, è che la sanzione colpisce il personaggio, ma tocca il giocatore solo indirettamente e solo all'interno del gioco. Il timore che le conseguenze del gioco possano eccederne i confini – l'idea che le maledizioni del gioco funzionino anche nel mondo reale, o che i giocatori il cui personaggio muoia finiscano per suicidarsi – è, in realtà, del tutto infondato. Se la morte del proprio personaggio può indubbiamente essere frustrante per un giocatore, non bisogna dimenticare che il fatto che i giochi di ruolo permettano di esplorare infiniti percorsi narrativi senza incorrere direttamente nella sanzione è sicuramente una delle loro attrattive principali. Il giocatore può così esercitare la propria agentività in modi che, nel quotidiano, gli sarebbero negati o che riterrebbe inopportuni o ancora che risulterebbero troppo pericolosi nella vita reale. Il gioco di ruolo, allora, crea una situazione che, con Bachtin (1979) possiamo definire *carnevolesca*: uno spazio in cui esplorare nuove identità e, talvolta, risolvere tensioni reali in un quadro ludico.

3. Fare i cattivi

Quest'ultima caratteristica, dunque, è quella che permette ai giocatori di indossare tranquillamente i panni dell'antieroe, del malvagio, di colui a cui, tradizionalmente, sarebbe assegnato il ruolo di *anti-soggetto*.

Questa tendenza, ironicamente, è stata incoraggiata e incentivata dal panico morale che ha circondato i giochi di ruolo negli anni Ottanta. La reazione alle accuse di legami con l'occultismo, infatti, non ha solo indirizzato l'opinione generale dei giocatori contro un certo tipo di cristianesimo (Waldron 2005), ma ha innescato una reazione di avvicinamento a temi gotici e horror. Giochi come *Vampire: The Masquerade* (d'ora in poi V:TM), come vedremo a breve, sono dedicati proprio a quei temi di dannazione, occultismo e magia nera che erano stigmatizzati dalla B.A.D.D. e simili.

Nel panorama odierno, giochi e videogiochi di ruolo e di avventura pongono frequentemente il giocatore nella parte del "cattivo". Questo rovesciamento valoriale a volte può avere scopi squisitamente comici e parodistici: in *Overlord* (Codemaster, 2007), per esempio, il giocatore interpreta un "signore delle tenebre" che guida una disordinata orda di mostriciattoli nel razzare idilliache campagne fantasy. Vi è sicuramente un piacere sottile nel percorrere soleggiate colline verdeggianti e scatenarsi contro indifese pecorelle cumuliformi. Inutile sottolineare ulteriormente il carattere carnevalesco e ironico di questo tipo di gioco, sicuramente motivo principale del suo successo. Non tutti gli approcci ludici al *male*, però, sono parodistici: anche gli approcci seri, quando non criticamente accurati, sono decisamente comuni.

3.1 Mappare la perversione

Dalla sua nascita negli anni settanta, D&D ha visto pubblicare numerose edizioni delle proprie regole (ad oggi siamo alla quinta) e decine di manuali aggiuntivi, dedicati a espandere le regole base del gioco esplorando nuove aree. Uno dei manuali aggiuntivi di maggior successo è il *Libro delle Fosche Tenebre* (in originale *Book of Vile Darkness*), pubblicato nel 2002 e scritto da Monte Cook per la terza edizione delle regole base di D&D. Il volume, che riporta l'indicazione "Mature Audiences Only" è stato presentato dagli autori come una risposta alle richieste di molti giocatori, ma ciononostante ha scatenato diverse polemiche all'interno della comunità dei giocatori stessi. Tracy Hickman, autore che ha partecipato alla creazione di diverse ambientazioni di D&D, all'epoca distribuì una newsletter dai toni molto duri, dove affermava che: "Every dark fear that mothers and clergy across America have about D&D is now, suddenly, true"¹. Il timore che questo manuale finisse per riaccendere il panico morale contro i giochi di ruolo, però, si rivelò infondato, mentre il *Libro delle Fosche tenebre* si è rivelato uno dei manuali aggiuntivi più venduti e amati dai giocatori.

L'obiettivo dichiarato del volume è quello di permettere ai master di rendere ancora più malvagi gli antagonisti inseriti nelle campagne, facendo così risaltare le virtù degli eroi. Nelle sue quasi duecento pagine, il manuale presenta una carrellata di suggestioni improntate al vizio, alla depravazione e al sadismo. Ad esempio, gli effetti dell'uso di droghe da parte dei personaggi vengono descritti accuratamente e trasformati in regole di gioco che modificano le competenze dei personaggi, esponendoli allo stesso tempo al rischio dell'assuefazione. Vengono introdotti artefatti magici alimentati dal dolore inflitto alle vittime di tortura o che consumano le anime di chi ne viene a contatto. Vi è una lunga descrizione di diversi tipi di inferno e di numerosi demoni e diavoli che possono essere venerati ricevendo diversi tipi di ricompensa. Menomazioni fisiche e perversioni psicologiche sono trasformate in regole di gioco, permettendo così ai master di introdurle nei propri mondi paralleli.

Quello che fa il *Libro delle Fosche Tenebre*, allora, è proporre una mappatura di tutto ciò che nella nostra cultura è considerato scabroso, perverso e malvagio – in una parola *antietico*. La mappatura è il più

¹ Testo disponibile su: <http://www.enworld.org/forum/showthread.php?24200-Tracy-Hickman-s-view-of-the-Dragon-300-sealed-section>

possibile completa, arrivando a mescolare perversioni reali (come la necrofilia) con temi fantasy (come l'esistenza dei non morti). Integrando questi temi nelle regole del gioco, il manuale costruisce allora una sorta di grammatica dell'antietica, isolandone i singoli elementi, traducendoli in chiave ludica, e rendendoli disponibili all'utilizzo da parte dei giocatori.

Inutile dire che una simile mappatura del male è spesso usata dai giocatori non per creare antisoggetti più odiosi, ma al contrario per giocare soggetti malvagi, sfruttando le suggestioni proposte per provare a vestire i panni del “cattivo” e per esperire, così, una narrazione tradizionale da un punto di vista insolito.

3.2 Negoziati etici

Vi sono anche giochi che fanno della discussione sull'etica il loro punto centrale. Il già citato *Vampire: The Masquerade*, ad esempio, si fonda proprio su questo. Fin dalla prima edizione del 1991 il gioco ha goduto di un grande successo e, nonostante i temi gotici trattati, non ha suscitato particolari controversie: il panico morale relativo ai giochi di ruolo era ormai quasi esaurito.

Il gioco è basato su di un sistema di regole decisamente più semplice rispetto a D&D, che dà vita a un gioco orientato più all'interiorità dei personaggi che allo scontro violento. Il ruolo tematico assegnato ai giocatori, nonostante l'esistenza di diverse sfumature, è invariabilmente quello del vampiro, con tutte le figure (canini appuntiti, vestiti scuri) e gli script (il cibarsi di sangue umano, sfuggire il sole ecc) a esso collegati.

Questi script, tradotti in meccaniche di gioco, costringono il singolo personaggio a cibarsi di sangue (ovvero lo modalizzano secondo il *dover fare*) proponendo come unica alternativa la morte. Le regole stesse, quindi, obbligano il giocatore a far seguire al suo personaggio dei comportamenti antietici. Spesse volte, anzi, lo incentivano a continuare su quella strada, legando le competenze del personaggio (il *poter* e *saper fare* innanzitutto) all'esecuzione di azioni immorali (come la *diablerie* che garantisce grandi poteri a un vampiro che divorasse l'anima di un suo simile).

Se le regole si limitassero a queste, è facile immaginare che il gioco degenererebbe rapidamente in un susseguirsi di azioni scabrose. Gli sviluppatori di V:TM, però, hanno introdotto anche un importante elemento di bilanciamento che diventa il perno centrale attorno al quale ruota l'esperienza ludica.

Questo elemento di bilanciamento è un fattore psicologico-morale chiamato la “Bestia”: una forza maligna e distruttrice che dimora nell'anima di ogni vampiro e che, se questi indulgesse eccessivamente in comportamenti antietici, finirebbe per fargli perdere la ragione e trasformarlo in un essere selvaggio e irrazionale. In pratica, quindi, la meccanica di gioco della Bestia punisce i giocatori/personaggi il cui comportamento sia puramente antietico, facendo loro, in ultima istanza, perdere il gioco. Questo dà vita a una dinamica che pone i giocatori in una posizione che li costringe ad atti malvagi (nutrirsi di sangue umano), ma al contempo sanziona negativamente i comportamenti antietici, ponendo i giocatori in una situazione di negoziati etici continui. Questi negoziati sono, se non l'unico, uno dei punti cardine del gioco. Come racconta su reddit un giocatore della prima edizione:

The idea of the Beast, as presented in the game, was some serious shit, if you played it correctly. You must be a monster in order to avoid being a monster you can't control. The moral of the story hit hard. We had a campaign that went on for over a year, and a player sacrificed his character so that a human woman he was in love with wouldn't die by his own hand. She never even knew he existed. (testimonianza di un giocatore di V:TM postata su reddit²).

V:TM, allora, affronta il male non proponendo una sua mappatura e grammaticalizzazione (ovvero cristallizzandolo in una serie di regole esplicite e di valori numerici oggettivi), ma al contrario obbligando i giocatori a muoversi lungo una linea d'ombra tra l'etico e l'antietico. Se il manuale

² Disponibile su:

https://www.reddit.com/r/rpg/comments/3e8p18/about_vampire_the_masquerade_was_it_really_that/

fornisce delle generiche linee guida per definire quale genere di azioni appartenga all'etico o all'antietico, sono in definitiva i giocatori stessi che devono confrontarsi, a seconda della loro sensibilità, con questi temi. Il gioco di ruolo, così, diventa un'occasione per una riflessione etica che non può mai essere troppo scontata o banale, perché mossa da un idiosincrasia profonda, iscritta nelle regole stesse del gioco, che obbliga i giocatori in una posizione al contempo scomoda (perché necessita di continui negoziati), privilegiata (perché la sua posizione liminale permette di osservare da vicino i sistemi valoriali messi in moto dai diversi comportamenti) e sicura (perché, trattandosi di un gioco, non espone il giocatore a sanzioni dirette).

4. Il gioco come esplorazione morale

In questo articolo abbiamo visto, allora, come il gioco di ruolo diventi spesso uno strumento per un'esplorazione dell'antietica. L'intenso embrayage che esso richiede, infatti, permette ai giocatori di esperire in prima persona percorsi narrativi all'insegna del male senza, però, incorrere in nessuna sanzioni, protetti dietro al *débrayage* che li separa dal loro personaggio. In questo modo i giocatori, che sono spesso adolescenti, possono esplorare liberamente e in modo sicuro l'altro lato dello spettro etico, osservandolo da vicino, ma sempre solo *per finta*.

Questo può, per alcuni, apparire spaventoso. Cosa succede se un giocatore si accorge che i comportamenti antietici gli piacciono? Vi è forse il rischio che questi eccedano i limiti del gioco e contagino la vita reale? Insomma, vi è il timore, radicato in una retorica della purezza infantile ancora ben presente nelle società occidentali, che questo genere di giochi possa corrompere i giocatori, contaminandoli con i suoi temi e le sue dinamiche.

Vi sono, ormai, numerosi studi che rifiutano questa concezione passiva e a-critica di bambini e adolescenti, citiamo tra i tanti Buckingham e Bragg (2004), che lo definisce un pregiudizio infondato, Tobin (2000), che nega l'esistenza di una "violenza imitativa" e Chin (2014) che denuncia come fallace l'idea che "kids uncritically reproduce what they witness in media" (Ibid., p. 136). Anche dal punto di vista semiotico, dopotutto, la conatività di questi giochi appare estremamente sovrastimata, poiché il giocatore viene presentato come privo di una sua abilità interpretativa e descritto come mero ricettacolo del senso ricevuto.

Si potrebbe affermare, al contrario, che le esplorazioni morali che sono permesse da questi giochi abbiano proprietà euristiche. I giocatori, allora, non si limiterebbero a risolvere bachtinamente tensioni e soddisfare desideri freudianamente repressi, ma si inserirebbero in un processo di conoscenza in cui una pratica basata sul far finta diviene lo strumento di un far sapere riflessivo. Insomma, i giochi di ruolo usati per esplorare l'antietica – che offrano dettagliate mappature del male oppure siano strumenti di rivalutazioni interiori di sistemi di valori – sono anche un modo per (ri)strutturare aree della propria *enciclopedia* che normalmente non sarebbe possibile percorrere.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Bachtin, M. 1979, [1965], *L'opera di Rabelais e la cultura popolare*, Torino, Einaudi.
- Buckingham D. and S. Bragg, 2004, *Young people, sex and the media: the fact of life*, New York, Palgrave Macmillan.
- Caillois, R. , 1967, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Chick, J., 1984, *Dark dungeons*, Chick Publications, [Online] Disponibile su http://www.chick.com/reading/tracts/0046/0046_01.asp Ultimo accesso: 29/05/2017.
- Chin E., 2014, "Barbie sex videos – making sense of children media making", in Forman-Brunell M. and Dawn Whitney J (eds.) *Dolls Studies, the many meanings of girls' toys and play*, New York, Peter Lang, pp. 133-154.
- Cohen, S., 1972, *Folk devils and moral panics*, Oxford, MacGibbon and Kee.
- David W., 2005, "Role-Playing games and the christian Right: community formation in response to a moral panic", in "Journal of Religion and Popular Culture", 9, [Online] Disponibile su <https://web.archive.org/web/20130104131941/http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying-print.html> Ultimo accesso: 29/05/2017.
- DeRenard LA. e LM. Kline, 1990, "Alienation and the game dungeons and dragons", in "Psychol Rep.", 66 (3.2), pp. 1219–22.
- Chin E., 2014, "Barbie sex videos – making sense of children media making", in Forman-Brunell M. and Dawn Whitney J (eds.), *Dolls Studies, the Many Meanings of Girls' Toys and Play*, New York, Peter Lang, pp. 133-154.
- Leone, M., 2016, "La pallavolo sacra", in M. Thibault (ed.), *Gamification Urbana, Letture e Riscritture ludiche degli spazi cittadini*, I Saggi di Lexia, 20, Roma, Aracne.
- Lotman J.M., 2011 [1967], "The place of art among other modelling systems", in "Sign Systems Studies", 39 (2/4), pp. 251–270.
- Newman K. e R. Grigg, 2002, "Albert goes narrative contracting", in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere University Press.
- Rubenstein, T., 2006 (ed.), *The use of roleplay as an assessment instrument*, Springfield, Charles C Thomas Publisher.
- Simón, A., 1987, "Emotional stability pertaining to the game of Dungeons & Dragons", in "Psychology in the Schools", 24 (4), pp. 329–32.
- Tobin, J., 2000, *"Good guys don't wear hats": Children Talk about the Media*, New York, Teachers College Press.