

SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

A. XIV, N. 46, 2025 – SPECIALE ATTI DEL CONVEGNO «A KIND OF MAGIC: VISIONI E DECLINAZIONI INTERDISCIPLINARI DEL MAGICO» (TORINO, 29-31 MAGGIO 2024)

La genesi della funzione della magia nel Gioco di Ruolo. Analisi della componente magica in Dungeons & Dragons

The genesis of the function of magic in Role-playing. Analysis of the magic component in Dungeons & Dragons

FABIO MANUEL SERRA

ABSTRACT

Il presente saggio prende in esame la genesi della funzione magia nel contesto dei giochi di ruolo e il suo rapporto con la teoria generale di un GDR. Partendo dalla storia di Dungeons & Dragons, si esamina il peso che la magia ha avuto in termini di progettazione del system di gioco e come essa abbia influito nella creazione dei personaggi. Il saggio, poi, evidenzia come la magia abbia una propria dimensione anche in rapporto alla Teoria GNS

This essay examines the genesis of the magic function in the context of role-playing games and its relationship to the general theory of an RPG. Starting from the history of Dungeons & Dragons, it examines the weight that magic has had in terms of game system design and how it has influenced character creation. The essay then highlights how magic also has its own dimension in relation to GNS Theory

PAROLE CHIAVE: *gioco di ruolo, magia, Dungeons & Dragons*

KEYWORDS: *role-playing game, magic, Dungeons & Dragons*

AUTORE

Fabio Manuel Serra (Iglesias, 1983) insegna Latino e discipline letterarie nei Licei dal mese di settembre del 2024. È Dottore di ricerca in Storia medievale, moderna, contemporanea e dell'America. Dopo il Dottorato, conseguito presso la Universidad de Salamanca, ha svolto un Post-Dottorato presso la REDSACSIC (México, Chile, Argentina). Ha inoltre conseguito il Diploma in Genealogia, Araldica e Nobiliaria presso la Scuola di Madrid (RAHE). È Game Master GDR fin dalla tenera età (1996).

fabiomanuel.serra@gmail.com

1. Introduzione

Il gioco di ruolo, generalmente noto con la sigla GDR, è un prodotto dell'industria culturale sviluppatosi nel corso degli anni '60 e '70 del Novecento. Nato formalmente nel 1974 con la creazione di Dungeons & Dragons (abbreviato in D&D), è divenuto sempre più un fenomeno che ha interessato le generazioni dagli anni '80 a oggi in modo trasversale.¹ Dal punto di vista del genere dei giocatori, Jon Peterson ha osservato: «participation by female players perhaps measured at around half a percent of the total».² Un fenomeno culturale e sociale così vasto merita studi accademici interdisciplinari e multidisciplinari. Il proposito di questo contributo, dunque, è dare un apporto alla conoscenza dei GDR, con un focus preciso su D&D, tenendo in conto la prospettiva della magia.

Per affrontare correttamente il discorso è necessario procedere con una breve sintesi storica del GDR, sì da comprendere come questo prodotto sia stato costruito.

I giochi di ruolo provengono da illustri progenitori: i wargame. Questi giochi di simulazione sono antichissimi, trovandosi già traccia di essi nella Mesopotamia e nella Valle del Nilo nel corso del III millennio a.C.³ Tralasciando, per ovvie ragioni, la storia dei wargame, giungendo rapidamente al 1971, anno in cui Gary Gygax, membro della IFW (International Federation of Wargamers) pubblicò insieme a Jeff Perren un nuovo gioco rivoluzionario: Chainmail.⁴ A differenza dei soliti giochi di simulazione bellica, questo prodotto implementava una novità rilevante, vale a dirsi il man-to-man combat, che verrà poi usato in D&D.⁵ In quello stesso anno, Dave Arneson (altro importante wargamer, che conobbe Gary Gygax al Gen Con II del 1969), sfruttando il sistema di Chainmail, pubblicò il suo nuovo gioco: Black Moor (noto anche come Blackmoor). Il gioco era ambientato presso un castello realmente esistente (la Appelcline erroneamente lo ritiene in Sicilia), ossia il Castello di Branzoll, nei pressi del quale, alla fine del '71, Arneson "aggiunse" un dungeon.⁶ Su impulso di Gary Gygax, alla fine del 1972, i due unirono le loro forze per produrre

¹ Joy Kennedy osservò che, nel 1982, in Illinois, si tenne un torneo di D&D che coinvolse oltre un centinaio di ragazzi delle scuole medie e superiori; l'evento ebbe luogo in una biblioteca e, conseguentemente a esso, si registrò anche un incremento della lettura dei libri e delle riviste con tematiche affini a quelle del gioco. J. C. KENNEDY, *Dungeons & Dragons*, in «Journal of Reading», XXV, 26, marzo 1982, p. 596.

² J. PETERSON, *The elusive shift. How Role-Playing Games forged their identity*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) - London (England) 2020, p. 23 (ebook).

³ G. A. FINE, *Fantasy Games and Social Worlds: simulations as leisure*, in «Sage Journals», XII, 3, settembre 1981, pp. 253-254.

⁴ S. APPELCLINE, *Designers & Dragons. A history of the Roleplaying Game industry. '70-'79 (vol. 1)*, a cura di J. Adamus, Evil Hat Production Publication, Colesville 2013, p. 16 (ebook).

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ivi*, p. 18

The Fantasy Game, al quale Gygax dette nome definitivo Dungeons & Dragons, molto probabilmente su consiglio di sua moglie o di sua figlia. Lo stesso Gygax, insieme al suo amico Don Kaye, fondò la TSR (Tactical Studies Rules) il 1° ottobre 1973. Con questa casa editrice, nel 1974, pubblicò la prima edizione di Dungeons & Dragons. Tuttavia, il fatto che Gygax fosse l'editore nonché coautore causò non pochi problemi all'elaborazione del gioco, anche posteriore a quella data, per oltre 25 anni: Gygax, infatti, ignorava spesso e volentieri le proposte di Arneson e ciò produsse dissapori fra i due.⁷

Un elemento chiave di Dungeons & Dragons si rivelò essere l'ambientazione, completamente ispirata alla letteratura fantasy. Tuttavia, l'eredità dei wargame imponeva ai giocatori di ruolo la ricerca del realismo, tipico delle simulazioni di guerra. La grande abilità di Gary Gygax e Dave Arneson fu proprio quella di trovare una sintesi efficace tra magia e realtà, coinvolgendo il fandom dei wargamers in modo attivo.⁸ Il GDR, così, divenne un luogo privilegiato in cui anche la magia poteva diventare "reale".

2. La struttura del primo gioco di ruolo

L'edizione italiana di D&D del 1985 tenta di offrire immediatamente una definizione semplice ed efficace di "gioco di ruolo", così da spiegare ai neofiti quale sia lo scopo del gioco. Vale la pena riportare parte del testo:

Questo è un gioco di ruolo. Ciò significa che voi diventerete attori, immaginerete di essere qualcun altro, cercando di immedesimarvi in quel personaggio. Ma non avrete bisogno di un palcoscenico, né di costumi o sceneggiature. Soltanto della vostra fantasia.

Questo gioco non ha mappa, perché non avrete bisogno di una mappa di gioco; infatti nessuna mappa potrebbe contenere tutti i sotterranei, i draghi, i mostri ed i personaggi che vi si pareranno incontro nelle vostre avventure.⁹

Il funzionamento del gioco di ruolo, come dice il nome stesso, consiste dunque nell'interpretazione di un ruolo diverso dal proprio, così da poter vivere avventure in un mondo dichiaratamente fantasy.¹⁰ Se Tolkien collega il contesto fantasy

⁷ Ivi, pp. 22-24.

⁸ J. PETERSON, *The elusive shift. How Role-Playing Games forged their identity* cit. p. 32 (ebook).

⁹ G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del giocatore*, a cura di F. Mentzer, trad. di G. Ingellis, Editrice Giochi, Milano 1985, p. 2.

¹⁰ Sulla parola *fantasy* sono rilevanti le osservazioni offerte da John Ronald Reuel Tolkien: «La mente umana è capace di formare immagini mentali di oggetti che non sono realmente presenti. La facoltà di concepire queste immagini è (o era) chiamata Immaginazione. Ma, nei tempi più recenti, nel

all'irrealtà, soprattutto nel senso di impossibilità dell'Immaginazione di trovare un referente nel mondo reale,¹¹ il gioco di ruolo tenta di superare questo limite (che pure Tolkien non considera negativo) offrendo ai giocatori, mediante il ruolo e la creazione condivisa di un mondo fantastico, gli effetti concreti di tale Immaginazione. Dunque, come vedremo, la magia produce effetti reali su personaggi immaginari attraverso il GDR.

A questo punto è doveroso procedere nella spiegazione del meccanismo di gioco. Ciascun giocatore interpreta un PG, cioè un Personaggio Giocante. Attraverso un sistema di creazione del personaggio, basato sull'uso di dadi particolari (generalmente a quattro, a sei, a otto, a dieci, a dodici e a venti facce), mediante precise statistiche annotate in un'apposita scheda, viene generato un PG singolare che appartiene a un solo giocatore. Così facendo, ciascuno dei partecipanti ottiene una nuova identità, un nuovo ruolo che deve essere interpretato in un mondo fantasy definito. Tuttavia, resta ancora un elemento essenziale: colui che crea il mondo. Si tratta di un giocatore speciale, definito da Gyax e Arneson Dungeon Master (oggi giorno è più comune l'uso generalizzato di Game Master), che funge da arbitro-narratore, nonché da interprete dei Personaggi Non Giocanti (PNG) e dei mostri. Mediante l'azione del Dungeon Master si genera una fantasia condivisa, basata su elementi fantasy sistematici, logici e tecnicamente realistici¹². La complessità di un GDR è inoltre definita in modo concreto dal suo system.

3. *System e magia nel GDR*

Nicola Abbagnano, nel definire il pensiero del primo mago del Rinascimento – cioè di Johann Reuchlin (1455-1522) –, testualmente ha affermato:

L'uomo è situato tra due mondi, il mondo sensibile e quello soprasensibile; e come partecipa col corpo al mondo sensibile, con l'anima al mondo soprasensibile, così la sua conoscenza si rivolge nello stesso tempo all'uno ed all'altro. La conoscenza del mondo sensibile, egli l'attinge attraverso i sensi, la fantasia, il giudizio e la ragione. La conoscenza del mondo soprasensibile l'attinge attraverso la mente

linguaggio tecnico e non in quello normale, spesso l'Immaginazione è stata considerata qualcosa di più alto della semplice produzione di immagini, e attribuita alla Fantasticheria [*Fancy*] (forma ridotta e spregiativa della più antica Fantasia [*Fantasy*]); si è dunque fatto un tentativo per restringere l'Immaginazione, o piuttosto direi di usarla in modo distorto, quale "potere di dare a delle creazioni ideali l'intima consistenza della realtà"». J.R.R. TOLKIEN, *Il Medioevo e il Fantastico*, a cura di C. Tolkien, trad. di C. Donà, Bompiani, Milano 2018, pp. 205-206.

¹¹ J.R.R. TOLKIEN, *Il Medioevo e il Fantastico* cit., pp. 206-207.

¹² G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, The University of Chicago Press, Chicago 1983, p. 16.

(mens). La mente è dunque superiore alla ragione; è l'occhio dell'anima per il mondo soprasensibile.¹³

Questa visione filosofica può essere utilmente raffrontata con il gioco di ruolo e con le sue dinamiche. Il GDR fantasy, come riporta Gary Alan Fine, è stato definito da Lortz nel 1976 come «any game which allows a number of players to assume the roles of imaginary characters and operate with some degree of freedom in an imaginary environment».¹⁴ Col passare del tempo anche i giochi di ruolo hanno avuto una loro evoluzione, con una conseguente complicità della loro struttura.¹⁵ Ciononostante, The Fantasy Game ha mantenuto un proprio cuore fondato sul system. Questo elemento del GDR è l'insieme delle componenti della meccanica di gioco, delle basi statistiche e probabilistiche e delle regole necessarie per consentire lo svolgimento del ruolo in-game.¹⁶ Il system è stato scomposto da Michael Hitchens e Anders Drachen in sei componenti chiave: Game World, participants, characters, Game Master, interaction, narrative.¹⁷ È inoltre possibile evidenziare che il system implica in sé le regole del gioco – comprendenti, oltre alle componenti generali, anche quella probabilistica¹⁸ e statistica¹⁹ – e il loro grado di flessibilità,²⁰

¹³ N. ABBAGNANO, *Storia della Filosofia, II, Filosofia del Rinascimento. Filosofia moderna dei secoli XVII e XVIII*, UTET, Torino 1966, p. 122.

¹⁴ G.A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 6.

¹⁵ C.D. MORGAN, *The Alchemy of Role-Playing*, <https://web.archive.org/web/20061215062654/http://www.indie-rpgs.com/files/ac001.pdf>, (url consultato il 25/09/2024).

¹⁶ Definire il system è parte integrante della “definizione di una definizione”, così come indicato in J.P. ZAGAL, S. DETERDING, *Definitions of “Role-playing Games”*, in *Role-playing Game studies*, a cura di J.P. Zagal e S. Deterding, Routledge Taylor & Francis Group, New York 2018, pp. 23-24.

¹⁷ M. HITCHENS, A. DRACHEN, *The many faces of Role-Playing*, in «International Journal of Role-Playing», I, 2008, p. 6.

¹⁸ La componente probabilistica si basa sulla definizione stessa di probabilità: «La probabilità di un dato evento è il rapporto tra il numero dei casi favorevoli al suo verificarsi ed il numero dei casi possibili, purché essi siano egualmente possibili» (M.R. SPIEGEL, *Statistica*, McGraw-Hill, Milano 1994, p. 122). Essa si fonda generalmente su un dado principale rispetto agli altri, attraverso il quale si operano i calcoli primari per il funzionamento delle meccaniche di gioco (ad es. *D20 system*).

¹⁹ La componente statistica, offerta dalla scheda del giocatore, contiene in sé e per sé gli elementi numerici che definiscono le caratteristiche di un PG. Essa è definibile come *statistica* perché, innanzitutto, nella creazione del gioco si deve tenere conto delle *distribuzioni di frequenza* e, fra le altre cose, sarebbe opportuno studiare le curve di frequenza in modo da *bilanciare* le regole di creazione del personaggio (*ivi*, p. 40).

²⁰ Come già osservato da Gary Alan Fine, le regole di un GDR sono molto flessibili e suscettibili di modifiche, eccezion fatta per le componenti statistica e probabilistica che invece sono elementi stabili del system. Cfr. G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 7; P. DE SANCTIS RICCIARDONE, *Antropologia e Gioco*, Liguori Editore, Napoli 1994, p. 85.

l'ambientazione,²¹ il tema (costituito da tempo, spazio e personaggi previsti in-game)²² e il ruolo così come concepito in teoria dagli ideatori del gioco.²³

²¹ Una ambientazione di un GDR è generalmente un costrutto molto vicino al *Game World* sopra citato, ma elaborato in un tempo non sempre definito e in uno spazio "mutevole". L'ambientazione *Greyhawk*, fin dal principio, si rivolge ai giocatori dicendo: «Lasciate libera la vostra creatività. Sarete voi a collocare le tane dei mostri e i nascondigli dei banditi. Voi creerete nuovi villaggi e nuove città, nuovi porti e nuove isole. Voi darete vita ai sovrani, ai soldati e ai malfattori. Potete cambiare qualsiasi cosa vogliate» (S. WILLIAMS, E. STARK, *Atlante Greyhawk*, traduzione di M. Bonelli di Scalci, Wizard of the Coast e Twenty Five Edition, Parma 2001, p. 2). Nella stessa pagina, il manuale offre ai giocatori un calendario settimanale e annuale, permettendo un'ampia variazione, oltre che nello spazio, anche nel tempo. Questa particolare e famosa ambientazione è frutto della *fantasia condivisa* dei creatori di *D&D*, includendo in sé Blackmoor (*ivi*, pp. 7-8) e Greyhawk (*ivi*, p. 10). Ugualmente, la ancor più famosa terra di Faerûn è soggetta allo scorrere del tempo secondo la fantasia dei creatori, con grossi cambiamenti tra l'edizione del 2001 (E. GREENWOOD, S. WILLIAMS, S.K. REYNOLDS, R. HEINSOO, *Forgotten Realms*, Wizard of the Coast e Twenty Five Edition, Parma 2001) e quella del 2008 (B.R. CORDELL, E. GREENWOOD, C. SIMS, *Forgotten Realms. Ambientazione*, Wizard of the Coast e Twenty Five Edition, Parma 2008). Tali cambiamenti, tra l'altro, sono imputabili espressamente alla morte della dea Mystra e al collasso della *Trama*, cioè di ciò che permette l'uso della *magia* nell'ambientazione di *D&D*.

²² Se i personaggi sono i *characters* già citati da Hitchens e Drachen, il tempo e lo spazio sono le componenti variabili che influiscono sull'ambientazione generale, così come già dimostrato nella nota precedente.

²³ Il ruolo è il cuore pulsante del gioco di ruolo. Esso è definibile *in teoria*, perché in esso confluiscono molti fattori previsti in termini standardizzati dalle regole. Ad esempio, in *D&D* prima edizione si deve tenere conto dell'*allineamento*, definito *morale*: «Tre modi, fondamentali, di vita guidano le azioni sia dei personaggi che dei mostri. I modi di vita sono chiamati Allineamenti. I tre allineamenti sono quelli della Legge (personaggi "legali"), quello del Caos (personaggi "caotici") e quello Neutrale» (G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del giocatore* cit., p. 55). Non basta. A ciò si deve aggiungere anche quanto prevede l'interpretazione vera e propria del personaggio, tenendo in conto la propria classe. A titolo d'esempio valga quanto Gary Gygax e Dave Arneson immaginano per il mago in *D&D* prima edizione: «Un mago è un personaggio umano completamente votato allo studio dei poteri di quelle arti arcane che vanno sotto il nome di "magia". I maghi ricercano gli incantesimi, li trascrivono nei loro libri e li studiano a fondo per poterli ricordare. [...] I maghi, inoltre, non hanno grandi capacità di combattimento e cercheranno, quindi, di evitare gli scontri corpo a corpo» (*ivi*, p. 37). Infine, si considerino anche le caratteristiche, determinate dalla statistica della scheda, che indicano quanta intelligenza, forza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma abbia il personaggio in questione: la combinazione di tutti questi dati dà luogo a un ruolo *teorico*, che non sempre coincide con quello realmente interpretato dal giocatore, perché «all men and women are "merely" or entirely players, all human behavior and character can be thought of as being shaped within social roles» (P.B. MURRAY, *Shakespeare's imagined person. The psychology of role-playing and acting*, Barnes & Noble Books, Boston 1996, p. 38) e, di conseguenza, secondo quanto afferma la sociologia dei ruoli, ciascun essere deve essere conscio della definizione della situazione, così da poter adattare il proprio comportamento a quel ruolo (*ivi*, p. 39). Chiaramente, il consesso dei giocatori è un gruppo ristretto eterogeneo e ogni giocatore è sia *role-player in-game* che nel contesto sociale in cui è inserito: ciò determina delle variazioni che imporranno la sua interpretazione del ruolo *differente* dalla norma teorica. Si osserverà, pertanto, un *ruolo sperimentale* che deriva dall'interazione (componente del *system* secondo Hitchens e Drachen) e dalla percezione soggettiva dello schema teorico interpretativo nella mente del giocatore; esso, in sostanza, è frutto dell'esperimento sociale costituito dal GDR. Di fatto, nel contesto del gioco di ruolo, si osserva la medesima separazione di significato proposta da von Neumann e Morgenstern nella loro *Theory of Games and economic behavior*: il game è l'astratto (*ruolo teorico*), mentre il play è il modo in cui il game viene giocato in concreto (*ruolo sperimentale*). Sull'argomento vedasi P. DE SANCTIS RICCIARDONE, *Antropologia e Gioco* cit., p. 75.

Il legame sottile ma fondamentale che si può evidenziare tra quanto sopra affermato relativamente a Johann Reuchlin e i GDR sta nella fantasia, utile per la conoscenza del mondo sensibile. E, in effetti, l'interpretazione del ruolo richiede una notevole fantasia per permettere al giocatore di percepire sensibilmente un mondo frutto della narrazione del Game Master: il concetto chiave del gioco di ruolo è proprio quello di giocare di ruolo, e dunque col ruolo di un personaggio immaginario che si va a interpretare. In effetti non si può prescindere dall'osservazione di Dennis Waskul e Matt Lust: «a participant in these games must not only play the role of a fantasy persona, but the player as well».²⁴ Ciò ha un forte impatto su ciò che è magia nel GDR, dunque, è la fantasia di ciascun giocatore che confluisce nel personaggio, generando l'incantesimo della creazione di un Game World, frutto di una fantasia condivisa tra giocatori. Di fatto, questi elementi vanno a caratterizzarsi attraverso il tema del gioco di ruolo, che è calato nell'ambientazione, ma in un momento preciso della storia di quel mondo, nonché in un luogo puntuale e definito. Quel determinato contesto spazio-temporale reca l'interazione di precisi PG e PNG che lo caratterizzano, così da determinare un contesto fantasy immersivo. Come bene ha scritto Farah Mendlesohn, «the immersive fantasies are overwhelmingly concerned with the entropy of the world».²⁵

Ma cos'è la magia e chi è il mago? Ebbene, a questa domanda si potrebbero trovare molteplici risposte. Tuttavia, ad oggi la più completa resta quella di Giordano Bruno, il quale, nel *De Magia*, afferma:

Magus primo sumitur pro sapiente, cuiusmodi erant Trimegisti apud Aegyptios, Druidae apud Gallos, Gymnosophistae apud Indos, Cabalistae apud Hebraeos, Magi apud Persas (qui a Zoroastre), Sophi apud Graecos, Sapientes apud Latinos. Secundo sumitur magus pro faciente mirabilia sola applicatione activorum et passivorum, ut est medicina et chymia secundum genus; et haec est naturalis magia communiter dicta. Tertio magia est cum huiusmodi adduntur circumstantiae, quibus apparent opera naturae vel intelligentiae superioris ad concitandam admirationem per apparentia; et est ea species quae praestigiatoria appellatur. Quarto cum ex antipathiae et sympathiae rerum virtute, ut per ea quae pellunt, transmutant et attrahunt, ut sunt species magnetis et similium, quorum opera non ad qualitates activas et passivas reducuntur, sed omnia ad spiritum seu animam in rebus existentem referuntur; et haec proprie vocatur magia naturalis. Quinto cum his adduntur verba, cantus, rationes numerorum et temporum, imagines, figurae, sigilla, characteres seu litterae; et haec etiam est magia media

²⁴ D. WASKUL, M. LUST, *Role-Playing and Playing Roles: the person, player, and persona in fantasy role-playing*, in «Symbolic Interaction», XXVII, 3, 2004, p. 337.

²⁵ F. MENDLESOHN, *Rhetorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown (Connecticut) 2008, pp. 60-61.

inter naturalem et extranaturalem vel supra, quae proprie magia mathematica inscriberetur, et nomine occultae philosophiae magis congrue inscriberetur. Sexto si isti accessat cultus seu invocatio intelligentiarum et efficientum exteriorum seu superiorum, cum orationibus, consecrationibus, fumigiis, sacrificiis, certis habitibus et ceremoniis ad Deos, daemones et heroas, tunc vel fit ad finem contrahendi spiritus in se ipso, cuius ipse fiat vas et instrumentum, ut appareat sapiens rerum, quam tamen sapientiam facile pharmaco una cum spiritu possit evacuare; et haec est magia desperatorum, qui fiunt vasa malorum daemonum, quae per Artem notoriam exaucupatur: aut est ad finem imperandi et praecipiendi daemonibus inferioribus cum authoritate superiorum daemonum principum, hos quidem colendo et alliciendo, illos vero coniurando et adiurando, constringendo; et haec magia est transnaturalis seu metaphysica, et proprio nomine appellatur *θεουργία*. Septimo aut est adiuratio seu invocatio, non ad daemones et heroas, sed per istos ad hominum defunctorum animas acciendas, per eorum cadavera vel cadaverum partes ad oraculum aliquod suscipiendum, divinandum, cognoscendum de rebus absentibus et futuris; et haec species a materia et fine appellatur necromantia. Quod si materia non accedat, sed ab *ἐνεργουμένων* excantante facta spiritus in eius visceribus incubantis invocatione oraculum perquiratur, tunc est magus, qui proprie Pythonicus appellatur; ita enim ab Apolline Pythio in templo illius solebant 'inspiritari', ut ita dicam. Octavo aut incantationi utcunque acceptae accedant rerum partes, indumenta, excrementa, superfluitates, vestigia et omnia quae tactu communicationem aliquam concepisse creduntur: et tunc aut haec fiunt ad solvendum, ligandum et infirmandum, tunc constituunt magum qui appellatur maleficus, si ad malum tendant, si ad bonum, ad numerum medicorum referantur, iuxta certam speciem atque viam medicinae; aut ad ultimam perniciem et exitium aspirant, tunc magos veneficos appellant. Nono magi dicuntur omnes qui ad divinandum quacunque ratione de rebus absentibus et futuris accinguntur, et isti generaliter divini a fine appellantur, quorum species primae aut sunt quatuor e principiis materialibus: igne, aëre, aqua et terra, unde dicuntur pyromantia, hydromantia, geomantia; aut a tribus obiectis cognitionis: naturali, mathematico et divino, et tunc sunt variae aliae species divinandi. A principiis enim naturalibus seu physicorum inspectione divinant augures, aruspices et caeteri huiusmodi; a mathematicorum inspectione secundum genus sunt geomantae, qui per numeros seu litteras seu lineas et figuras certas, item aspectus, irradiationes et situs planetarum et similium, divinant; a divinorum usu, ut sacrorum nominum, occursibus locorum, brevibus quibusdam rationibus et servatis circumstantiis, et hos ultimos nomine magorum nostrates non inscribunt, apud quos pro indigna usurpatione magus male sonat, sed dicitur non magia, sed prophetia. Ultimo sumitur magus et magia iuxta significationem indignam, ut inter istas non annumeretur neque adnumerata habeatur, ut magus sit maleficus utcunque stultus, qui ex commercio cum cacodaemone et pacto quodam pro facultate ad laedendum vel iuvandum est informatus; et iuxta hanc rationem sonat non apud sapientes vel ipsos quidem grammaticos, sed a quibusdam usurpatur

nomen magi bardocucullis, qualis fuit ille qui fecit librum De malleo maleficarum, et ita hodie usurpatur ab omnibus huius generis scriptoribus, ut legere licet apud postillas, catechismos ignorantum et somniantium presbyterorum.²⁶

Accostando questa definizione – che Bruno compone in dieci parti – a D&D, è possibile cogliere diversi punti di contatto. Nella prima edizione di Dungeons & Dragons la magia è nettamente suddivisa tra quella dei Chierici e quella dei Maghi e degli Elfi («come giocatori, tutto ciò che dovete fare è scegliere quali incantesimi volete che conosca il vostro Chierico. [...] Potete scegliere uno qualunque tra gli incantesimi [...]. Non potete però scegliere nessun incantesimo dei Maghi; sono di tipo diverso»).²⁷ Questa distinzione viene poi esplicitata meglio nelle edizioni successive di D&D, specialmente nella terza: «Gli incantesimi sono di due tipi: arcani e divini. Maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani. Chierici, druidi, paladini esperti e ranger lanciano incantesimi divini. [...] Ricavate tra le categorie di incantesimi arcani e divini vi sono le otto scuole di magia».²⁸ Queste ultime sono: abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia, trasmutazione.²⁹

Confrontando dunque la magia in D&D con la definizione di Giordano Bruno, è possibile notare come l'impatto della proposta del filosofo nolano sia confluita quasi totalmente nell'interpretazione dell'elemento magico nel primo GDR della storia. Infatti, in D&D il mago (incantesimi arcani) è sapiente, in quanto deve possedere un buon punteggio di intelligenza per poter usare la magia. D'altro canto, il chierico (incantesimi divini) è per lo più deputato a guarire miracolosamente i propri alleati, pertanto esercita una funzione magica prossima a quella indicata da Bruno nel secondo punto della sua dissertazione. Anche i restanti punti sono quasi tutti prossimi al GDR: l'arte prestigiatoria, assimilabile all'illusione; la magia naturale, che di fatto ricade – in D&D terza edizione – nell'ambito divino e appartiene ai druidi; la occulta philosophia, che è propria di ciascun mago, dotato di intelligenza superiore e di un proprio libro di incantesimi segreti; la teurgia, che ricade nelle competenze tipiche dei chierici; la necromanzia, che è una delle otto scuole di magia sopra ricordate; infine la divinazione, anch'essa scuola di magia di D&D. Restano fuori le definizioni ottava e decima di Bruno: l'ottava perché parla di magi venefici, che non sono esattamente contemplati nelle regole e nel tema di D&D; la decima perché

²⁶ GIORDANO BRUNO, *Opera Latine Conscripta publicis sumptibus edita, Vol. III*, a cura di F. Tocco e H. Vitellii, Le Monnier, Firenze 1891, pp. 397-400.

²⁷ G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del giocatore* cit., p. 25.

²⁸ M. COOK, J. TWEET, S. WILLIAMS, *Dungeons & Dragons. Manuale del Giocatore. Manuale base 1*, trad. di C. Battistini, C. Breccolotti, F. Delle Rupi, Twenty Five Edition, Parma 2001, p. 147.

²⁹ Ivi, pp. 156-158.

imputa al mago una accezione fortemente negativa, che invece non è pertinente a un mondo fantasy in cui la magia è una componente ordinaria della realtà.

L'elemento magico, così come inteso da Giordano Bruno, ma anche come elaborato nel primo Cinquecento, è passato dall'avere un valore scientifico³⁰ a un valore letterario, seguendo un processo osmotico, dal momento che, nel XVI secolo, «il movimento culturale dell'umanesimo [...] diede un efficacissimo contributo alla crisi della cultura scientifica tradizionale e indirettamente allo sviluppo della nuova scienza»,³¹ venendo però in contatto con quella stessa scienza – fatta anche di magia – e assorbendola nelle produzioni letterarie posteriori. Punto d'arrivo è George MacDonald e il suo lavoro letterario, così come indicato da Scott McLaren.³²

4. *La genesi del ruolo della magia nel gioco di ruolo*

Tra le funzioni evidenziate da Vladimir Propp in *Morfologia della fiaba* compare quella dell'impossessamento del mezzo magico da parte dell'eroe.³³ Nel contesto fiabesco la magia ha un valore chiave sia nella rottura dell'equilibrio che nella soluzione del problema. In un gioco di ruolo fantasy come D&D, la magia assume un ruolo ancora più pervasivo: essa, infatti, è parte integrante del system e conseguentemente del Game World.

In un mondo in cui la magia è un fatto normale, essa diviene parte della “vita reale” dei personaggi, i quali devono compiere gesti e azioni significativi, con tutti i rischi di fallimento dei medesimi, esattamente come nella realtà; la magia non solo non fa eccezione, ma è invece compresa in questo discorso.³⁴ Vero è che ai tempi di Gary Alan Fine già ci si poneva la questione legata al realismo nel GDR, ed è altrettanto vero che lo stesso Gary Gygax, intervistato da Fine, riteneva sciocco parlare di realismo nel caso di D&D e, a supporto di ciò, citava il fatto che un

³⁰ Nel XVI secolo la magia, l'astrologia e l'alchimia erano considerate al pari della matematica e della fisica. L. GEYMONAT, *Storia del pensiero filosofico e scientifico, Vol. II, Il Cinquecento e il Seicento*, Garzanti Editore, Milano 1970, p. 93.

³¹ Ivi, p. 412.

³² S. McLAREN, *Review of “Fantasy, art and life: essays on George MacDonald, Robert Louis Stevenson and other fantasy writers”*, in «Mythlore», 31, 3/3, primavera-estate 2013, pp. 115-118. Si tenga presente che MacDonald ha avuto un influsso letterario di rilievo su J.R.R. Tolkien, ma anche su C.S Lewis (cfr. ad es. J. FISHER, *Reluctantly inspired: George MacDonald and J.R.R. Tolkien*, in «North Wind: A journal of George MacDonald studies», 25, 2006, pp. 113-120.

³³ Il mezzo magico, nella fiaba, assume spesso un valore essenziale per la soluzione del problema principale. Costituito da oggetti diversi (animali, strumenti per evocare creature magiche, oggetti magici, capacità magiche), esso viene concesso in conseguenza di prove proposte all'eroe da un donatore. V. J. PROPP, *Morfologia della fiaba. Le radici storiche dei racconti di magia*, trad. di S. Arcella, Newton Compton, Roma 2003², p. 43.

³⁴ D. WASKUL, M. LUST, *Role-Playing and Playing Roles: the person, player, and persona in fantasy role-playing* cit., p. 341.

guerriero, dopo tre ore di combattimento, avrebbe potuto abilmente salire cinquecento scalini con indosso ottanta chilogrammi di armatura, cosa che nella realtà non sarebbe possibile a nessuno, nemmeno a un atleta particolarmente allenato.³⁵ Ciononostante, malgrado la veridicità delle considerazioni di Gary Gygax, è innegabile il fatto che nella realtà fantasy condivisa tra i giocatori, quelle azioni sono reali e producono effetti concreti, così come li produce la magia. In effetti, «l'aspetto sociologico più interessante risiede nel potere del GDR di creare micro comunità di giocatori, fans, amatori, che sono anche avidi lettori di riviste e periodici specializzati».³⁶ Ciascuno di questi giocatori, al momento dell'ingresso nel Game World, all'inizio di una sessione di gioco di ruolo, è assimilabile agli esseri liminali di cui ha scritto Victor Turner:

Gli esseri liminali non sono né da una parte né dall'altra; stanno in uno spazio intermedio (*betwixt and between*) tra le posizioni assegnate e distribuite dalla legge, dal costume, dalle convenzioni e dal cerimoniale. In quanto tali, l'ambiguità e l'indeterminatezza dei loro attributi trovano espressione in una ricca varietà di simboli nelle numerose società che ritualizzano le transizioni sociali e culturali.³⁷

Una volta entrati nello spazio rituale, i role-player si apprestano a iniziare la sessione di gioco. L'approccio globale al modo di giocare a D&D venne posto in discussione fin dal principio, giungendo poi a identificare tre modi sostanziali di conduzione del game: il primo, in cui il Game Master mantiene il totale controllo, offre una narrazione completa e tira lui i dadi per ogni evento o azione; il secondo, nel quale i giocatori sono incoraggiati a partecipare alla creazione della trama del gioco tirando i dadi e determinando così precisi risultati; il terzo, nel quale si introducono mappe, miniature e segnalini per rendere il gioco più simile a un gioco da tavolo e stimolare l'elemento visivo dei giocatori.³⁸ La differenza di impostazione ha ricadute sul ruolo e, di conseguenza, sul modo di ciascun partecipante di percepire le situazioni. Ciò, ovviamente, modifica anche l'approccio alla realtà magica in cui il giocatore viene a trovarsi.

A questo punto, dunque, è necessario capire come la magia abbia influito nel gioco di ruolo D&D fin dalla sua prima edizione. Innanzitutto, essa è posta ad uso del Game Master per le meccaniche di gioco ordinarie e straordinarie, nonché per l'interpretazione dei PNG e dei mostri: ciò è valido in qualunque modo si intenda un

³⁵ G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 81.

³⁶ P. DE SANCTIS RICCIARDONE, *Antropologia e Gioco* cit., p. 87.

³⁷ V. TURNER, *Il processo rituale*, Morcelliana, Brescia 2001, p. 112.

³⁸ J. PETERSON, *The elusive shift. How Role-Playing Games forged their identity* cit., p. 181 (ebook).

approccio al gioco.³⁹ Altro utilizzo fondamentale è quello che ricade sui PG. In questo senso è utile citare la semplice ma efficace considerazione di Gary Gygax: «A fighter is unable to cast magic spells and relies mainly on his strength and weapon prowess, while a magic-user is quite the opposite—a character who can cast spells and whose skill in this area is far superior to his physical skills».⁴⁰

La distinzione iniziale da operare fra le classi del personaggio è proprio quella fra incantatori e non incantatori. La prima delle due categorie comprende tutti coloro che fanno della magia un uso attivo, cioè la padroneggiano e la plasmano secondo la loro volontà. La seconda, invece, è costituita da chi della magia ne subisce un uso passivo: il PG in questione può subire danni magici o ricevere benefici grazie a incantesimi o ad oggetti particolari che gli conferiscono bonus o poteri prima non posseduti. A questo distinguo, tuttavia, ne deve essere aggiunto un secondo. Si deve infatti ricordare che i PG incantatori vanno ulteriormente suddivisi in coloro che usano la magia arcana e in coloro che utilizzano la magia divina,⁴¹ come già discusso sopra. Malgrado questa terminologia sia posteriore alla prima edizione di D&D, già Gary Alan Fine, nel descrivere i poteri dei chierici, parlava di «clerical miracle»⁴² anziché di magia vera e propria. Ad ogni modo, i due tipi di poteri sono diversi e distinti: chi ha accesso agli incantesimi arcani non ha accesso anche a quelli divini. Questo aspetto è connesso alla visione della magia nell'ambientazione. Esempio fondamentale è dato da D&D terza edizione, nello specifico quanto previsto per il Game World di Faerûn:

Il mondo di Toril è letteralmente un luogo magico. L'intera esistenza è infusa di potere magico [...]. La magia pura è la materia cristallizzata della creazione, la silenziosa e incurante volontà dell'essere [...]. La magia permea la gente di Faerûn

³⁹ *Dungeons & Dragons*, fin dalla prima edizione, ha previsto abbondantemente l'uso della magia e di oggetti magici (cfr. G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del giocatore* cit., pp. 37 e ss.; G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del Dungeon Master*, a cura di F. Mentzer, trad. di G. Ingellis, Editrice Giochi, Milano 1985, pp. 18 e ss.; F. MENTZER, *Master: Libro del DM*, Editrice Giochi, Milano 1985, pp. 2 e ss.). I PNG, interpretati dal Game Master, possono fare largo uso della magia e degli oggetti magici. Ugualmente dicasi per i mostri, tra cui spicca il *beholder*, noto come "Sfera dai Molti Occhi", il cui occhio centrale proietta costantemente un cono di anti-magia, «che annulla temporaneamente tutti gli effetti magici, fino a 18 metri di distanza» (F. MENTZER, *Companion: Libro del Master*, trad. di G. Ingellis, Editrice Giochi, Milano 1984, p. 30). L'interpretazione di PNG e mostri, nonché l'utilizzo di oggetti magici e di trappole magiche, ricade nelle meccaniche ordinarie di gioco. Una meccanica straordinaria, invece, è da considerare l'uso di una *pozione di resurrezione*, cioè di un oggetto che annulla la morte di un personaggio riportandolo in vita.

⁴⁰ G. GYGAX, *Role-playing Game Mastery. Tips, tactics and strategies for improving your participation in any role-playing game*, Perigee Books, New York 1987, p. 28.

⁴¹ La distinzione fra i due tipi di magia è in realtà più prossima alla terza edizione di *Dungeons & Dragons* piuttosto che alla prima (cfr. M. COOK, J. TWEET, S. WILLIAMS, *Dungeons & Dragons. Manuale del Giocatore. Manuale base 1* cit., pp. 147-158). Tuttavia, fin dalla creazione di D&D, Arneson e Gygax pensarono a distinguere in *incantesimi dei chierici* (G. GYGAX, D. ARNESON, *Dungeons & Dragons. Manuale del giocatore* cit., pp. 25-26) e *incantesimi magici* (ivi, pp. 38-39).

⁴² G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 171.

come le sue terre. Ogni città ospita potenti templi che venerano una moltitudine di divinità, e i cui chierici attingono al potere divino per guarire le ferite, interdire il male e difendere le vite e le proprietà dei fedeli. Maghi scaltri e ingegnosi sono al fianco (e a volte dietro) al trono di ogni terra, rivolgendo i loro formidabili poteri al servizio dei loro signori. [...] I mortali non possono dar forma direttamente alla magia pura. Invece, la maggior parte di coloro che si servono della magia fanno uso della Trama. [...] Senza la Trama, la magia pura è nascosta e inaccessibile. [...] La Trama è il corpo di Mystra, la dea della magia. [...] La Trama è il condotto che gli incantatori usano allo scopo di incanalare l'energia magica per i loro incantesimi, sia arcani che divini. Infine, la Trama è l'intreccio di regole e formule esoteriche che comprende l'Arte (incantesimi arcani) e il Potere (incantesimi divini).⁴³

Stando a quanto appena esaminato, dunque, esclusivamente nell'ambientazione di *Forgotten Realms*, la magia è una forza che pervade il mondo intero, è collegata alle divinità, ma può essere usata solo attraverso la Trama, cioè il corpo sacro della dea Mystra, ed esclusivamente in due modi distinti: seguendo l'Arte (incantesimi arcani) o seguendo il Potere (incantesimi divini).

Questa visione dettagliata è il punto di arrivo di un lungo percorso iniziato nel 1974, cioè quando la natura degli incantesimi venne divisa fra maghi e chierici. Ciò è rilevante per il semplice fatto che, ai suoi esordi, D&D prevedeva, in termini teorici, una squadra tipica di PG composta almeno da guerrieri, maghi, chierici e ladri (due classi magiche, di cui una arcana e una divina, e due non magiche).

Poi, se si osserva la magia nel primo gioco di ruolo a un livello differente e distaccato dalle meccaniche di gioco, si può rilevarne il valore nel contesto immersivo. In effetti, è stato evidenziato da Myriel Balzer come specifici elementi possano garantire il risultato magico di una realtà condivisa fra soggetti. Per raggiungere un simile risultato sono necessarie alcune componenti essenziali: temporale (grazie alla quale i giocatori percepiscono la diversità tra tempo presente e tempo del gioco), spaziale (grazie alla quale i giocatori percepiscono un luogo diverso rispetto a quello reale in cui vivono), topico (che consente un cambio di realtà mediante un cambio di soggetto) e sociale (tale da creare una distinzione tra giocatore e personaggio interpretato).⁴⁴

In definitiva, dunque, la magia è un elemento chiave per D&D.

Per concludere, è infine doveroso segnalare il già menzionato uso della magia da parte del Game Master. Partendo da una prima considerazione mossa da Gary Gygax è possibile evidenziare il peso che ha il Game Master (GM) nel contesto del ruolo: «At the basic level of participation, the GM functions as the one in charge of the

⁴³ E. GREENWOOD, S. WILLIAMS, S.K. REYNOLDS, R. HEINSOO, *Forgotten Realms* cit., p. 54.

⁴⁴ M. BALZER, *Immersion as a prerequisite of the didactical potential of Role-Playing*, in «International Journal of Role-Playing», II, 2011, p. 34.

adventure. The play will therefore be as unique as GM himself. Most players see no further than the campaign milieu (superficially) and the play session, because they relate to role-playing through their characters».⁴⁵ Se dunque i giocatori che si accostano al GDR non sono ancora pronti per l'esperienza immersiva, allora al Game Master compete iniziare la creazione del mondo condiviso. The campaign milieu, o meglio l'ambientazione, in un gioco come D&D prevede ampiamente la magia. Attraverso di essa, dunque, il Master deve costruire una storia coinvolgente che permetta ai PG di calarsi nel contesto reale e concreto dell'avventura. Ciononostante, non bisogna ignorare come il Master debba realizzare ciò. Difatti, se da un lato è vero che l'interpretazione dei PNG e dei mostri può consentire un uso più o meno ampio della magia, dall'altro lato bisogna far sì che essa rivesta un ruolo trascendente. La magia, infatti, deve offrire ai giocatori l'occasione di sperimentare un elemento irreali in un contesto che, grazie alla fantasia condivisa, tende al reale attraverso l'interpretazione in-game. Marcel Mauss ha definito la magia, indicando come essa comprenda agenti, atti e rappresentazioni. L'agente è il mago, mentre gli atti sono i riti magici e le rappresentazioni sono le idee e le credenze che corrispondono in toto ai suddetti atti.⁴⁶ Cosa essenziale, però, è che gli atti siano fatti di tradizione e che si ripetano. «Atti alla cui efficacia non crede l'intero gruppo, non sono magici».⁴⁷ Questa osservazione così precisa rimanda al GDR, dal momento che in esso è prevista un'interazione fra giocatori, i quali devono condividere una medesima narrazione,⁴⁸ rapportandola al proprio ruolo previsto in teoria, cosicché si generi un Game World condiviso, cioè a cui tutti credono. L'immersione in quel dato mondo è stata studiata da Sarah Lynne Bowman; la studiosa ha indicato come questo fenomeno sia scomponibile in sei parti: «activity, game, environment, narrative, character and community».⁴⁹ In questo senso, soprattutto nel contesto in-game, il dato immersivo richiama il problem-solving che è frutto di cooperazione nella community, composta da tutti i singoli personaggi, tra cui anche i maghi e i chierici. La costruzione del Game World, dunque, richiede pienamente la presenza di tutti i tipi di personaggio, compresi gli incantatori, perché la magia è componente essenziale delle regole (e quindi del system) e deve essere usata nel contesto di gioco in tutte le sue forme.

⁴⁵ G. GYGAX, *Master of the Game. Principles and Techniques for becoming an expert Role-Playing Master*, Perigee Books, New York 1989, p. 39.

⁴⁶ M. MAUSS, *Teoria generale della Magia*, Einaudi, Torino 1991, p. 12-13.

⁴⁷ Ivi, p. 13.

⁴⁸ Oltre che la narrazione, i giocatori devono condividere anche le regole, che vanno a normare tutti gli aspetti del GDR. In quello che è *The Fantasy Game*, cioè ove la magia è un evento comune e frequente, le regole sono indicative di come essa funzioni e ciò diviene funzionale alla narrazione. Le regole, in effetti, sono conoscenza e patrimonio condivisi fra tutti i giocatori, così come osservato puntualmente da Dennis Waskul e da Matt Lust (D. WASKUL, M. LUST, *Role-Playing and Playing Roles: the person, player, and persona in fantasy role-playing* cit., p. 337).

⁴⁹ S. LYNNE BOWMAN, *Immersion and shared imagination*, in *Role-playing Game studies*, a cura di J.P. Zagal e S. Deterding, Routledge Taylor & Francis Group, New York 2018, p. 382.

Infine, la magia ha un ruolo notevole nell'ambito narrative del system. Considerando questo aspetto in termini di ποιητική, si può citare dunque Aristotele: «ἀλλὰ μηχανῇ χρηστέον ἐπὶ τὰ ἔξω τοῦ δράματος». ⁵⁰ Secondo il filosofo greco, la μηχανή va usata al di fuori del δράμα per compensare quel che è all'esterno dall'azione drammatica stessa, accostando questo sistema al potere di onniscienza degli dei. ⁵¹ Trattasi di ciò che noi chiamiamo Deus ex machina, cioè di ciò che risolve inaspettatamente gli intrecci in una narrazione o situazioni altrimenti irrisolvibili in modo disconnesso dalla logica del δράμα, così da apparire, talvolta, un mezzo eccessivamente fortuito o addirittura forzoso. In un GDR come D&D, la magia può essere usata anche in questo senso; tutto ciò è perfettamente in linea con le osservazioni di Vladimir Propp ne *Le radici storiche dei racconti di magia a proposito della «scienza furba»*. ⁵² Effettivamente, il Game Master può, nel caso in cui tutto il gruppo dei PG muoia inaspettatamente (ad esempio, a causa di scelte sbagliate del gruppo o perché in termini probabilistici i dadi non favoriscono le sorti dei PG in un combattimento), usare un mezzo magico per risuscitare tutti o quasi tutti i personaggi coinvolti nella disavventura. Ciò permette al Master di preservare la narrazione originaria e consentire ai giocatori di mantenere attivi i loro personaggi.

5. *Magia ed elementi di teoria del gioco di ruolo*

La teoria GNS, come riproposta e rielaborata da Ron Edwards, è ad oggi una delle principali teorie del gioco di ruolo, seppure non l'unica. Essa è rilevante perché propone di leggere l'atto del GDR, sia in termini di system che di ruolo sperimentale in base alla percezione di gioco, applicabile in primis al GDR stesso, ma anche al singolo giocatore. I tre stili di gioco sono i seguenti:

Gamisti: tipico dei giocatori che preferiscono un GDR che offra una concreta possibilità di vittoria; si aspettano situazioni in-game ricche di battaglie e di scontri in modo da conseguire veri e propri successi personali e di squadra.

Narrativisti: proprio dei giocatori che partecipano al GDR per produrre una buona storia, che di fatto deve essere costruita dall'interazione del Master coi PG.

⁵⁰ ARISTOTELE, *Poetica*, a cura di D. Lanza, BUR, Milano 2011, p. 168 (Arist., Poet., 54^b 2-3).

⁵¹ *Ibid.*

⁵² V. J. PROPP, *Morfologia della fiaba. Le radici storiche dei racconti di magia* cit., pp. 224-225.

Simulazionisti: si tratta dei giocatori che puntano a ottenere un universo il più possibile reale, per quanto ciò sia possibile. Edwards associa a questa categoria anche il sottotipo dei giocatori realisti.⁵³

Ora, se da un lato questa teoria è ricca di implicazioni per il system, è anche vero che può essere accostata a una proposta di Karl Bergström, secondo cui il system va distinto tra quello *rules first* e quello *narration first*.⁵⁴ Il modello dello studioso svedese si basa su una riduzione della teoria GNS, tale da associare i gamisti al GDR *rules first*, i narrativisti al *narration first* e i simulazionisti, invece, a ciascuno dei modelli sulla base delle componenti del system del GDR stesso.

Tenendo presente questi aspetti teorici, è chiaro che la magia di un GDR fantasy come D&D ha uno stretto rapporto con la teoria di un gioco di ruolo. Infatti, essa è parte delle componenti del system che la prevedono, ed è connessa a ciascuna delle singole interpretazioni sopra indicate.

Per quanto concerne il ruolo della magia in D&D, dunque, essa appare usata in funzione di tre cardini:

- Funzione strumentale, assai prossima al *Deus ex machina*. Permette di risolvere situazioni altrimenti impossibili, ed è dunque così utilizzata per modellare la storia dal Game Master.
- Componente narrativa, collegata alla trama fiabesca del racconto fantasy. Essa è assimilabile al mezzo magico già ricordato supra e connesso alle funzioni di Propp. La magia, dunque, diviene funzionale all'ambientazione, al tema e al ruolo teorico, nonché alla narrazione vera e propria (ricade, dunque, negli interessi dei narrativisti).
- Componente necessaria, e dunque tecnicamente connessa col regolamento. Difatti, se le regole prevedono che un personaggio usi necessariamente la magia (ad es. un mago), tale cosa non può essere elusa né ignorata, ma diviene piuttosto fondamentale per il corretto svolgimento delle meccaniche di gioco.

Alla luce di quanto visto, rapportando la magia alla teoria GNS e alle considerazioni di Bergström, è possibile notare una trasversalità del mezzo magico nel contesto globale del GDR. Effettivamente, non si può negare come l'uso di incantesimi sia preminente per un gamista che possiede un PG mago, e ugualmente essa diviene essenziale nel contesto di un narrativista che, coscientemente o meno, ricerca una storia fantasy fondata sulle regole della fiaba. Indubbiamente, resta da

⁵³ Cfr. R. EDWARDS, *System does matter*, https://web.archive.org/web/20051123122107/http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html, (url consultato il 25/09/2024).

⁵⁴ K. BERGSTRÖM, *Creativity rules. How rules impact player creativity in three tabletop*, in «International Journal of Role-Playing», III, 2012, p. 10.

considerare la posizione dei simulazionisti, che pure non si discostano dalle osservazioni chiave di Gary Alan Fine: «Members recognize that they share experiences and that these experiences can be referred to with the expectation that they will be understood by other members, and can be employed to construct a shared universe of discourse».⁵⁵ Chiaramente, anche i simulazionisti, compresi i realisti, tendono a ricercare una verità propria del mondo determinato dall'ambientazione e dal tema. Conseguentemente a ciò, la magia diviene un pilastro anche per loro.

Rapportando la magia al system diventa essenziale considerare ancora una volta come essa sia perfettamente incardinata all'interno di D&D, assumendo un ruolo importante anche nel corso degli sviluppi successivi del gioco.

Infine, considerando il ruolo, si deve tenere presente che nella retorica del fantasy immersivo si incontra puntualmente il concetto di mimesis: «Mimesis is the art of persuading the reader to forget the mediation of language».⁵⁶ Questa definizione potrebbe essere applicata anche all'interpretazione che il giocatore deve dare del proprio personaggio. In effetti, nel GDR, la mimesis (dal greco μιμέομαι) è l'arte di persuadere il giocatore a dimenticare la mediazione del system.

In conclusione, dunque, bisogna rilevare come la magia in un GDR fantasy quale Dungeons & Dragons rivesta un ruolo fondamentale sia in termini teorici che nella struttura stessa del system.

6. Conclusioni

«Although one goal of fantasy gaming is to have one's character succeed, most gamers recognize that what makes these games unique is that a player portrays a figure distinct from himself».⁵⁷ Questa considerazione di Gary Alan Fine aiuta a redigere le conclusioni al presente saggio. In effetti, la capacità di un giocatore di ritrarre una figura diversa di sé in un dato luogo immaginario (condiviso con gli altri) è di per sé una forma di "magia". Il tutto diviene ancora più marcato se consideriamo il peso dell'ambientazione e del tema: «An intrinsic part of epic fantasy is exotic landscape».⁵⁸ I PG, dunque, guidati dalla narrazione del Game Master, intraprendono un viaggio (immaginario ma "reale") attraverso un mondo fantastico per conquistare tesori e libri d'incantesimi; eppure, questi oggetti

⁵⁵ G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 136.

⁵⁶ F. MENDLESOHN, *Rhetorics of Fantasy* cit., p. 59.

⁵⁷ G. A. FINE, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* cit., p. 211.

⁵⁸ M. MOORCOCK, *Wizardry and Wild Romance. A study of epic fantasy*, Victor Gollancz LTD, Londra 1987, p. 43.

incantati celano la vera posta in gioco del *role-play*: l'esperienza.⁵⁹ Quest'ultima è il vero premio che, consciamente o inconsciamente, ogni giocatore di ruolo cerca e trova nella pratica del GDR.

⁵⁹ F. D'ANDREA, *L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Rubbettino, Soveria Mannelli (Catanzaro) 1998, p. 24.