

La riduzione a numero dei corpi: potere, dominio e consapevolezza nel game design

Marco Palvarini

Studente in Scienze Storiche, Università degli Studi di Milano

Via Giovanni Ricordi 32, Milano

+393209088378

Plivius93@gmail.com

ABSTRACT

La rappresentazione delle soggettività negli immaginari videoludici e ludici è sempre stata privilegio del creatore/creatrice del gioco stesso. Questa figura demiurgica nominabile come Game Designer, o Game Master, filtra attraverso le sue personali nozioni la realtà riportandola nel gioco, e in parallelo generando immaginari non neutrali. Come avviene per la Scienza, la figura demiurgica spesso si appella alla neutralità del suo pensiero per difendere una visione neopositivista sul mondo creato, attaccando la rappresentazione dell'alterità delle soggettività oppresse come azione di una lobby del "politically correct".

Questo paper analizzerà, utilizzando il gioco di ruolo cartaceo come matrice dell'analisi del bias nel videogioco RPG, le modificazioni della rappresentazione dell'alterità a partire dalla edizione 0 del noto Dungeons & Dragons (1974) focalizzandosi sulla riduzione dei corpi a sistemi numerici di rappresentazione [M. Foucault]. In D&D edizione 0 la rappresentazione della soggettività altra era generata sulla base di un bias intrinseco al pensiero dei creatori, specchio dell'identità del maschio bianco eterosessuale generalmente di classe medio-alta. Un bias che venne accentuato con il contributo di Lenard Lafofka alla creazione di Gygax e Anerson: il personaggio femminile non era in grado di raggiungere gli stessi parametri di forza fisica, e le stesse abilità combattive, di un personaggio di pari "livello" maschile; questa discriminazione venne rappresentata da un bias numerico insormontabile e parte dell'algoritmo di creazione nelle prime edizioni del gioco.

In altri RPG, ed in parallelo nei videogiochi che traevano spunto da essi, con la riduzione a numero dei corpi si poteva modificare e controllare la produzione di immaginario, generando una cultura nerd mainstream dalla base fortemente sessista, omofoba, transfobica, classista e razzista, anche in giochi basati sulla rappresentazione di alterità (The Witcher saga, Mass Effect saga).

Esamineremo un parallelismo storico di riduzione dei corpi a numeri: la Parigi del Secondo Impero e la pianificazione urbana del barone Von Haussman, dove il bias delle classi dominanti dell'epoca modificò per sempre la struttura di una città, generando immaginari classisti tutt'ora presenti, [D. Harvey] esattamente come la pianificazione ludica di Lafofka ha generato immaginari sessisti e razzisti difficili da eliminare dall'esperienza ludica.

Attraverso l'attualità dell'industria videoludica procederemo ad analizzare il portato storico di questo bias pianificato in giochi come Kingdom Come: Deliverance, prodotto da uno degli esponenti di punta del Gamergate, Daniel Vávra.

Kingdom Come: Deliverance rivendica una "oggettività storicista", una neutralità parziale che modifica la ricerca storica a fine politico, giungendo all'elisione del ruolo storico delle donne nel medioevo, all'esclusione delle soggettività lgbtq* e ad una rimozione accurata delle soggettività migranti e non bianche dalla Boemia del 1403 in cui il gioco è ambientato, in un trionfo del bias patriarcale e di estrema destra.

In conclusione verranno proposti gli attuali "spazi di speranza" nella creazione di giochi da parte di game designer consapevoli del bias, nella rivendicazione di una produzione videoludica e ludica dal "bias partigiano", che possa dare voce alle soggettività oppresse siano esse donne, soggettività

Proceedings of DiGRA 2018 Conference: Women, LGBTQI and Allies

© 2018 Authors & Digital Games Research Association DiGRA. Personal and educational classroom use of this paper is allowed, commercial use requires specific permission from the author.

lgbtq* e migranti, verso l'elaborazione di possibilità non numeriche nella rappresentazione dei corpi.

Keywords

Game Design, Role Playing Game, Bias, Political Studies, Urban Studies

INTRODUZIONE

Viviamo in una "società in rete" (Castells, 1996), interconnessa continuamente su più piani e costantemente sbilanciata su poli di attrazione e dominio differenti, una società che determina il divario tra "nord e sud globali" (Sassen, 2001) e che produce una "geografia della differenza" (Harvey, 1996) basata sugli assi di oppressione di genere, razza e classe (Angela Davis, 1981).

L'ambito ludico non è differente poiché il "cerchio magico" in cui il gioco ha sede (Huizinga, 1955) è creato prevalentemente dal nodo dominante della società in rete. Analizzando il polo dominante su di una scala macro esso è associabile alla produzione ludica, quindi all'ambito del game design, e si rapporta all'altro polo, ovvero la community internazionale. In una scala micro il polo dominante è associabile al Game Master di un gioco di ruolo cartaceo, e il gruppo di giocatori è l'altro polo. La figura di potere, sia essa Game Designer o Game Master, in tutte le scale di riferimento, deve assolvere al patto sociale che il gruppo ludico o la community ha deciso di firmare con essa, e quindi è una figura associabile a ciò che era il Leviatano nelle dottrine politiche classiche:

"[...] more than consent, or concord; it is a real unity of them all in one and the same person, made by covenant of every man with every man, in such manner as if every man should say to every man: I authorise and give up my right of governing myself to this man, or to this assembly of men, on this condition; that thou give up, thy right to him, and authorise all his actions in like manner. This done, the multitude so united in one person is called a Commonwealth; [...]"

(T. Hobbes, 1651, p.106)

Oltre che Leviatano la figura del Game Designer/Game Master è anche Artefice o Demiurgo (Platone, p.26). Il ruolo del Game Master, ovvero chi gestisce il gioco di ruolo cartaceo, è nato con la figura dell'arbitro negli wargame (Peterson, 2013), riporta alla mente il ruolo del Destino nelle saghe fantasy, o del Dio dell'Antico Testamento.

Nella prima edizione di Dungeons & Dragons i giocatori, ovvero l'altro polo della rete nel gioco di ruolo, vengono avvisati:

"Be prepared to accept his [Game Master] decision as final and remember that not everything in the game will always go your way!"

(Gygax, AD&D: Player's Handbook, 1978, p. 2)

E nella quinta edizione il ruolo del Dungeon Master è ulteriormente specificato:

"is the creative force behind a D&D game"

(Wizards of the Coast, Dungeon Master's Guide, 2014, p. 4).

Il ruolo del Game Designer nei videogiochi, facendo riferimento al game design di giochi di ruolo su schermo, ha lo stesso ruolo di potere del Game Master, governa l'azione possibile nel contesto ludico, gestisce la curva di possibilità.

Sia il Game Master che il Game Designer possono essere anche artefici dell'algoritmo alla base del gioco, e quindi determinarne le variabili.

Nella maggioranza dei contesti di sviluppo la modifica del codice sorgente di un gioco pubblicato rimane però privilegio esclusivo dei Game Designer a capo del progetto, sia esso un videogioco o un complesso di regole che governa un gioco di ruolo cartaceo. L'azione sul codice sorgente rimane privilegio di chi ha creato il gioco e se "riscritto" determina il cambiamento del gioco in qualcos'altro non più associabile al prodotto originale, secondo la legge internazionale sul copyright.

Alcuni videogiochi (Neverwinter Nights, The Elder Scrolls Saga, tra gli altri) così come tutti gli RPG cartacei possono essere definiti dei software *open*, in cui è possibile "customizzare" il prodotto, alle volte anche a fine di lucro per chi produce la versione *custom*. Non bisogna però confondere il concetto di *free software* (Ippolita, p. 85) con il concetto di *open*, poiché anche in questi casi di prodotti *open* il codice

sorgente rimane proprietà privata di chi registra il prodotto stesso.

Questi prodotti, *close* o *open* che siano, hanno alla base un algoritmo per rappresentare un mondo, un algoritmo scritto da un ristretto numero di persone, definibili nel ruolo dei Game Designer proprietari (hanno sia il diritto di proprietà sancito dalle leggi internazionali che le capacità tecniche per modificare il prodotto). I Game Designer proprietari, al vertice della scala di dominio della società in rete, applicano la loro visione del mondo determinando un *bias*, una distorsione, a sua volta distorto da altri *bias* degli altri Game Designer non proprietari ma partecipanti allo sviluppo.

Ogni soggettività rappresentata in questi prodotti ludici è raffigurata dal punto di vista di chi scrive l'algoritmo. Il Game Designer fornisce un input, ma non sempre chi scrive l'algoritmo è parte del gruppo sociale rappresentato nel gioco. Parlando di giochi di ruolo spesso le identità rappresentate sono fittizie e si ricorre all'uso di calchi storici e iconografici appartenenti a culture altre rispetto alla cultura che inserisce l'input. In tutti questi casi la rappresentazione fornita dall'output dell'algoritmo è la rappresentazione di una o più alterità.

Il gioco di ruolo cartaceo, grazie al fattore dell'immaginazione non dipendente dallo sviluppo tecnologico nella creazione dei mondi rappresentati, è la matrice storica di questo sistema di rappresentazione oggi presente nell'ambito videoludico e parte del dibattito internazionale sull'inclusività nel game design.

RPG, MODERNITÀ E PIANIFICAZIONE

Dungeons & Dragons come primo gioco di ruolo (RPG in inglese) prodotto dalla cultura occidentale riprende una strutturazione del sapere parallela allo stato moderno, riduce le identità a "sapere bibliografico" per renderle giocabili in un contesto. I vari manuali che descrivono chi possiamo giocare e chi possiamo incontrare in Dungeons & Dragons sono una grande enciclopedia del mondo del gioco di ruolo, compilati dal Game Designer. Il ruolo del Dungeon Master è quello del sorvegliante del Panopticon Benthaniano descritto da Foucault (Foucault, 1976) ovvero si occupa dell'amministrazione del potere sulla base di una riduzione numerica dei corpi, matematicizzati per meglio amministrarli attraverso l'enciclopedia creata dai Game Designer, sempre modificabile in ampiezza ma non nella sua struttura.

In un RPG le caratteristiche fisiche, così come le abilità e capacità, dei personaggi sono rappresentate da valori numerici in scala. Questa strutturazione si è evoluta nei vari sistemi di gioco a partire dall'originario Dungeons & Dragons.

E' doverosa una precisazione: analizzerò alcuni RPG contemporanei come Dream Askew (2018) che non utilizzano alcun valore numerico nella rappresentazione dei corpi nell'ultimo paragrafo di questo articolo, questo perché la strutturazione del game design in questi giochi è creata dai giocatori stessi, così come il contesto e l'azione partecipata. In quanto giochi collaborativi, che prevedono il consenso tra i giocatori senza l'ausilio del Game Master, non possono essere utilizzati come parametro di confronto con l'ambito videoludico, focus di questo paragrafo.

Dungeons & Dragons, da ora in poi abbreviato in D&D, fu pubblicato nel 1975 da Gary Gygax e Dave Arneson, all'interno di una comunità ben specifica ovvero quella dei wargames in Wisconsin, una comunità principalmente bianca, eterosessuale, di classe medio-alta, e maschile.

Il lavoro di ricostruzione storica dell'ambito culturale di riferimento in cui venne creato e pubblicato D&D fatto da Jon Peterson (Peterson, 2014) non lascia dubbio alcuno sulla rappresentazione delle soggettività femminili all'interno del primo RPG: siamo di fronte ad un *bias*, una distorsione algoritmica interna al gioco, connotata in particolare dal contributo di Lenard Lafofka e P. M. Crabaugh allo sviluppo dei supplementi per D&D. Se nella "edizione 0" le soggettività femminili sono invisibilizzate, con l'uscita dell'articolo "Weights & Measures, Physical Appearance and Why Males are Stronger than Females; in D&D" (Dragon Magazine n°10, 1977) viene prodotto un senso di alterità di quelle soggettività donne rappresentate nei personaggi che popolavano il gioco di ruolo, aprendo la strada al regolamento del 1978 in Advanced D&D dove vi è un livello di Forza fisica massima raggiungibile dai personaggi femminili (AD&D: Player's Handbook, p.9). E' importante sottolineare che la caratteristica Forza nel regolamento di D&D determina anche l'abilità combattiva, nulla a che vedere dunque con un ragionamento biologico ma bensì con un bias intrinsecamente sessista e centrato su una community a guida maschile.

Gli stessi limiti nello sviluppo delle possibilità di un personaggio, correlati con la riduzione dei corpi a numero, si notano sul fattore razza (che nella prossima edizione, come già annunciato dalla Wizards of the

Coast, verrà probabilmente cambiato in specie). Nella fase di creazione del personaggio in D&D i giocatori possono scegliere una razza appartenente all'immaginario fantasy. La razza del personaggio determina, soprattutto nelle prime edizioni, attraverso specifici modificatori numerici alle caratteristiche fisiche e mentali le capacità del personaggio stesso in determinati ambiti, arrivando a misurarne anche l'Intelligenza, ovvero la capacità logica. (Garcia, p.9)

Il *bias* algoritmico di D&D è un fattore comune agli RPG che da esso prendono i connotati ludici. Nel corso degli anni e con l'ampliarsi del mercato del gioco di ruolo cartaceo il bias si è esteso dal valore numerico all'ambientazione ed al contesto di gioco, sempre basato su una community dominata da soggettività bianche, eterosessuali, medio-borghesi e maschili. Vediamo quindi in *Central Casting: Heroes of Legend* (1988, p.71) una tabella di calcolo casuale delle "Personalità Esotiche" del personaggio, in cui attraverso un tiro di dado possiamo determinare se il personaggio che stiamo creando e che andremo a giocare è affetto da "Disordini Sessuali" quali omosessualità, bisessualità, transessualità, travestitismo, sadismo o necrofilia, tutte caratteristiche rappresentate sullo stesso piano (Stenros, Sihvonen, 2015). Un bias prodotto da una tipologia di game design che oggi non esiteremmo a dichiarare di estrema destra e contro i basilari diritti umani.

Il "cerchio magico" dell'RPG è prodotto dalla realtà e tende verso la rappresentazione del reale (AD&D *Player's Handbook*, p.7), la sua strutturazione è in continua interconnessione con la realtà poiché dalla realtà prende i modi di produzione e la rappresentazione, filtrata sempre dal punto di vista del Game Designer, come è ovvio che sia. Come un sistema di gioco è costruito, e quindi come viene giocato, determina delle implicazioni metodologiche della lettura della realtà di chi lo gioca (Flanagan, 2009, p.9).

La produzione di alterità, definite altre poiché marginalizzate ed escluse dai soggetti dominanti che crearono questo bias alle origini dell'RPG, è interconnessa alla caratterizzazione numerica dei corpi cui il "potere disciplinare" è abituato sin dagli albori dello Stato Moderno (Foucault, p.74).

Tra il 1852 e il 1870 la Parigi del Secondo Impero fu sottoposta ad un'opera di ristrutturazione drastica operata dal Barone Von Haussman. La pianificazione urbana di Haussman, non un urbanista ma un prefetto di polizia, aveva tra gli scopi il controllo dei quartieri popolari ritenuti "insalubri", quartieri che erano i focolai delle rivolte che caratterizzarono il '48 parigino (Harvey, 2003, p.10). L'utilizzo della pianificazione aprioristica su di una base numerica è dimostrato dalle mappe preliminari alla creazione dei boulevard (Paccoud, 2015, p.3) in cui i corpi abitanti le zone problematiche della Parigi del Secondo Impero sono ridotti semplicemente a numeri da delocalizzare in altre zone. La stessa ristrutturazione di Parigi portò masse di poveri alla ricerca di lavoro a contribuire alla ristrutturazione stessa, fenomeno demografico ingestibile e che portò Haussman a rallentare i lavori, determinando un ulteriore controllo numerico dalle forti implicazioni sociali (Lavedan, citazione da *Revue Municipale* del 1861).

Che cosa ha in comune questo fatto storico con il game design? Ci fa interrogare sulla questione della pianificazione. Immaginare uno script così come un algoritmo non è dissimile dall'immaginare una struttura urbana. Entrambe le azioni di creazione determinano un output basato su di un input che qualcuno, sia esso Game Designer, Dungeon Master o Urban Planner, inseriscono in forma di codice all'interno della struttura della realtà. Il punto di vista soggettivo di chi scrive quel codice determina alcuni dei risultati dell'output che hanno un carattere sociale e un'azione diretta sulla realtà, sia essa una città intera o il "cerchio magico" definito da chi gioca.

Tutto questo ci pone un'ulteriore domanda: Chi decide? Chi prende le decisioni fondanti della realtà che attraversiamo? A questa domanda possiamo rispondere solo ritornando alla figura del planner ed alla sua responsabilità. Questa domanda ci riporta al fattore chiave che determina l'esistenza del *bias*: la non neutralità della pianificazione e quindi la consapevolezza di questa non neutralità nella rappresentazione delle alterità di genere, etnia, razza, classe e sessualità.

L'azione specifica della pianificazione urbana del Barone Von Haussman determinò un azionamento della struttura di Parigi su di una base classista visibile ancora oggi, esattamente come gli articoli di Lafofka e Crabaugh determinarono un sessimo intrinseco all'algoritmo di D&D difficile da decostruire tutt'ora. Entrambe le azioni di pianificazione ebbero un portato culturale, sociale e politico, influenzando fortemente la comunità di riferimento, e che determinarono gli eventi successivi: la caduta del Secondo Impero e il Gamergate, e di riflesso la Comune di Parigi (Harvey, 2003, p.302) ed una community videoludica sempre più consapevole e inclusiva.

“Arguably, whereas digital games adjudicate rules within the black box of computer code, human intuition, thinking, and interpretation supervise play in nondigital contexts such as playing D&D around a table [...] these are systems made by individuals and for individuals [...] biases and inherent inequalities are both consciously and unconsciously embedded within systems.”

(Garcia, p.3)

DISTORSIONI PARTIGIANE

L'RPG nella sua forma cartacea come in quella digitale si è dilatato nel corso degli anni fino a raggiungere forme di rappresentazione del reale caratteristiche del mondo postmoderno, assorbendo al suo interno una serie di variabili riconducibili alla *identity politics*, la politica delle identità, e la rappresentazione di una moltitudine di identità.

Eppure le sperimentazioni influenzate dalla *identity politics* soffrono comunque di un *bias* intrinseco riconducibile alla riduzione numerica dei corpi ed alla rappresentazione didascalica degli stessi.

In questa sezione analizzerò alcuni titoli mainstream, proprio per il valore di modificazione del reale che un titolo che vende milioni di copie può avere.

Nella saga di *The Witcher* (2007-2016), caratterizzata dagli elementi classici dell'RPG, chi gioca si ritrova in costante contatto con la riduzione a numero dei corpi. E' particolare, nello specifico, il senso numerico che trapela dalla componente sessuale del titolo videoludico. Nel primo capitolo della saga ogni qual volta che il personaggio, Geralt di Rivia, ottiene la possibilità di fare sesso con un Personaggio Non Giocante (in inglese NPC) il giocatore viene premiato da una carta collezionabile che riassume in immagine la scena di sesso appena consumata (Lacoste, 2014). Nel secondo e terzo capitolo i meccanismi sono più oliati, le possibilità di ottenere del sesso per il nostro avatar Geralt sono determinate dalla scelta di determinate opzioni di dialogo che, in senso deterministico e spesso senza soluzione di continuità con la trama, portano Geralt in cut-scenes ricche di dettagli erotici (Papale, Alinovi, pp. 139-144) come ricompensa diretta di determinate azioni insite negli script, oltre che ad una ricompensa in Punti Esperienza quindi un'ulteriore riduzione a numero della sfera sessuale.¹

Queste semplificazioni di una componente sessuale, riconducibile ad un certo portato eteronormativo plasmato sull'utenza dell'RPG, è in netto contrasto con le tematiche del razzismo e della discriminazione, affrontate con senso critico e progressista dalla saga di *The Witcher*, semplificazioni che testimoniano la permanenza di un modello di riferimento che proviene direttamente dalla community di D&D.

Nella saga di *Mass Effect* (2007-2017), anch'essa caratterizzata dagli elementi tipici dell'RPG, il rapporto con le razze aliene e l'utilizzo dell'alleanza intra-specie per sconfiggere il nemico comune è il tema cardine di tutti e quattro i titoli della saga. Anche in *Mass Effect* la possibilità di relazioni sessuali e romantiche con i PNG, alieni inclusi, è presa in considerazione dall'algoritmo alla base del gioco, ma nei primi due capitoli è limitata alle relazioni eterosessuali o lesbiche, escludendo volutamente le possibilità di relazioni gay valutate come “troppo scabrose” dal direttore di progetto Casey Hudson. (Papale, Alinovi, p.117) Ancora una volta il *bias* interno al game design delimita le possibilità in un insieme aderente alla community classica nata da D&D, composta prevalentemente da uomini eterosessuali pronti a feticizzare in senso voyeuristico il sesso lesbico e “disgustati” dal sesso gay. A questo si aggiunge una percezione diffusa della sessualizzazione dell'esotico applicata ad alieni/e, agita da avatar umani dall'etnia e sesso liberamente selezionabili ma che di default, nella schermata di creazione del personaggio, hanno come prima opzione di avatar un umano maschio occidentale, ribadendo la dominazione del personaggio RPG di stampo classico (Fordyce, Neale, Apperley, 2016). Tutto questo è in linea con l'esoticizzazione dell'alterità presente sin dal supplemento a *D&D Oriental Adventures* commentato da Trammel con:

“the success of Oriental Adventures could be inferred as based on the desires of a “racist and sexist culture of American, Canadian, and British gamers.”

¹ I punti esperienza, così come i Livelli del personaggio, sono un sistema di ricompense immateriali introdotto proprio da *Dungeons & Dragons*, necessario per far avanzare di livello il personaggio del giocatore guidandolo in avventure sempre più difficili ed a livelli di complessità sempre più alti delle sfide (Peterson, 2012).

(Garcia, p.10)

Sul versante cartaceo la partecipazione sempre più massiccia di donne e soggettività lgbtq* alla produzione degli RPG ha modificato sempre di più gli immaginari, e di riflesso la componente numerica. In un'intervista del 1975 a Laurie Van De Graaf, (Peterson, 2014) una delle prime giocatrici di D&D parte di uno dei gruppi di playtest del gioco, la giocatrice pone una critica all'ambito degli wargames (giochi di simulazione bellica con miniature) definendoli "non personali". Ad oggi possiamo definire molti aspetti di D&D assimilabili al wargame, e i giochi di ruolo successivi sono entrati sempre più nella sfera del personale e nella possibilità di delineare trame e narrazioni probabilmente proprio grazie a questa e molte altre critiche provenienti dall'ambito marginalizzato della community.

I primi sprazzi di rappresentazione dell'alterità nel gioco di ruolo cartaceo si hanno nell'ambito lgbtq*.

In Cyberpunk 2020 (1990) c'è la possibilità di generare ex-fidanzati/e dello stesso sesso del nostro avatar nella tabella di creazione casuale del personaggio. La possibilità di relazioni lgbtq* non è stigmatizzata e anzi fornita come un fattore di possibilità, rendendo quindi inclusivo l'algorithm.

Ancora diverso è l'immaginario proposto da Vampire: The Masquerade (1991) in cui si interpretano dei tristi vampiri alle prese con dubbi esistenziali di ogni genere basati sulla loro identità vampiresca interconnessa con le variabili dell'identità umana. Nel gioco è messa sullo stesso piano la possibilità di avere avatar e sviluppare relazioni con soggettività lgbtq* ed eterosessuali.

E' d'altra parte noto che tra gli sviluppatori molti erano donne e soggettività lgbtq*. Secondo Stenros e Sihvonen (2015) questa tipologia di *bias* progressista è data dal fattore primario che caratterizza i vampiri, ovvero il nutrirsi di sangue. Nel manuale delle regole è dettagliatamente descritta la possibilità di ammalarsi di svariate malattie veneree se il vampiro interpretato dai giocatori viene a contatto con sangue infetto, inclusa l'HIV/AIDS, un tema caldo all'epoca e impensabile da affrontare in un manuale per un gioco, una consapevole scelta di design. Vi è uno specifico uso sociale delle regole, quindi dell'algorithm, che permette di ragionare sui problemi imposti dal reale, trasmettendo la sofferenza che ha segnato le soggettività lgbtq* in quegli anni.

Il set di regole, così come l'algorithm, determinano sempre la tipologia di *bias* che viene creato.

"Alla fine il designer di quel RPG avrà bisogno di connettere gli aspetti matematici agli aspetti ludici e culturali del gioco. [...] In altre parole, la matematica è connessa alla cultura."

(Zimmerman, 2012)

Un bias è sempre presente. E' importante interrogarsi su che bias connota il gioco che stiamo creando/giocando.

KINGDOM COME E LA NEGAZIONE DEL BIAS

Parte del dibattito internazionale sul problema del bias nei videogames nella primavera del 2018 si è focalizzato su Kingdom Come: Deliverance prodotto dalla Warhorse Studios, il cui fondatore Daniel Vávra è un noto sostenitore del Gamergate (Haltaway, 2014). Le posizioni politiche di Vávra non sono materia di dibattito in questo articolo, ma il risultato del suo lavoro e tutto ciò che vi è connesso sì.

I membri della Warhorse Studios durante tutta la campagna pubblicitaria su Kickstarter e durante ogni intervista in cui parlavano di Kingdom Come: Deliverance hanno sempre rivendicato una "oggettività storicista" nel game design del gioco. La casa di produzione ceca ha sempre ribadito la sua neutralità nel posizionamento politico, e la sua indipendenza rispetto al pensiero di Daniel Vávra spesso associato con l'alt-right (GameStar, 2018).

Altresì Vávra afferma che in Kingdom Come: Deliverance "non c'è alcuna forma di propaganda" (Batchelor, 2018) e il gioco, ribadisce, è neutrale. Ma come abbiamo visto nella storia degli RPG nessun gioco è neutrale, poichè proviene da una determinata community che lo crea e ad una determinata community si rivolge, e Vávra stesso rivendica il suo lavoro come "fanbased", ovvero diretto ad una specifica community di "core game enthusiast" (Escapist Magazine, 2014).

Kingdom Come: Deliverance è un open world RPG dal setting medievale ambientato nella Boemia del 1403. Il giocatore impersona il figlio di un fabbro durante la sua ascesa a cavaliere per vendicare i genitori massacrati da parte dell'esercito di mercenari cumani di Sigismondo di Lussemburgo.

Il gioco è stato criticato da due direzioni diverse: da una parte le critiche provengono da alcuni storici e dall'altra da una fetta della community di gamer.

Gli storici hanno criticato il gioco per l'approssimatività con cui ha rappresentato il medioevo boemo, focalizzandosi principalmente sugli aspetti materiali ed ignorando la maggior parte degli aspetti sociali. Molte delle problematiche descritte hanno direttamente a che fare con il *bias* e vanno ad influenzare pesantemente il gameplay, alcune sono scelte tecniche altre sono scelte estetiche che rappresentano un determinato punto di vista della ricerca storica, ignorandone del tutto altri.

Una premessa nota a chi studia storia:

"For history, the danger of a split between preparation and execution is double-edged. At the outset, it cruelly vitiates the great attempts at interpretation. Because of it, these not only fail in their primary duty of the patient quest for truth, but, deprived of that perpetual renewal, that constantly reborn surprise, which only the struggle with documents can supply, they inevitably lapse into a ceaseless oscillation between stereotyped themes imposed by routine. But technical work suffers no less. No longer guided from above, it risks being indefinitely marooned upon insignificant or poorly propounded questions. There is no waste more criminal than that of erudition running, as it were, in neutral gear, nor any pride more vainly misplaced than that in a tool valued as an end in itself."

(Bloch, 1949, p. 86)

La ricerca storica non è neutrale, poiché è composta da molteplici punti di vista a loro volta influenzati dai punti di vista delle fonti utilizzate.

Partendo da questo assunto si possono analizzare le critiche poste dalla community, prima fra tutte l'elisione di persone di colore dal gioco (Purchase, 2018).

La critica alla mancanza di diversità etnica è solo in parte corretta da un punto di vista storico: la Boemia era in un periodo di decadenza e molti mercanti provenienti da territori lontani e di etnie differenti da quelle "autoctone" cercavano fortuna altrove, la Boemia non era più luogo di grandi scambi commerciali se escludiamo Praga (Karr, 2013). Manca comunque un livello di dettaglio che spiega questa situazione di decadenza della società, e su migliaia e migliaia di PNG nel gioco non è stato rappresentato neanche un mercante con una diversità etnica marcata dando l'impressione di una società alquanto monolitica (Wiszewski, 2013).

La nostra attenzione primaria però si deve spostare altrove, su di una critica sempre connessa con il problema etnico, direttamente collegata con l'utilizzo storicamente documentato dei mercenari di etnia turca nelle guerre per il dominio della Boemia e dell'Ungheria. Questo fattore dai caratteri migratori portò in Boemia una diversità culturale difficile da elidere totalmente, mentre invece il rapporto con i turchi viene presentato come uno scontro di civiltà assoluto e semplicistico, in cui il giocatore non può avere altra interazione con i "mori" se non ucciderli e saccheggiarne i corpi, per non essere ucciso a sua volta. L'algoritmo non permette nessun'altra possibile interazione, dove invece con qualsiasi altro PNG che ci attacca lungo il cammino è spesso possibile interagire con un approccio diplomatico.² La rappresentazione dell'alterità è in questo senso assoluta, non dissimile da quella fatta per i Razziatori in Mass Effect, l'unica specie aliena nel gioco BioWare con cui non possiamo interagire in alcun modo se non uccidendoli. Questo *bias* di Kingdom Come, in un gioco che rivendica una "oggettività storicista", porta quantomeno a riflettere su quanto vi sia di consapevole nel game design del prodotto Warhorse.

Un'ulteriore critica posta da Andreas Inderwildi sulle pagine di "Rock Paper Shotgun" è la lettura della rivolta hussita che esplose tredici anni dopo l'anno in cui Kingdom Come è ambientato (Inderwildi, 2018).

Il movimento hussita è riletto dalla Warhorse Studios come un movimento interclassista il cui unico esponente che incontriamo durante il gioco è un prete che coinvolge il giocatore in una missione ironica tra alcol e sesso libero.

Viene del tutto ignorato il portato rivoluzionario del già presente movimento hussita, i tratti anarco-comunisti dati dalla presenza dei Taboriti fusi con gli altri movimenti ereticali (Thomson, 1933) ed in generale le caratteristiche di rivolta contadina del movimento di Jan Huss. Questa parte del bias si riflette non solo sulla narrazione ma anche sulle scelte nel gameplay, in cui non è permesso al giocatore di percepire la potenza

2 Particolarmente significativa è la *quest* che ci chiede di salvare Hans Capon, un nobile a cui il nostro avatar deve fare da scudiero, rapito dai cumani. Si veda <https://www.youtube.com/watch?v=mYjDrwa7C2c>.

della contro-cultura valdese (Lerner, 1983) con cui ci si può relazionare solo in maniera superficiale durante una missione, e che assieme al depotenziamento del movimento hussita contribuisce a fornire una visione monolitica di un sentimento nazionale non presente nella società boema del secolo XV (Sedlar, 1994) e costruisce un immaginario pastorale in cui i contadini sono felicemente amministrati da nobili avvezzi al “buon governo”.

A tutto questo si aggiunge una rappresentazione manualistica delle donne nel medioevo, che ignora gli studi di genere fino ad ora compiuti in questo settore. Proprio il già eliso movimento hussita promuoveva il ruolo delle donne nella società, in ambito culturale, religioso e addirittura militare, decostruendone la sessualizzazione e il carattere di merce a fini riproduttivi, nulla di rivoluzionario ma assolutamente rappresentabile in game (Klasse, 1981). Questa resistenza viene del tutto esclusa e, se associata alle missioni dai caratteri romantici (che portano il nostro personaggio a scrivere poesie cortesi per ingraziarsi le fanciulle) ed alla solita ricompensa in bonus post-coito (l'attributo temporaneo Maschio Alfa che aumenta il Carisma del personaggio) dipingono una visione ben precisa e stereotipica del medioevo boemo in relazione alle soggettività femminili.

Nella rivendicazione di una supposta neutralità storicista vi è il rifiuto di accettare l'esistenza di un *bias*, consapevole o inconsapevole, dato da una community specifica con le sue credenze, i suoi stereotipi, i suoi fruitori. I fattori problematici di Kingdom Come: Deliverance sono direttamente collegati con le variabili numeriche date dalla scelta di varie opzioni di dialogo, bonus fuori luogo e impossibilità di interazione con PNG, ancora una volta una riduzione a numero dei corpi per controllarli, arrivando a determinare l'inesplorabilità di determinate possibilità da parte del giocatore.

Da parte della Warhorse Studios vi è il rifiuto di mettere in discussione il proprio punto di vista, e il rifiuto nel dare spazio ad altri *bias* possibili ragionati sulla base di ricerche storiche a loro volta con errori e misunderstanding delle fonti, probabilmente, ma ugualmente validi. Siamo di fronte ad una scelta consapevole della Warhorse per rimanere aderente alla fanbase a loro fedele.

“Of course, Kingdom Come: Deliverance’s interpretation of medieval Bohemia is partly the result of a great deal of research, but it is also the product of assumptions and decisions about what to include or focus on – and by extension, whether consciously or not, what to exclude.”

(Inderwildi, 2018)

CONCLUSIONI: SPAZI DI SPERANZA

Gli “spazi di speranza” (Harvey, 2000) nel game design delle differenze sono interconnessi con la consapevolezza dell'esistenza di un *bias*, così come sono interconnessi con le analisi sulla riduzione numerica dei corpi e dei rapporti di dominio insiti nella società.

La tendenza internazionale all'inclusione di soggettività lgbtq*, donne, migranti e non bianche nel game design apre le porte alle possibilità di rappresentazione ma spesso non si sofferma sugli strumenti utilizzati né sulla tipologia di rappresentazione che mette in campo.

Sul versante della “rappresentazione partigiana” di alterità il mondo dei giochi di ruolo cartacei lgbtq* ci offre l'avanguardia più connotata, come abbiamo già analizzato nei paragrafi precedenti.

Dream Askew (2018) già citato nel secondo paragrafo di questo articolo:

“È un gioco che prende il genere post-apocalittico e lo rende queer, esplorando come il processo apocalittico abbia impatto sulla nostra società, generi sessuali, mezzi di sostentamento, esperienze di emarginazione ed esperienze di liberazione.”

(Dream Askew, 2018, p.1)

Ciò che però subito sembra stonare in questo gioco queer è la presenza di Regole Speciali legate al sesso, presenti in tutte le tipologie di personaggi giocabili e calco del precedente Monsterhearts (2012). I personaggi ottengono bonus/malus non numerici se riescono a fare sesso con altri personaggi, ed in quanto gioco partecipativo basato sul consenso il bonus/malus è opera della narrazione dei giocatori. Tutto questo offre una rappresentazione ben precisa dell'immaginario queer, non priva di *bias*, ed escludente a sua volta di soggettività che non si sentono rappresentate in questo utilizzo strumentale del sesso *in game*. Eppure Dream Askew assieme agli altri giochi “Powered by the Apocalypse” (ovvero che utilizzando il sistema di gioco di Apocalypse World) sono prodotti

“[...] in cui le tematiche queer non si limitano a venir inserite come elemento in grado di dare

un colore più “al passo coi tempi” a personaggi e ambientazioni, ma [le tematiche queer] svolgono un ruolo di primo piano nel contribuire a dar forma alle esperienze vissute dai giocatori durante una partita.”

(Pintarelli, 2016)

Questi giochi includono un “bias partigiano”, un *bias* consapevole, nel loro sistema di regole poiché decidono di occuparsi di tematiche specifiche e non generalizzano sul desiderio di rappresentazione di un punto di vista universale ammantato di neutralità, esattamente come nell'ambito videoludico Wolfenstein II: The New Colossus ha fatto con la questione razziale (Evans-Thirlwell, 2017).

Vorrei ricordare, vedi sopra, che Dream Askew è un gioco collaborativo in cui il conflitto è gestito sulla base del consenso tra giocatori, una comunicazione impossibile (e dal mio punto di vista poco interessante) tra videogiocatore e macchina. Dream Askew si include in una tipologia di giochi che esclude la possibilità di conflitto incontrovertibile, regolata su fattori indipendenti dalla volontà del giocatore/giocatrice, e determina quindi un rifiuto assoluto delle dinamiche di potere che, a mio parere, andrebbero invece decostruite e non negate del tutto.

Anche l'evoluzione del gioco di ruolo non collaborativo si è spinta fino a sovvertire il rapporto diretto tra corpo e numero, eppure mantenendo una relazione numerica nel gameplay per la gestione del conflitto. La questione della riduzione a numero dei corpi nel gioco di ruolo cartaceo è stata parzialmente affrontata dalla Evil Hat Production nel 2003. La decostruzione della componente numerica del corpo del personaggio in FATE (2003) prova, durante la fase di creazione del personaggio, a delineare i tratti caratteristici attraverso l'uso di Aspetti descrittivi. In molti altri giochi di ruolo, come abbiamo visto, i dati base sono illustrati dal sistema in scala numerica delle Caratteristiche e dalla scelta di Classe/Razza/Specializzazioni, in FATE invece questi dati base sono rappresentati da uno o più aspetti che “*descrivono un numero quasi infinito di cose che differenziano il personaggio*”(Fate: Core). Può risultare macchinoso ma il sistema si basa in buona parte su questi Aspetti che, oliati da un po' di esperienza, riescono a dare una versatilità mai vista prima ad un gioco di ruolo, e di riflesso infinite possibilità di rappresentazione. Purtroppo la volontà di spezzare la riduzione numerica dei corpi si ferma qui poiché l'utilizzo nel gameplay di questi aspetti si riduce a dei bonus numerici da aggiungere al tiro di dado, ed assieme all'utilizzo dell'altra parte della scheda del personaggio interamente costruita su di un elenco di abilità rappresentate anch'esse con dei bonus al tiro di dado, fa crollare un impianto che risulta comunque innovativo.

La possibilità di creare un RPG cartaceo basato interamente sul valore descrittivo pur mantenendo il conflitto e il gioco non collaborativo non è mai stata affrontata, e potrebbe presupporre l'uso degli Aspetti di FATE senza utilizzo di bonus numerici di sorta. Le interazioni con il mondo di gioco, anche in aperto conflitto, sarebbero contestualizzate dagli Aspetti stessi in relazione con tutti gli altri Aspetti del mondo di gioco su di una variabile descrittiva e verbale ma non numerica. E' una possibilità insita nel gioco di ruolo cartaceo e nella sua componente limitata solo dall'immaginazione.

Questa decostruzione della rappresentazione numerica dei corpi nel videogioco RPG non è mai stata posta. L'uso della riduzione numerica dei corpi facilita il calcolo nella risoluzione dei conflitti, siano essi sociali, fisici o psicologici, e la trasparenza nei confronti di chi gioca dell'esistenza di questo calcolo (attraverso la nota rappresentazione numerica di Caratteristiche e Abilità nella scheda del personaggio su calco dell'RPG cartaceo) permette la costruzione di build specifiche e finalizzate alla caratterizzazione del proprio personaggio. Il giocatore esercita, come il Game Designer, un sapere bibliografico e quindi un potere compilativo della realtà, che fornisce un piacere associabile direttamente con la tipologia ludica dell'RPG.

Le alternative nel campo videoludico del game design, seguendo il ragionamento fatto fino ad ora, sono due, entrambe quasi del tutto inesplorate.

La prima è il mantenimento della segretezza della componente numerica nei confronti di chi gioca, lasciando ignote le qualità pur sempre numeriche del personaggio che si impersona e dimostrandone gli effetti nel concreto del gameplay. Questa possibilità determina una rinuncia al “sapere bibliografico” solo da parte di chi gioca, affidando ancora più potere al game designer, determinando una dinamica di potere ancor più sbilanciata. Immaginiamo un gioco RPG in cui quello che sappiamo del nostro avatar sono solo il suo aspetto fisico, la sua storia, i suoi pensieri ed il suo valore sociale. Nulla di tutto questo è “numerificato”, in quanto giocatori e giocatrici possiamo solo dedurre che esista un valore numerico delle nostre caratteristiche fisico-psicologiche dall'azione che abbiamo sul mondo di gioco e dalla reazione dell'ambiente alle nostre azioni.

Una dinamica di input-output descrittiva, la cui rappresentazione è puramente grafica e sonora. La seconda è rendere ogni valore numerico uguale ad X, ovvero rendere ogni valore che rappresenta la realtà di gioco numericamente uguale. Le interazioni sono sempre sullo stesso piano e gli Aspetti descrittivi del nostro personaggio, mostrati a schermo, determinano la riuscita delle azioni e le reazioni che il mondo circostante ci restituisce. In questa possibilità sia chi gioca che il Game Designer rinunciano al “sapere bibliografico”, lasciando l'enciclopedia del reale liberamente compilabile e modificabile nella sua struttura. Ad esempio: il nostro personaggio è una Spadaccina, e sarà diversa da un altro personaggio che è una Brava Spadaccina. Il valore di uno è in relazione all'altro sulla base dell'utilizzo dell'aggettivo nella lingua italiana, come in FATE il dato ha quindi un valore descrittivo. L'infinità di reazioni possibili del confronto bellico tra questi due personaggi è influenzata anche da tutti gli altri Aspetti contestuali del mondo di gioco, il possedere o meno una spada, il luogo dello scontro, amici ed alleati e così via. Questa seconda alternativa determina una scrittura di codice quasi impossibile da affrontare, un'infinità di script di interazioni possibili a cui aggiungere una componente casuale, senza dimenticare l'ulteriore interposizione dell'abilità del giocatore che si dovrebbe porre sullo stesso piano del game designer, imparando quindi a scrivere a sua volta degli script *ingame*, un po' come Neo in Matrix, per aggiungere aspetti descrittivi che solo lui o lei coglie e che porterebbero un vantaggio nello scontro. Queste possibilità sono speculazioni ma riportano alla riflessione precedente dell'importanza della consapevolezza nel game design critico ed alla necessità di mettere sempre in discussione il nostro approccio al game design. Il *bias* è determinante nel prodotto che creiamo, e l'utilizzo di un *bias* deve essere uno strumento per rendere il prodotto unico, capace di affrontare temi sociali, capace di mettere a critica la realtà. Dalla componente numerica è quasi impossibile sfuggire, e la comprensione di essa è determinante per renderci game designer consapevoli. Le nostre scelte e responsabilità in quanto game designer sono nei confronti della società tutta poiché il “cerchio magico” del gioco è terreno di sperimentazione delle dinamiche sociali del reale.

BIBLIOGRAFIA

- Batchelor, James, Vavra: *"There is no propaganda" in Kingdom Come: Deliverance*, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-19-vavra-there-is-no-propaganda-in-kingdom-come-deliverance>, 19 aprile 2018
- Bloch, Marc, *The Historian's Craft* (1949), Manchester University Press, 1954
- Castells, Manuel, *The Rise of The Network Society* (1996), New Jersey, John Wiley & Sons, 2011
- Crabaugh, Paul Montgomery, "Weights & Measures, Physical Appearance and Why Males are Stronger than Females", in *Dragon Magazine n°10*, Wisconsin, Lake Geneva, TSR, Ottobre 1977
- Davis, Angela, *Donne, razza, e classe*, (1981), Roma, Edizioni Alegre, 2018
- Escapist Magazine, “Daniel Vavra GamerGate Interview” <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/gamergate-interviews/12400-Daniel-Vavra-GamerGate-Interview>, 10 ottobre 2014
- Evans-Thirlwell, Edwin, “How Wolfenstein: The New Colossus takes the white dudebro hero apart”, <https://www.rockpapershotgun.com/2017/12/28/wolfenstein-2-the-new-colossus-politics/>, 28 dicembre 2017
- Flanagan, Mary, *Critical play: Radical game design*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2009.
- Fordyce, Robbie, Neale, Timothy, Apperley, Tom; "Modelling systemic racism: mobilising the dynamics of race and games in everyday racism", *Fibreculture journal*, no. 27: Networked war/ conflict, pp. 1-1 <http://twentyseven.fibreculturejournal.org/2016/03/18/fcj-199-modelling-systemic-racism-mobilising-the-dynamics-of-race-and-games-in-everyday-racism/>, 2016
- Foucault, Michel, *Sorvegliare e Punire*, (1975) Torino, Einaudi, 1976
- GameStar Redaktion, “Kingdom Come: Deliverance: Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe”, <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>, 17 gennaio 2018
- Garcia, Antero, “Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and

- Gender Identities", in *Tabletop Role-Playing Games, Mind, Culture, and Activity*, Routledge, 2017
- Haltaway, Jay, "What Is Gamergate, and Why? An Explainer for Non-Geeks", <http://gawker.com/what-is-gamergate-and-why-an-explainer-for-non-geeks-1642909080>, 10 ottobre 2014
 - Harvey, David, *Justice, Nature and The Geography of Difference*, Oxford, Blackwell Publishers, 1996
 - Harvey, David, *Spaces of Hope*, Edinburgh, Edinburgh University Press/Berkeley, CA, University of California Press, 2000
 - Harvey, David, *Paris, capital of modernity*, Londra, Routledge, 2003
 - Hobbes, Thomas, *Leviathan*, (1651), McMaster University Archive of the History of Economic Thought
 - Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, (1944), Londra, Routledge, 1980
 - Inderwildi, Andreas, "Kingdom Come Deliverance's quest for historical accuracy is a fool's errand", <https://www.rockpapershotgun.com/2018/03/05/kingdom-come-deliverance-historical-accuracy/>, 5 marzo 2018
 - Ippolita, *Open non è free*, Milano, Elèuthera, 2005
 - Karr, Alexandra, *Boundaries in the making: Historiography and the isolation of late medieval Bohemia*, Universität Wien, https://www.academia.edu/3436277/Boundaries_in_the_making_Historiography_and_the_isolation_of_late_medieval_Bohemia, 27 aprile 2013
 - Klasse, John, "Women and Religious Reform in Late Medieval Bohemia", *Renaissance and Reformation / Renaissance et Réforme, New Series / Nouvelle Série, Vol . 5*, No. 4 (1981), pp. 203-221
 - Lacoste, Adam, "Binders full of women: collecting all the ladycard in The Witcher", <https://fallingawkwardly.wordpress.com/2014/08/03/binders-full-of-women-collecting-all-the-ladycards-in-the-witcher-part-1/>, 19 settembre 2014
 - Lavedan, Pierre, *Nouvelle Histoire de Paris*, volume *Histoire de l'urbanisme à Paris*. Citazione da *Revue municipale*, 20 ottobre 1861
 - Lerner, Robert E., "A Case of Religious Counter-Culture: The German Waldensians", *The American Scholar, Vol. 55*, No. 2 (Primavera 1986), pp. 234-247
 - Paccoud, Antoine, "Planning law, power, and practice: Haussmann in Paris (1853–1870)", in *Planning Perspective*, LSE, 2015
 - Papale, Luca; Alinovi, Francesco; a cura di, *VirtualErotico*, Milano, Unicopli, 2015
 - Peterson, Jon, *Playing at The World*, California, San Diego, Unreason Press, 2012
 - Peterson, Jon, "Strategos in the Twin Cities", <http://playingattheworld.blogspot.it/2013/01/strategos-in-twin-cities.html>, 21 gennaio 2013
 - Peterson, Jon, "The First Female Gamer", <https://medium.com/@increment/the-first-female-gamers-c784fbc3ff37>, 5 ottobre 2014
 - Pintarelli, Flavio, "Giocare a dadi col queer", www.prismomag.com/giochi-di-ruolo-queer/, 11 novembre 2016
 - Platone, *Timeo*, Milano, CDE, 1988
 - Purchase, Robert, "Kingdom Come: Deliverance review: history is a double-edged sword" <https://www.eurogamer.net/articles/2018-02-20-kingdom-come-deliverance-review>, 20 febbraio 2018
 - Sassen, Saskia, *The global city: New York, London, Tokyo*, Princeton, Princeton University Press, 2001
 - Sedlar, Jean W., *East Central Europe in the Middle Ages, 1000-1500*, Seattle, University of Washington Press, 1994
 - Stenros, Jaakko; Sihvonen, Tanja, "Out of the Dungeons: Representations of Queer Sexuality in RPG Source Books", <http://analoggamestudies.org/2015/07/out-of-the-dungeons-representations-of-queer-sexuality-in-rpg-source-books/> 20 luglio 2015

- Thomson, Harrison S., “Pre-Hussite Heresy in Bohemia”, *The English historical review*, Vol. 48, No. 189 (Gennaio, 1933), pp. 23-42
- Wiszewski, Przemyslaw, *The multi-ethnic character of medieval Silesian society and its influence on the region's cohesion (12th–15th centuries)*, <http://www.repozytorium.uni.wroc.pl/publication/52745>, Uniwersytet Wroclawski, 2013
- Zimmerman, Eric, “*Jerked Around by the Magic Circle: Clearing the Air Ten Years Later*”, <http://www.doppiozero.com/materiali/speciali/game-pres0-giro-dal-%E2%80%9Ccerchio-magico%E2%80%9D>, originariamente Gamasutra 7 febbraio 2012

LUDOGRAFIA

- *AD&D: Player's Handbook*, Gary Gygax, Wisconsin, Lake Geneva, TSR, 1978
- *Central Casting: Heroes of Legends*, Task Force Games, 1988
- *Cyberpunk 2020*, R. Talsorian Games, 1990
- *Dream Askew*, Avery Alder, <https://buriedwithoutceremony.com/dream-askew>, Buried Without Ceremony, 2018
- *Dungeon Master's Guide*, Wizards of the Coast, Washington, Renton, 2014
- *FATE*, Evil Hat Production, 2013
- *Kingdom Come: Deliverance*, Warhorse Studios, 2018
- *Mass Effect*, BioWare, 2007
- *Mass Effect 2*, BioWare, 2010
- *Mass Effect 3*, BioWare, 2012
- *Monsterhearts*, Buried Without Ceremony, 2012
- *Neverwinter Nights*, BioWare, 2002
- *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Game Studios, 2002
- *The Witcher*, CD Project Red, 2007
- *The Witcher 2: Assassins of Kings*, CD Project Red, 2011
- *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Project Red, 2015
- *Vampire: The Masquerade*, White Wolf Publishing, 1991