

# Dal vivo ma non troppo

**Maurizio Gasparretti**

Università la Sapienza di Roma

gasparetti.maurizio@gmail.com

## ABSTRACT

Il mio intervento ha per argomento il gioco di ruolo dal vivo e intende presentare la metodologia e alcune delle conclusioni della ricerca che ho condotto per la tesi di dottorato in antropologia con l'associazione "Battle for Vilegis", che organizza incontri di massa con un'ambientazione fantasy dotata di forte continuità.

La ricerca si è basata su un'etnografia svolta durante il biennio 2014-2015, partecipando alle attività del gruppo che intendevo studiare. Un metodo comunemente noto come osservazione partecipante, che ho applicato adottando due strategie particolari: un'osservazione discontinua e un accento sulla partecipazione. La discontinuità ha interessato sia gli aspetti temporali e spaziali della ricerca (le partite, così come gli incontri extra-ludici fra giocatori, non si svolgono in modo continuo ma in giorni e luoghi determinati) che quelli di interazione (il gioco si gioca dal vivo ma viene costruito, in alcuni casi giocato, anche attraverso altri canali, il principale dei quali è Facebook); l'accento sulla partecipazione non sorprenderà chi studi il gioco, ma nel mio caso è stata anche una condizione posta dalle persone con le quali studiavo, non potevo studiare il gioco senza giocarlo, né i giocatori senza accettare di far parte della loro vita e che loro facessero parte della mia.

La mia ricerca ha approfondito gli strumenti e gli elementi che concorrono alla creazione del gioco. Questa prospettiva mi ha permesso di ancorare in modo preciso gli incontri di Battle for Vilegis ad altre forme dell'industria dell'intrattenimento: quel che si viene a creare è un ambiente dell'intrattenimento immaginario (Mackay, 2001) in cui il gioco permette di riempire di senso ed ancorare alla propria esperienza la fruizione di prodotti di media diversi, mentre questi partecipano al gioco in atto fornendo non solo un'iconografia di riferimento, ma soprattutto, riprendendo Geertz (1988), dei modelli dell'azione – ovvero mappe di come il mondo fittizio funzioni – e per l'azione – azioni potenziali che quel mondo permettono di modificare. Ampliare la prospettiva non permette solamente di osservare la formazione delle premesse del gioco, ma gli stessi processi della sua definizione come gioco. In particolare, vista la dispersione geografica dei giocatori di "Battle for Vilegis", è su Facebook che questo processo definitorio collettivo prende forma. Il punto d'unione di questi elementi disparati, il momento in cui assumono consistenza, è il gioco giocato. Un gioco che non è solo dal vivo, che non si lascia limitare nei suoi modi e nei suoi tempi e che presenta le caratteristiche che Turner (1993) rintracciava in tutte le performance: le loro capacità riflettenti e riflessive, e la loro attitudine ad avverare contemporaneamente non solo il loro contenuto, ma le premesse culturali e sociali sulle quali si fondano.

## BIBLIOGRAFIA

**Atti della Digital Games Research Association Italia**

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

Geertz, C., 1988, Interpretazione di culture, Bologna, Il Mulino

Mackay D., 2001, The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art, Jefferson, North Carolina, and London, McFarland & Company

Turner, V., 1993, Antropologia della performance, Bologna, Il Mulino