

GIOVANNI URRACI

**Esperienze narrative tra letteratura e socializzazione**  
*L'inusitato nella scrittura dei giocatori di ruolo*

*Abstract*

Textual Role-Playing Games represent a unique example of online collaborative writing, where the authors completely identify themselves with the characters due to a deep immersion in a virtual world. The paper aims at describing the distinctive variety of language used by role players, subsequently analyzing how the independence of cyberspace allows for the development of an extraordinary linguistic creativity.

The first section of the article illustrates the reworking of traditional literary models made by role players, showing how authors' ambitions often collide with their effective skills. It also touches upon the function of technical terminology and the importance of neologisms in the creation of a believable fictional world.

The second part of the paper examines some of the linguistic expressions used by role players to detach themselves from the real world, which is a necessary premise to the impersonation of a fictional character. The analysis focuses specifically on the high frequency of archaisms and addresses the anomalous employment of strategies such as figurative language, semantic shift, and the omission of articles and prepositions.

Uno dei più originali esempi di autorialità plurima è certamente quello rappresentato dai giochi di ruolo testuali, i cui partecipanti si ritrovano online per raccontare e vivere delle storie: all'interno di una chat ogni utente interpreta un personaggio, ne recita il parlato e ne descrive le azioni in maniera coerente con la caratterizzazione scelta.

Il contributo descrive la varietà di lingua impiegata nei giochi di ruolo mettendo in risalto i fenomeni riconducibili alle evidenti aspirazioni letterarie degli autori, i quali non si limitano a una mera ripresa della tradizione ma ne rielaborano i modelli all'insegna del plurilinguismo e di una esasperata ricercatezza formale. In particolare, si sottolinea l'insistita ricerca dell'inusitato, nella quale i giocatori si cimentano mossi da una specifica esigenza pragmatica ossia la necessità di evocare un *mondo altro* realizzando una scissione, anche linguistica, dalla realtà quotidianamente esperita.

L'inusitato è proteiforme, e assume di frequente le sembianze dell'arcaismo o meglio di quanto i giocatori presumono tale. Altre volte emerge da strategie e fenomeni apparentemente canonici che, piegati ad usi anomali o eccessivamente reiterati, diventano veicolo di un effetto straniante; nell'articolo si prendono in considerazione, tra gli altri, figure retoriche, ellissi e slittamenti semantici.

### 1. *I giochi di ruolo testuali*

Nelle prossime pagine intendiamo presentare la peculiare tipologia di racconti prodotta nei Giochi Di Ruolo (GDR), al tempo stesso offrendo una cursoria panoramica sulla varietà di lingua che li caratterizza. Il gioco di ruolo è composto da una galassia di esperienze ludiche estremamente eterogenee, un intreccio di attività differenti che orbitano però intorno ai medesimi propositi: «immersion, the assumption of a role and the involvement of the player».<sup>1</sup> Tale variegata complessità verrà tuttavia da noi accantonata per dedicarci esclusivamente ai GDR testuali, i partecipanti ai quali interpretano un personaggio e raccontano delle vicende attraverso lo scambio di messaggi di chat per mezzo dei quali dialogano, narrano le azioni che si figurano di compiere e descrivono le proprie immaginarie interazioni con l'ambiente e gli altri personaggi; in sintesi, consistono nel racconto a più voci di storie nei cui personaggi i giocatori si immedesimano.

I GDR testuali non sono certamente l'unico esempio di autorialità plurima rintracciabile su Internet,<sup>2</sup> tuttavia la loro assoluta originalità è innegabile ed evidente nei processi scrittori prima ancora che nei testi. La stesura dei racconti avviene infatti attraverso l'accumulo di messaggi composti dagli autori in assoluta autonomia e senza il supporto di alcuna riflessione metanarrativa condivisa, sono dunque assenti fasi esplicitamente preposte alla ricerca di accordo-mediazione-sintesi e, solitamente, non vi è nemmeno un soggetto concordato; in aggiunta bisogna considerare che l'apporto dei giocatori alla narrazione è simultaneo e che tutti gli enunciati hanno un valore performativo, due circostanze che impediscono la revisione del testo e in conseguenza delle quali gli autori devono essere capaci di adeguarsi in tempo reale ai *feedback*, sempre impliciti, provenienti dagli altri partecipanti. Gli aspetti sin qui descritti comportano per i giocatori la necessità di adottare pe-

<sup>1</sup> HITCHENS Michael, *The Many Faces of Role-Playing Games*, in «The International Journal of Role-Playing», I, 1 (2008), pp. 3-21 [5]. Per una disamina delle possibili definizioni del gioco di ruolo si consulti anche GIULIANO Luca, *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi Editore, Roma 1997.

<sup>2</sup> Per l'ambito italiano si considerino almeno i riusciti esperimenti di *Scrittura Industriale Collettiva*, [www.scritturacollettiva.org](http://www.scritturacollettiva.org) [cons. il 06/03/2017].

culiari strategie volte a garantire coesione e coerenza dei testi, strategie per l'analisi delle quali rimandiamo a URRACI (2017).

## 2. *La pervasività dell'ambientazione*

Tutte le vicende raccontate si innestano in un mondo persistente, ogni racconto attinge al medesimo repertorio di luoghi, costumi e credenze attentamente definito dagli autori primari<sup>3</sup> – solitamente gli amministratori del sito che ospita la comunità. I possibili sfondi narrativi spaziano dal fantastico al fantascientifico passando per scenari che tendono al verosimile; tuttavia il nostro interesse si focalizzerà unicamente sul *fantasy* poiché tale è l'ambientazione di *Extremelot*,<sup>4</sup> la comunità osservata nel corso della ricerca.

Le esigenze di coerenza interna dettate dall'ambientazione condivisa impongono ai giocatori il rigoroso rispetto di norme implicite che ne limitano la libertà nell'ideazione delle storie. Un forte condizionamento viene però esercitato anche sulla lingua, in particolare a livello lessicale: come prevedibile, nei testi studiati numerose sono le parole riconducibili alle sfere del *fantasy* e della magia, e frequenti sono i richiami al medioevo, evocato per mezzo di generici riferimenti alla cultura materiale dell'epoca (*araldica, armigeri, calzari, cartiglio, cavaliere, scarsella, sensale, tunica*, ecc.) nonché servendosi di parole appartenenti all'immaginario linguistico associato a tale periodo storico (*alla bisogna, favella, ordunque, periglioso, pusillanime, suvvia, venia*, ecc.); inoltre, come mostreremo in seguito, l'ambientazione *fantasy* stimola la ricerca dell'arcaismo e determina il ricorso a non pochi tecnicismi.

<sup>3</sup> Di grande interesse è la disamina del ruolo di autore primario, secondario e terziario nei GDR realizzata in HAMMER Jessica, *Agency and Authority in Role-Playing "Texts"*, in M. Knobel, C. Lankashear (a cura di), *A New Literacies Sampler*, Peter Lang Publishing, New York 2007, pp. 67-94.

<sup>4</sup> *Extremelot* ([www.extremelot.it](http://www.extremelot.it) [cons. il 06/03/2017]) è una realtà nata nel 1998 che attualmente vanta quarantamila personaggi attivi e una media di trecentocinquanta utenti contemporaneamente connessi negli orari di maggiore affluenza. Per una più dettagliata presentazione, nella quale è qui impossibile dilungarsi, rimandiamo a ISABELLA Simona, *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2006.

### 3. *Tanti autori, un solo stile*

I partecipanti ai GDR testuali sono scrittori estremamente prolifici: durante una singola sessione di gioco, che solitamente dura tra le due e le quattro ore, ogni autore digita mediamente 1500 parole; e ciò si ripete tutti i giorni, talvolta persino più volte al giorno. Frequenza e portata della scrittura collettiva coinvolgono i giocatori in un invasivo processo di contaminazione linguistica: nonostante alcune inevitabili differenze, la varietà di lingua e lo stile impiegati dai 204 utenti rappresentati nel corpus sono sostanzialmente uniformi, e dalla lettura dei testi si ricava l'esistenza di un ben riconoscibile prototipo linguistico che funge da riferimento per la totalità degli autori; si tratta di un modello che non ha vere e proprie fonti dirette ma che è espressione della peculiare, talvolta incomprensibile, idea di medioevo ed eleganza, di linguaggio aulico e forbito, formatasi all'interno di *Extremelot* spontaneamente, senza alcuna esplicita riflessione metalinguistica.

La contaminazione linguistico-stilistica, oltre ad agire sul lessico e sulla sintassi – dei quali analizzeremo alcuni aspetti nelle prossime pagine –, si manifesta nello sviluppo e nella diffusione di espressioni che, conquistato l'apprezzamento della comunità, vengono riprese e ripetute in maniera quasi formulare; particolarmente interessante è il caso di *inarcare un sopracciglio*, il cui uso estremamente frequente (ogni 24 stringhe di chat qualcuno inarca un sopracciglio) contrasta con la sua vacuità semantica: sono ben pochi i casi in cui l'azione descritta vuole effettivamente veicolare perplessità; più spesso l'espressione è svuotata di ogni significato e agisce quasi come un intercalare. Ulteriori esempi di espressioni ripetute: *fessurizzare lo sguardo*, *diniegare il capo*, *direzionare lo sguardo*, *posare le iridi*, *cenno del capo*.

Di seguito un frammento rappresentativo della lingua dei giocatori nella sua varietà più *moderata*:

Ha proiettato dentro gli occhi d'ossidiana febbricitante il riverbero distante, rassicurante, devastante dei cristalli del confine. [...] Nel riscaldare il fianco di Kebrah si concede alla più primitiva espressione dei contrasti : tanto bianca lei quanto nera l'altra. la soppesa senza sguardo, le concede il regalo dell'attenzione nella piega innaturale del capino da bambola. raccoglie le mani ed il resto della mela, ancora per metà integra, una dentro l'altra. le dieci dita s'adoperano a raccogliere contro il cuore la sonnolenza dei gesti ] oggi la nebbia è diversa. [ sentenza. si ferma un secondo soltanto, rallenta i passetti adeguatamente ele-

ganti dentro la piega molle degli stivali contro gli stinchi sottili. e quando riprende, sussurra in confidenza ricambiata, calda ] e cerbero?<sup>5</sup>

#### 4. *La lingua, tra letterarietà e plurilinguismo*

La lingua impiegata in *Extremelot* differisce drasticamente sia da quella normalmente associata alla comunicazione mediata dal computer sia da quella propria di altre tipologie di comunità videoludica;<sup>6</sup> ciò in conseguenza della sua libertà dalle esigenze di rapidità ed economia normalmente dominanti su Internet e per la presenza di un'ampollosità, talvolta boriosa, espressione delle evidenti aspirazioni letterarie degli scriventi: lo stile non si limita ad aborrire i colloquialismi ma esibisce un'elaborazione formale forte, seppur non sempre ben riuscita.

Il sistematico approfondimento delle strategie di innalzamento stilistico emerse nei testi esula dall'intento del contributo ed è incompatibile con lo spazio a disposizione; ci limitiamo pertanto a citare una ristretta selezione di fenomeni riconducibili a quello che è per gli autori uno stile raffinato. Particolarmente apprezzate sono alcune strutture sintattiche reputate sinonimo di eleganza, tra le quali lo stile nominale, i costrutti impliciti e l'insistito ricorso al gerundio coordinativo-consecutivo. Nel vocabolario risalta invece la densità di parole appartenenti, in varia misura, al registro alto della lingua (*anelare, dinoccolato, fugace, ieratico, incedere, obnubilato, profluvio, vetusto*, ecc.), le quali si accompagnano a numerose forme riconducibili a un linguaggio poetico di probabile reminiscenza scolastica (*aere, ei, gote, indi, nari, ode, ove, pria, principiare*, ecc.); altri termini paiono invece provenire dal linguaggio burocratico (*mendace, ubicato*, ecc.). Rilevanti sono inoltre le forme non comuni canoniche nello stile dei giocatori: *mancina* (50 occorrenze) per *mano sinistra* (91), *iridi* sineddoche per *occhi*, *sibilare* e *mirare* impiegati esclusivamente nelle loro accezioni meno comuni (rispettivamente

<sup>5</sup> Tutti i brani e gli esempi riportati nel presente articolo sono estrapolati dai testi prodotti dagli utenti di *Extremelot* (cfr. nota 4). Poiché tali testi sono stati scritti all'interno di chat e mai pubblicati su pagine web, essi non sono consultabili e sopravvivono unicamente nelle registrazioni da noi effettuate nel corso della ricerca.

<sup>6</sup> Cfr. URRACI Giovanni, *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in M. Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma 2012, pp. 419-438.

Esperienze narrative tra letteratura e socializzazione.  
L'inusitato nella scrittura dei giocatori di ruolo

*sussurrare e guardare*), *avvedersi* (35) preferito ad *accorgersi* (31), *silente* (31) che la spunta di poco su *silenzioso* (30) e infine *capo* (597) che, ritenuto diafasicamente marcato, sostituisce frequentemente *testa* (192); da ultimo segnaliamo l'emblematico neologismo *loquire*, che ben riassume l'atteggiamento degli scriventi nei confronti della lingua.

Gli utenti inseguono con impegno una qualità letteraria, ma si mostrano incapaci di sostenere tale proposito in maniera coerente e continuativa: vi è uno scarto notevole tra le loro ambizioni e gli effettivi risultati ottenuti;<sup>7</sup> gli scriventi soffrono infatti della sindrome di Icaro: nel tentativo di raggiungere uno stile superiore alle loro capacità spesso ricadono verso il basso, nei banali errori grammaticali e ortografici, nelle costruzioni involute che si smarriscono nei meandri della sintassi, nei non rari ipercorrettismi (*egli/ella* nei casi obliqui, congiuntivo in contesti errati, punteggiatura aberrante) e in esiti *sfortunati* sui quali le aspirazioni auliche si infrangono miseramente. Nel valutare l'operato degli autori bisogna inoltre considerare che essi non si limitano a saccheggiare la tradizione letteraria ma, nel riprenderla, attuano un'originale rielaborazione all'insegna del plurilinguismo, rielaborazione che è il primo passo verso la creazione di una lingua peculiare ed esclusiva del gioco di ruolo. Sullo scheletro costituito dall'italiano medio<sup>8</sup> si innestano così non solo i già citati numerosi elementi di registro elevato, in particolare di ambito lessicale, e gli evidenti improvvisi abbassamenti stilistici, ma anche una folta schiera di tecnicismi di varia natura, una certa dose di neologismi<sup>9</sup> e persino espressioni agrammaticali normate all'interno della comunità.

<sup>7</sup> Si tratta di una problematica che pare affliggere la narrativa *fantasy* in generale. Cfr. CANOBBIO Andrea Tullio, *Le traduzioni italiane dei romanzi fantasy*, in G. Ruffino, M. Castiglione (a cura di), *La lingua variabile nei testi letterari, artistici e funzionali contemporanei. Analisi, interpretazione, traduzione*, [testi presentati in CD al XIII Congresso della SILFI (Palermo, 22-24 settembre 2014)], Centro di Studi Filologici e Linguistici italiani, Palermo 2014.

<sup>8</sup> Sono ben attestati tutti i fenomeni del neostandard; anche quelli provenienti dal parlato, che non devono però essere letti nell'ottica di una caratterizzazione orale: sono riflesso del progressivo livellamento del moderno linguaggio letterario verso l'italiano medio, processo ben descritto in ANTONELLI Giuseppe, *Lingua ipermedia. La parola di scrittore oggi in Italia*, Manni, Lecce 2006, p. 34.

<sup>9</sup> I neologismi sono primariamente connessi al background *narrativo*. Prevalgono i toponimi, gli antroponimi e i teonimi, e ben attestati sono i termini che denotano le strutture sociali e quelli che richiamano i principali avvenimenti storici del mondo di Lot.

Prima di mettere a fuoco l'originalità linguistica di *Extremelot* riteniamo utile fare qualche cenno ai frequenti tecnicismi, inseriti nel testo quale supporto al realismo del mondo creato, un valore imprescindibile nel gioco di ruolo: se chi si presenta come un fabbro non sapesse operare (verbalmente) una forgia, così come se chi si finge un cerusico non conoscesse i ferri del mestiere e le basilari modalità d'intervento, il mondo rappresentato risulterebbe poco credibile e ciò renderebbe impossibile l'immedesimazione nei personaggi. I termini specialistici impiegati coinvolgono molteplici settori: dall'alchimia (*alkaest, storta*, ecc.) alla forgiatura (*punzonatura, temprare*, ecc.) passando per la medicina (*anamnesi, cauterizzazione*, ecc.), senza dimenticare armature, armi, equitazione e scherma (*gorgiera, schinieri, bipenne, ricasso, piccolo trotto, guardia alta, stoccata*, ecc.); tutti ambiti in relazione ai quali i giocatori possiedono conoscenze sorprendentemente approfondite alle quali è premessa un'autentica, meticolosa fase di studio e tirocinio.

##### 5. *La ricerca dell'inusitato*

Molte delle cospicue forme non comuni presenti nei racconti sono, come si è visto, riconducibili al registro alto della lingua; altrettanto numerosi sono gli usi creativi e i costrutti originali, sia lessicali sia sintattici, espressione di un'insaziabile ricerca dell'inusitato dalla quale scaturisce una lingua assai differente da quella normalmente associata a qualsiasi stile letterario. In un mondo creato verbalmente, come quello in cui si sviluppa il gioco di ruolo, la lingua possiede una funzione centrale ed eminentemente pratica: deve generare e sostenere la virtualità nella quale i giocatori sono immersi, veicolando degli stimoli pseudo-sensoriali eccezionalmente vividi; per tale ragione la ricerca dell'inusitato, così insistita, non può essere semplicisticamente ricondotta a una questione stilistica, ma è necessario ricercarne la funzione pragmatica.

All'interno di un'ambientazione *fantasy*, il mondo che la lingua deve saper creare è un *mondo altro*,<sup>10</sup> nella costruzione del quale è necessario sia concretizzare luoghi, oggetti ed usanze lontani, spesso impossibili, sia evita-

<sup>10</sup> Cfr. MANDALA Susan, *Language in Science Fiction and Fantasy*, Continuum, London 2010, pp. 30-31.

Esperienze narrative tra letteratura e socializzazione.  
L'inusitato nella scrittura dei giocatori di ruolo

re espressioni troppo colloquiali, che romperebbero l'illusione di essere parte di una differente realtà.<sup>11</sup> L'evocazione di un universo *fantasy* passa dunque per l'impiego di una lingua lontana da quella sperimentata quotidianamente, inusitata appunto, una lingua che, sia nel lessico sia nella sintassi, si serve degli arcaismi per realizzare una scissione dalla realtà normalmente esperita; talvolta tale operazione genera però dei confusi miscugli a causa di innesti poco consapevoli che, «lungi da recuperare un rapporto con la tradizione, conducono [...] alla creazione di una lingua solo a tratti arcaicizzante e medievaleggiante, e per certi versi discontinua e aberrante».<sup>12</sup> Eppure ha poca importanza che l'arcaismo sia tale solo nella percezione degli autori, non è rilevante che esso venga confuso con l'italiano colto e con quello burocratico, o che possa essere un'invenzione priva di fondamento: l'arcaismo non deve testimoniare un effettivo momento storico ma semplicemente suggerire un passato remoto, una realtà che, proprio per la sua distanza temporale, può vedere proiettati su di sé elementi fantastici, fungendo, così, da ponte verso una realtà alternativa.

Anche le strategie linguistiche convenzionali possono diventare veicolo di un effetto straniante, in particolare se sottoposte ad un uso eccessivamente insistito oppure del tutto anomalo. Al riguardo, nei prossimi paragrafi discuteremo dell'ellissi e degli slittamenti semantici, mentre ora vogliamo accennare all'impiego del participio presente con valore pienamente verbale («tanto simile ad un tamburo segnante un ritmo violento – percepisce anche lo spostamento d'aria dovuto al fare del suo capo, arrivante a fermarsi ad una distanza davvero irrisoria dal proprio») e all'alterazione dell'ordine dei costituenti per la quale il verbo viene frequentemente posposto al complemento («l'elfo lo sguardo alza sui presenti») e il nome anteposto all'attributo (ordine AN nel 41% delle occorrenze), nonostante i risultati talvolta criticabili («mordicchia l'inferiore labbro»), oppure collocato in apertura di periodo; in alcuni casi la struttura della frase viene sconvolta secondo schemi complessi («prudente nel porsi sui presenti lo sguardo – immobile ora resta, e dello sconforto succube»).

<sup>11</sup> Cfr. *ivi*, p. 91. Il fenomeno è inverso rispetto alle tendenze della narrativa moderna, la quale cerca di tenersi agganciata ai linguaggi coevi; cfr. ANTONELLI, *Lingua ipermedia*, cit., p. 68.

<sup>12</sup> CANOBBIO, *Le traduzioni italiane dei romanzi fantasy*, cit., p. 9.

A colpire il lettore è però soprattutto l'oscurità dei testi derivante dall'abuso delle figure di significato: gli autori perseguono un parlare per immagini e realizzano pertanto un accumulo di metafore, similitudini, sinestesie e sineddochi che, non di rado, inficia la leggibilità del testo. Ciò è evidente nel brano seguente, che racconta l'entrata in scena di un personaggio:

ombra inquietante transita in distanze indefinite ed indefinibili. Ha l'aria di chi viva fuori dal tempo e dallo spazio. Surreale espressione di una presenza assente che si tende verso il vuoto; spettro avulso dal qui e dall'ora [...] un fruscio confuso tra le nebbie, perso tra i refoli d'un vento caldo di Levante che si annoda all'epidermide come la più pestilenziale uggia mai esistita.

#### 6. *Densità e brevità: le ellissi*

La frequente omissione di articoli e preposizioni caratterizza fortemente la lingua promossa in *Extremelot*. Non si tratta, come accade in alcuni autori contemporanei, di un azzardo ludico volto a produrre un tono stralunato,<sup>13</sup> bensì di una strategia che, in quanto inusuale, è reputata dai giocatori prestigiosa ed elegante. Al riguardo è interessante segnalare che gli utenti interpellati circa tali usi ammettono di non servirsene al di fuori dei contesti nei quali giocano di ruolo, attribuendoli alla volontà di produrre un testo *letterario* o *poetico*.

Vediamo alcuni esempi di ellissi dell'articolo: «per poi far leggero inchino verso Rompicapo», «si avvicina e calice prende», «si presenta da ampio mantello blu avvolto», «quando scorge le due figure sguardo leva al soffitto»; talvolta la cancellazione pare essere conseguenza di una più o meno consapevole personificazione dei concetti astratti introdotti («agite in questo modo e colpa vi perseguiterà»).

Alcune tipologie di ellissi della preposizione sono ricorrenti, ad esempio *verso lui/lei* (79% delle occorrenze) tende a sostituire *verso di lui/lei*, ma il più delle volte si tratta di forme estemporanee: «sguardo attonito riserva lui», «un cenno ad indicar lui di avvicinarsi», «offrendo alla stessa quel che mira essere un pugno». La stessa *ostilità* nei confronti delle preposizioni è forse alla base della diffusione delle espressioni *domandare verso* e *chiedere verso*

<sup>13</sup> Cfr. MATT Luigi, *Forme della narrativa italiana di oggi*, Aracne, Roma 2014, pp. 166-167.

per *domandare a* e *chiedere a* («chiede verso Falmar, fissandolo ora», «domanda verso lei per poi tornare su Seryn»).

### 7. Originalità e cripticità: la creatività semantica

Uno degli aspetti che maggiormente contribuisce all'*alterità* dei testi è la pirotecnica creatività semantica alla quale gli autori sono spinti nella loro ricerca dell'inusitato: in *Extremelot* è consuetudine accettata e valorizzata la sostituzione di parole ritenute banali con altre, non sinonimiche, il cui significato viene manipolato al fine di adeguarle a contesti nei quali normalmente non potrebbero occorrere e con i quali inevitabilmente stridono. I principali processi attraverso i quali ciò avviene sono tre:

- slittamento semantico e conseguente passaggio ad un significato più o meno contiguo. Tra gli usi anomali più ricorrenti vi sono quelli che coinvolgono i verbi *offrire* (60 usi insoliti, 17 dei quali col significato di *rivolgere*) e *donare* (usato con significati in varia misura riconducibili a *dare* in ben 72 casi – mentre *dare* ha appena 16 occorrenze). Alcuni esempi: «siamo sotto attacco signore. <è un urlo che offre a Losindi>», «non dimentica mai di donare uno sguardo ai lati del sentiero», «dona una mano a Archon aiutandolo a rialzarsi», «mentre una squadrata dalla testa ai piedi dona a Galvan», «dice mentre dona a tutti le spalle». Ovviamente il fenomeno interessa anche altri verbi: «eleva il mento guardando verso l'alto», «destandosi dal torpore erige il capo crestato».
- Impoverimento o svuotamento semantico di parole che perdono la loro specificità per essere adattate a contesti più generali. Emblematica, e assai frequente, è l'estrapolazione di *virare* dal contesto nautico-aeronautico, verbo che viene quindi riferito a qualsiasi tipo di movimento («una volta giunto in coda alla spedizione, vira direzione e torna indietro», «stanco di stare seduto ai tavoli, si alza e vira verso il bancone»); lo stesso accade a *sentenzia*, banalizzato in un sinonimo di *dire* («lo sapevo che avrei dovuto ordinare altro.. <sentenzia verso se stesso per poi osservare le pietanze>»), e a *peregrinare* sostituito a *camminare* («uscito dalla cucina, peregrina sino a una panca libera»). In questa tipologia rientrano anche quei tecnicismi che, privati del loro valore specialistico, vengono impiegati quali varianti alte. È il caso di *epidermide* ed *epitelio* talvolta preferiti al troppo scontato *pelle* («la camicia bianca fa risaltare il contra-

sto con la sua epidermide baciata dalle Tenebre», «una tunica bianca [...] aperta al centro del petto ne copre seppur marginalmente l'epitelio»).

- Uso di termini scelti perché ritenuti colti ma impiegati in contesti insoliti o impropri; alcuni esempi: «andate nelle camerate dei marchiati a prender possesso del vostro letto», «trovandosi frontale alla porta potrebbe ostacolare il passaggio degli avventor», «continua a camminare, e il moto lo deporta verso l'uscita».

#### 8. *Confine, marginalità, autonomia*

Auspichiamo che, pur nella loro brevità e parzialità, le precedenti pagine abbiano sufficientemente messo in risalto due questioni di primaria importanza: la gravidanza della contaminazione linguistica, dunque l'esistenza di uno stile straordinariamente uniforme condiviso da tutti gli autori, e la forte caratterizzazione della lingua, la quale si configura come un'entità assolutamente originale; due circostanze in sé degne d'attenzione che assumono particolare rilievo se osservate alla luce di quello che è il filo conduttore del presente volume, ossia il tema del confine e della marginalità, il cui rapporto con il gioco di ruolo andremo ora a dipanare muovendo dalle parole di un utente di *Extremelot*: «non sono mica uno scrittore. Solamente insieme ci divertiamo a scrivere, ormai siamo un gruppo ci conosciamo da tanto. [...] Ci piace inventare delle storie tutti insieme e impegnarci per scriverle il meglio possibile: voglio che il gioco sembri un romanzo.»

Il gioco di ruolo è una realtà *in limine*, al confine tra l'ambito (para)letterario<sup>14</sup> e quello della semplice conversazione: gli utenti desiderano che il gioco sembri un romanzo, ed effettivamente l'attività ludica consiste nella stesura di un racconto, ma al tempo stesso non si considerano degli scrittori perché definirsi tali implicherebbe una rinuncia alla dimensione dialogica e interazionale; pertanto i GDR si configurano come un luogo d'incontro prima che come un laboratorio scrittorio, realizzano una particolare forma di socia-

<sup>14</sup> Nei GDR testuali sono rinvenibili alcuni dei tratti definatori della paraletteratura individuati da Laura Ricci (RICCI 2013, p. 14): i testi soddisfano la richiesta di un predefinito pubblico di riferimento, si servono di tecniche espressive lontane da quelle della letterarietà canonica e presentano un'evidente serialità. Al tempo stesso si differenziano dalla paraletteratura per l'attenzione rivolta all'elaborazione formale – oltre che per la gravidanza della dimensione sociale.

Esperienze narrative tra letteratura e socializzazione.  
L'inusitato nella scrittura dei giocatori di ruolo

lizzazione nella quale collaborare alla narrazione getta un ponte tra le persone: «gran parte del piacere del gioco dipende dai rapporti personali e dall'essere parte attiva in una comunità [...]. Quindi [...] giocare è al tempo stesso simile e diverso da leggere un libro»<sup>15</sup> – e, ovviamente, dallo scriverlo.

La comunità osservata costituisce una nicchia autonoma, un ciberspazio<sup>16</sup> separato dalla realtà esterna per mezzo di barriere informatiche e, soprattutto, linguistiche: «ormai siamo un gruppo»,<sup>17</sup> riconosce l'utente interpellato. L'isolamento della comunità, il suo collocarsi ai margini, è estremamente rilevante in quanto ha permesso la costituzione di uno spazio favorevole alla sperimentazione linguistica: liberi dai vincoli imposti dagli altri contesti scrittori, i giocatori hanno potuto esercitare liberamente la propria creatività, sviluppando un originale ideale stilistico che non trova riscontro altrove e che altrove non sarebbe accettato. Ciò si intreccia anche ad esigenze socio-linguistiche poiché «l'esistenza di un linguaggio altro rimane in ogni caso ciò che permette l'esistenza di mondi sociali sulle reti. [...] Lingue diverse portano alla luce mondi diversi».<sup>18</sup>

In conclusione, similmente a quanto accade nelle esperienze gergali,<sup>19</sup> le radici dell'innovazione linguistica penetrano nelle dinamiche sociali; la lin-

<sup>15</sup> TURKLE Sherry, *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997, p. 272.

<sup>16</sup> Il ciberspazio consiste in uno spazio non localizzato condiviso da una comunità di utenti la cui particolarità è quella di «indurre [...] una sensazione di presenza in un ambiente sociale diverso da quello in cui fisicamente si trova» (PACCAGNELLA Luciano, *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Bologna 2000, p. 51).

<sup>17</sup> La citazione è ripresa da una conversazione informale avuta con un utente di Extremelot (cfr. nota 4) a settembre 2016. È parte delle tante discussioni intavolate con i videogiocatori al fine di coglierne l'atteggiamento nei confronti dell'attività svolta.

<sup>18</sup> PACCAGNELLA, *La comunicazione al computer*, cit., p. 61.

<sup>19</sup> «Il gergo è la lingua in cui si riconoscono, si identificano determinati gruppi di individui, che abbiamo definito come 'marginali'» (SANGA Glauco, *Gerghi*, in A. A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, Laterza, Bari 2008, vol. II, pp. 151-189 [155]); crediamo tale definizione si applichi efficacemente anche alla varietà linguistica descritta nel presente contributo. Inoltre sia nei gerghi sia nei GDR «i meccanismi di base sono essenzialmente semantici e lessicali, e consistono in processi di acquisizione e trasformazione di lessemi in uso in altre varietà della lingua» (SOBRERO Alberto, MIGLIETTA Annarita, *Tra gergo e*

Giovanni Urraci

gua non è pertanto uno strumento solo comunicativo ma anche identitario, un elemento nel quale i giocatori di ruolo possono riconoscersi al tempo stesso distinguendosi da chi non è parte della comunità, da chi non può partecipare alla scrittura e condividere l'esperienza del racconto comunitario.

### Bibliografia

- ANTONELLI Giuseppe, *Lingua ipermedia. La parola di scrittore oggi in Italia*, Manni, Lecce 2006.
- CANOBBIO Andrea Tullio, *Le traduzioni italiane dei romanzi fantasy*, in G. Ruffino, M. Castiglione (a cura di), *La lingua variabile nei testi letterari, artistici e funzionali contemporanei. Analisi, interpretazione, traduzione*, [testi presentati in CD al XIII Congresso della SILFI (Palermo, 22-24 settembre 2014)], Centro di Studi Filologici e Linguistici italiani, Palermo 2014.
- GIULIANO Luca, *I padroni della menzogna. Il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi Editore, Roma 1997.
- HAMMER Jessica, *Agency and Authority in Role-Playing "Texts"*, in M. Knobel, C. Lankashear (a cura di), *A New Literacies Sampler*, Peter Lang Publishing, New York 2007, pp. 67-94.
- HITCHENS Michael, *The Many Faces of Role-Playing Games*, in «The International Journal of Role-Playing», I, 1 (2008), pp. 3-21.
- ISABELLA Simona, *Tra gioco e realtà: comunità ed esperienza nei giochi di ruolo online*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2006.
- MANDALA Susan, *Language in Science Fiction and Fantasy*, Continuum, London 2010.
- MATT Luigi, *Forme della narrativa italiana di oggi*, Aracne, Roma 2014.
- PACCAGNELLA Luciano, *La comunicazione al computer*, Il Mulino, Bologna 2000.
- RICCI Laura, *Paraletteratura. Lingua e stile dei generi di consumo*, Carocci, Roma 2013.
- SANGA Glauco, *Gerghi*, in A. A. Sobrero (a cura di), *Introduzione all'italiano contemporaneo*, Laterza, Bari 2008, vol. II, pp. 151-189.
- SOBRERO Alberto, MIGLIETTA Annarita, *Tra gergo e lingua comune, oltre le regole*, in U. Cardinale, D. Corno (a cura di), *Giovani oltre*, Rubbettino, Catanzaro 2008, pp. 139-172.
- TURKLE Sherry, *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Apogeo, Milano 1997.

*lingua comune, oltre le regole*, in U. Cardinale, D. Corno (a cura di), *Giovani oltre*, Rubbettino, Catanzaro 2008, pp. 139-172 [142]).

Esperienze narrative tra letteratura e socializzazione.  
L'inusitato nella scrittura dei giocatori di ruolo

URRACI Giovanni, *Il gergo delle comunità di gioco online: motivazioni sociali ed aspetti linguistici*, in M. Gargiulo (a cura di), *L'Italia e i mass media*, Aracne, Roma 2012, pp. 419-438.

URRACI Giovanni, *Romanzieri per gioco. Osservazioni sulla scrittura a più mani nei giochi di ruolo online*, in M. Gargiulo (a cura di), *Incroci-crossings. Luoghi della creatività e reti della comunicazione*, Aracne, Roma 2017 [in stampa].