



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale

in Economia e gestione
delle aziende

Tesi di Laurea

Gestire le relazioni con le
user communities nella
platform economy:
il caso dei role games

Relatore

Ch. Prof. Francesco Rullani

Correlatore

Ch. Prof. Tiziano Vescovi

Laureando

Pietro Hyrat

Matricola 975564

Anno Accademico

2022 / 2023

SOMMARIO

0) Introduzione	4
Capitolo 1: un'analisi della letteratura delle community, piattaforme, licenze e software Open Source.....	10
Introduzione:	10
1.1) le community	11
1.1.1) Le caratteristiche delle community online.....	13
1.1.2) Le piattaforme e la nascita della Platform Economy	15
1.2) le piattaforme	16
1.2.1) Vantaggi delle Piattaforme Online	18
1.3) Il rapporto tra community e piattaforme	19
1.3.1) L'importanza delle relazioni tra impresa e community online	20
1.4) Le Licenze	23
1.5) Creative Commons.....	25
1.6) Open Source Software: la regolazione dei rapporti tra community e piattaforma	27
1.6.1) Vantaggi dei Software Open Source	28
1.6.2) Open Source Software, opportunità e pericoli.....	30
1.7) La Licenza Pubblica Generale GNU (GPL)	31
Capitolo 2: un'analisi del settore dei TTRPG e delle sue componenti ...	34
2.1) Le community e le licenze	34
2.1.1) Aziende che utilizzano licenze: alcuni casi.....	37
2.1.2.) Il caso Wikipedia.....	39
2.2) Table Top Role Playing Games (TTRPG)	41
2.2.1) Aziende di TTRPG che utilizzano licenze: alcuni casi.....	46
2.3) TTRPG e la community	47
2.4) Disamina del settore dei TTRPG, le dimensioni e i titoli di maggior successo	50
2.5) La Community di Dungeons & Dragons.....	59
2.5.1) Dimensioni e caratteristiche della community di D&D	62
Capitolo 3: il caso studio	65

3.1) Introduzione alla vicenda della OGL, la community di D&D e lo scontro con Wizards of the Coast.....	65
3.2) I dati utilizzati per effettuare la ricerca: le Voci della Community	66
3.2.1) Interviste in profondità	67
3.2.2) Analisi di Contenuti Online	68
3.3.3) Gli articoli di Linda Codega.....	73
3.4) Storia della OGL dal 2000 ad oggi	74
3.5) La controversia dell'OGL.....	78
3.6) La divergenza tra ownership legale e ownership morale tra WotC e la community di D&D.....	90
3.7) Considerazioni finali	94
4) Conclusione	97

0) INTRODUZIONE

Stiamo vivendo un periodo storico in cui l'interconnessione digitale ha cambiato molto la maniera di relazionarsi delle persone e inevitabilmente la maniera di relazionarsi delle comunità con le aziende, tramite le piattaforme.

Nell'era digitale in cui viviamo, il modo in cui interagiamo, consumiamo e partecipiamo alle dinamiche economiche ha subito dei cambiamenti significativi, questo ha portato alla nascita di un nuovo paradigma in cui le piattaforme online assumono il ruolo di intermediari tra produttori e consumatori.

Oggetto della tesi: questa tesi si propone di esplorare in dettaglio la gestione delle relazioni con le user communities all'interno della Platform Economy, innanzitutto l'elaborato vuole contestualizzare il tema andando ad analizzare la letteratura scientifica che tratta i temi delle community, delle piattaforme, delle licenze, dei software e di quali sono i collegamenti tra questi temi.

Successivamente si vuole contestualizzare questo argomento all'interno di vari settori, con un focus specifico sul settore dei giochi di ruolo da tavolo, analizzandone le dimensioni in termini economici, demografici e analizzando quali sono le sfaccettature che caratterizzano le community ed il settore dei TTRPG, soffermandoci sulla community di Dungeons & Dragons.

Infine, si vuole analizzare un caso studio nello specifico; analizzeremo la controversia avvenuta ad inizio 2023, tra la community di Dungeons & Dragons e l'azienda proprietaria del gioco, la Wizards of the Coast, Questo caso studio è utile per analizzare una questione che la letteratura di riferimento ancora non ha trattato e approfondito in maniera accurata, ossia il tema della ownership legale contrapposta alla ownership morale di un prodotto.

Le user communities dei TTRPG sono dei luoghi di discussione, creatività e condivisione e hanno contribuito al successo di piattaforme che andremo ad analizzare in questa tesi. In questo elaborato, attraverso il caso studio, vedremo come cercare di controllare tali comunità in alcuni casi è impossibile, specie se le comunità sviluppano un senso di appartenenza e sentono di avere l'ownership morale di un prodotto. Interagire con queste community richiede una profonda comprensione delle dinamiche sociali, della cultura, della

logica istituzionale delle comunità dei giochi di ruolo e delle aspettative dei giocatori nei confronti dell'azienda. Nel settore dei giochi di ruolo, affinché un gioco abbia successo è necessaria la presenza di una community attiva composta dai giocatori, editori indipendenti che realizzano contenuti su licenza, i content creators che realizzano contenuti multimediali da pubblicare su social network e piattaforme come YouTube, gli influencers e tutte le figure che contribuiscono al prosperare della community. Le sinergie che si creano tra questi attori contribuiscono alla crescita della community, con l'obiettivo finale di ottenere vantaggi per tutti gli attori che la compongono.

Dungeons & Dragons è da sempre il capostipite e lo standard di settore dei giochi di ruolo da tavolo per come li conosciamo oggi e si è sviluppato sotto la guida di Wizards of the Coast che nel 1999 viene acquistata dalla Hasbro. Questo gioco è cresciuto e negli anni è anche cambiato molto, effettuando una transizione tecnologica che prima si basava su manuali cartacei, a cui negli anni si sono aggiunte le versioni digitali, con la possibilità di acquistarle online.

Il gioco è cresciuto attorno a diverse piattaforme, anche non di proprietà di WotC e ha avuto una diffusione su larga scala anche grazie all'introduzione della Open Gaming Licence rilasciata nel 2000, che è una licenza open content progettata per i giochi di ruolo. La licenza è stata modificata più volte negli anni in concomitanza del rilascio della quarta e quinta edizione di Dungeons & Dragons; tuttavia, a cavallo tra 2022 e 2023 WotC ha preso la decisione di modificare nuovamente i termini della licenza, questa volta con delle clausole molto svantaggiose per gli editori e creatori di contenuti indipendenti, specie per quanto riguarda le royalties e la proprietà dei contenuti pubblicati. Questa presa di posizione di WotC ha causato una reazione collettiva della community di D&D che ha deciso di attivarsi su più fronti per protestare contro l'azienda. Ne sono conseguite diverse vicissitudini che hanno portato Wotc non solo a tornare sui propri passi lasciando intatta la OGL, ma anche ad adottare una nuova licenza internazionale chiamata "Creative Commons" che conferisce a editori e creatori di contenuti indipendenti libertà ancora superiori rispetto alla OGL. In questa tesi andremo ad indagare le strategie e le motivazioni di WotC per tentare di modificare l'OGL. Si vuole indagare le decisioni dell'azienda nei confronti della community, contestualizzandole in merito agli accadimenti recenti e nel corso della storia di D&D. Infine, la tesi si propone di analizzare le strategie di WotC in merito al rilascio delle OGL nel corso degli anni, con un particolare focus ai recenti accadimenti, in cui le proteste provenienti dalla

community hanno costretto l'azienda a rivedere la sua posizione nella vicenda e infine a dover fare delle concessioni molto favorevoli nei confronti della community.

Le motivazioni: La motivazione che ha portato a scrivere una tesi sul tema della gestione delle relazioni con le user communities nella Platform Economy è dovuta in primo luogo alla rilevanza sociale ed economica che questo tema ha assunto in questo periodo storico; l'Economia delle Piattaforme ha assunto una rilevanza primaria in riferimento all'economia contemporanea ed ha avuto un risvolto sulla vita delle persone e sulle dinamiche economiche, specie in riferimento alle dinamiche tra aziende e comunità, perciò con questo elaborato si vuole comprendere come le relazioni con le user communities influiscano su questa economia.

Inoltre, i giochi di ruolo da tavolo hanno registrato una crescita negli ultimi anni, con un aumento notevole del numero di giocatori e di piattaforme online, questo settore offre un pretesto perfetto per studiare le dinamiche delle user communities e dei loro impatti, queste hanno un ruolo centrale nell'industria dei giochi e stanno influenzando i trend che caratterizzano l'andamento del mercato; perciò si vuole comprendere come queste comunità siano gestite o si autogestiscano, anche in risposta a minacce ed eventi straordinari che ne influenzano le dinamiche, come andremo a vedere nel caso studio. La gestione delle user communities è un'attività complessa che richiede la comprensione delle logiche istituzionali; è necessario che l'azienda sia preparata e acquisisca delle competenze per poter affrontare insidie come la moderazione delle discussioni con la community, la gestione dei conflitti e la promozione della partecipazione attiva.

Le piattaforme online e le tecnologie digitali stanno costantemente evolvendosi, i TTRPG hanno sperimentato una rinascita straordinaria nell'era digitale grazie alle piattaforme online che consentono a giocatori di tutto il mondo di connettersi e collaborare. Attraverso il caso di studio, questa tesi si propone di contribuire alla comprensione dei problemi e delle opportunità legate alla gestione delle relazioni con le user communities nella Platform economy ed il ruolo delle licenze all'interno di essa.

In un'epoca in cui le relazioni digitali giocano un ruolo sempre più centrale nella nostra vita quotidiana, è essenziale comprendere come le piattaforme online gestiscono le loro comunità di utenti e come questo influisce sulla creazione di valore e sulla sostenibilità economica.

Perciò possiamo dire che scrivere una tesi su questo argomento offre l'opportunità di approfondire un fenomeno in evoluzione e caratterizzato dall'intersezione tra tecnologia, economia e comportamenti umani, con cui si possono apportare contributi significativi alla comprensione delle dinamiche della Platform economy e delle relazioni con le user communities.

Obiettivo della tesi: l'obiettivo di questa tesi è analizzare le dinamiche della gestione delle relazioni con le user communities nella Platform Economy, per fare questo è necessario analizzare la letteratura di riferimento che approfondisce le tematiche che trattano delle user communities, delle piattaforme, delle user communities che si formano attorno alle piattaforme, del ruolo che hanno le licenze nello sviluppo e la crescita delle user communities, dell'Open Source Software il quale nasce da sinergie che coinvolgono le community e le piattaforme.

Nella dinamica delle relazioni con le user communities vogliamo però concentrarci sul settore dei giochi di ruolo da tavolo, in particolare sul gioco di Dungeons & Dragons.

Per poter fare delle considerazioni in merito è necessario approfondire questo settore, utilizzando ricerche di mercato e report che analizzano specificamente il settore dei giochi di ruolo da tavolo dal punto di vista economico, saremo in grado di fare delle considerazioni in merito alla comunità dei TTRPG e in particolare di Dungeons & dragons.

L'obiettivo della tesi è infine quello di analizzare un aspetto della gestione delle relazioni con le user communities che non è stato trattato approfonditamente dalla letteratura scientifica, ossia il problema della contrapposizione tra ownership legale e ownership morale di un prodotto; nel nostro caso analizzeremo questo tema in relazione al caso di studio della controversia tra WotC e la community di D&D in merito alla Open Gaming License.

Metodologia di ricerca: la metodologia di ricerca comprende un'analisi desk, in cui è stata fatta un'analisi della letteratura scientifica in riferimento alla Platform Economy, comunità e la relazione tra le due, soffermandosi sull'importanza delle licenze in collegamento a questi temi e del tema dell'Open Source Software, riportando esempi come quello della licenza GNU General Public License.

Successivamente l'analisi desk è proseguita nell'approfondimento del settore dei giochi di ruolo da tavolo, in cui sono stati raccolti dati che servono a quantificare le dimensioni in termini di fatturato del settore, numero di giocatori, numero di titoli di giochi e soprattutto

quali sono i titoli preferiti dai giocatori, quelli che vengono giocati di più e più spesso. Inoltre, è stata fatta un'analisi della community dei TTRPG e in particolare di Dungeons & Dragons, analizzandone le peculiarità, le dimensioni, le piattaforme utilizzate. Infine, è stato analizzato un caso di studio: la controversia tra la comunità di D&D e Wizards of the Coast, proprietaria del gioco, in merito alla Open Gaming License. Per studiare questo caso è stata fatta un'analisi approfondita del materiale presente sul web, ovvero articoli giornalistici, materiale multimediale presente su YouTube e altri siti web, il quale è stato trascritto e di cui sono state selezionate le parti maggiormente rilevanti sull'argomento OGL. Inoltre, sono state fatte delle interviste in profondità ad alcuni dei creatori di contenuti più importanti e famosi della community di D&D, a scrittori, editori, manager ed esperti del settore dei giochi di ruoli da tavolo.

La struttura dell'elaborato: la struttura della tesi si compone di tre capitoli; il primo capitolo è un'analisi degli articoli scientifici che parlano delle community, piattaforme, licenze e software Open Source. In questo capitolo è stata effettuata un'analisi desk della letteratura scientifica di riferimento.

Il secondo capitolo è un'analisi desk del settore dei giochi di ruolo da tavolo, il focus della ricerca è stato cercare di quantificare numericamente il settore dei TTRPG e della community di consumatori che gioca ai giochi di ruolo da tavolo dal punto di vista del fatturato, delle prospettive di crescita, del numero di giocatori, del numero di titoli esistenti ecc. Inoltre, è stato effettuato un focus sulla specifica community di Dungeons & Dragons, che oltre ad essere la comunità più importante nei giochi di ruolo da tavolo è anche la community che andremo ad analizzare nell'ultimo capitolo.

Il terzo capitolo è l'analisi di un caso di studio: la controversia tra Wizards of the Coast e la community di D&D in merito alla Open Gaming License. Questo caso studio riprende i temi che sono stati analizzati in questa tesi poiché coinvolge la relazione tra la community di D&D e WotC, in riferimento alla licenza che viene utilizzata dal 2000 per consentire agli editori indipendenti di realizzare prodotti utilizzando le meccaniche di gioco di D&D, analizzando il coinvolgimento e l'importanza delle piattaforme come D&D Beyond, ma anche altre che vengono utilizzate dalla community per comunicare ed interagire tra di loro.

Cenni alle conclusioni: Attraverso la ricerca e le analisi effettuate in riferimento alla letteratura di riferimento, alle ricerche di mercato del settore, ai dati raccolti ed il caso analizzato, saremo in grado di comprendere come, alla base di una relazione sinergica tra

una community ed un'azienda, ci sia una comunicazione trasparente, fiducia reciproca e coinvolgimento nei processi decisionali.

Infine, vedremo come, in generale, ma anche nel caso di studio analizzato, possa esistere un problema di contrapposizione tra ownership legale e ownership morale, che richiede dei comportamenti da parte della community, ma soprattutto, da parte dell'azienda, affinché si possa costruire un rapporto sinergico tra le due parti, che può comportare numerosi vantaggi se sfruttato, ma anche pericolosi svantaggi, come avremmo modo di vedere nel caso analizzato.

CAPITOLO 1: UN'ANALISI DELLA LETTERATURA DELLE COMMUNITY, PIATTAFORME, LICENZE E SOFTWARE OPEN SOURCE

INTRODUZIONE:

Possiamo pensare all'epoca attuale come ad un periodo storico in cui l'interconnessione digitale è uno dei fattori più rilevanti in riferimento all'economia mondiale, l'economia delle piattaforme ha cambiato la nostra percezione delle comunità e la loro relazione con le aziende. Questo momento storico è differente da tutto ciò che ha caratterizzato le epoche precedenti in virtù della maniera in cui le persone comunicano, collaborano e creano valore. L'obiettivo di questo capitolo è quello di esplorare la letteratura che tratta l'interazione tra le comunità online e l'economia delle piattaforme, integrando nell'analisi il ruolo delle licenze che crescono sinergicamente insieme alle community e indagando l'importanza dei software in relazione a questi temi. L'obiettivo è quello di delineare la maniera in cui questi elementi abbiano rivoluzionato il contesto economico e sociale in riferimento alle comunità online, che sono diventate una componente essenziale del panorama digitale attraverso la diffusione di forum di discussione, gruppi all'interno dei social media e altri luoghi virtuali in cui le persone si riuniscono per comunicare, condividere interessi. Parallelamente analizzeremo il contesto dell'economia delle piattaforme, il quale ha visto una crescita esplosiva e sono diventate icone di questo nuovo paradigma economico. Cercheremo di indagare le motivazioni dovute al successo delle piattaforme digitali e il ruolo che hanno avuto nel facilitare la condivisione di risorse e servizi tra individui. Possiamo dire che la Platform Economy abbia ridefinito l'idea tradizionale di lavoro e consumo, dando vita a nuove opportunità imprenditoriali e sfide normative. In questo capitolo, esamineremo come queste comunità online abbiano intrapreso un ruolo cruciale nell'economia delle piattaforme, contribuendo alla creazione e alla condivisione di servizi e prodotti digitali. Inoltre, l'obiettivo di questo capitolo è quello di comprendere la connessione tra community e Platform Economy e di come queste due forze si alimentino reciprocamente, ridefinendo le dinamiche sociali ed economiche.

Infine, analizzeremo il ruolo del software Open Source all'interno di questa vicenda e le caratteristiche che lo legano al tema della sinergia tra community e proprietà; in questo contesto le licenze assumono un'importanza essenziale, perciò andremo ad analizzarle in

questo contesto, focalizzandoci specialmente sulla GNU General Public License e del suo ruolo nell'Open Source Software.

1.1) LE COMMUNITY

Negli ultimi anni, le community online hanno assunto un ruolo sempre più significativo nelle nostre vite. Grazie all'avvento di Internet e dei social media, le persone hanno la possibilità di connettersi con individui di tutto il mondo che condividono interessi, passioni e scopi comuni. Le community online offrono un ambiente virtuale in cui le persone possono interagire, condividere informazioni, supportarsi reciprocamente e identificarsi all'interno di un gruppo omogeneo.

Gusfield afferma che il termine "comunità" ha due significati, è un termine che può essere utilizzato per descrivere un gruppo di persone che vivono nella stessa zona o che formano una comunità relazionale, ovvero persone che condividono interesse o lavoro insieme.

È possibile che questi due tipi di comunità si sovrappongano, tuttavia, le comunità relazionali non richiedono una vicinanza geografica e le comunità online ne sono la prova, poiché le loro interazioni si basano esclusivamente su Internet. Le comunità di sviluppo di software open source, per esempio, sono comunità virtuali ma i loro membri si sentono parte di una comunità. (Gusfield, 1975)

Secondo Taneli Vaskelainen e Laura Piscicelli Il termine "community" viene utilizzato per indicare un gruppo di persone i cui membri si riconoscono come un gruppo con delle caratteristiche comuni, che hanno un senso di comunità, cioè individui che condividono un sentimento di appartenenza al gruppo, dal quale sono influenzati e possono anche avere un' influenza a loro volta, condividono delle idee e delle esperienze, i loro bisogni prevedono di essere soddisfatti esclusivamente nell'interesse di tutto il gruppo, non di singoli individui. La parola "community" viene utilizzata in modo approssimativo per indicare gruppi di persone che sono rilevanti per il funzionamento della piattaforma, sono un gruppo di persone senza cui l'erogazione del servizio non sarebbe possibile. Gli utenti di un servizio di una piattaforma sono genericamente indicati come la sua comunità online. (Vaskelainen e Piscicelli, 2018)

Tutti gli aspetti dell'economia collaborativa sono inclusi nel rapporto tra community e piattaforma. Tuttavia, sono in parte in contrapposizione: le comunità sono la base

dell'economia collaborativa, queste sono caratterizzate da relazioni in cui la singolarità dei membri trova la sua unicità nell'impegno reciproco e collettivo. Tuttavia, possiamo anche dire che l'economia collaborativa include piattaforme digitali organizzate attraverso relazioni in cui lavoratori e utenti sono distinti. Le comunità e le piattaforme sono considerate separate e opposte, al tempo stesso però possiamo dire che le interazioni che caratterizzano l'economia collaborativa dimostrano che le comunità e le piattaforme servono l'una all'altra. In un'economia collaborativa e basata sulle competenze le comunità creano e arricchiscono l'intelligenza collettiva e stanno ridefinendo i meccanismi dell'economia. Secondo De Vaujany, Leclercq e Holt, tali comunità sono caratterizzate da relazioni caratterizzate dall'isonomia: consentono ai loro membri di incontrarsi, scambiare informazioni e identificarsi secondo norme fiduciose e reciproche che rispettano e valorizzano la singolarità, le qualità di ciascun membro. Le relazioni sono caratterizzate dall'isonomia nel senso che l'individuo e la community si riflettono a vicenda, l'unicità di ogni individuo assume valore poiché inserito nella comunità. Tuttavia, la Platform economy è basata su un mercato in cui i lavoratori sono autonomi, offrono e affittano i loro servizi. Diversamente dagli scambi di informazioni che avvengono all'interno delle community, le piattaforme si basano su relazioni tra enti indipendenti tra loro. (De Vaujany, Leclercq e Holt; 2020)

Taneli Vaskelainen e Laura Piscicelli (Online and Offline Communities in the Sharing Economy, 2018) sostengono che all'interno delle community online gli individui possono essere divisi in due gruppi: produttori e consumatori. I produttori offrono i loro beni nelle piattaforme, mentre i consumatori affittano o utilizzano questi beni. Produttori e consumatori hanno bisogni differenti, perciò sono differenti anche le ragioni che li spingono ad utilizzare la piattaforma: i produttori vedono la piattaforma come un'opportunità di business, mentre i consumatori puntano a soddisfare un bisogno che deriva dall'utilizzo della piattaforma. Gli imprenditori della piattaforma hanno l'obiettivo di costruire soluzioni progettuali intelligenti per soddisfare i bisogni di produttori e consumatori.

Le community online possono fungere da ambienti propizi per la condivisione di economie di piattaforma perché aiutano a superare le barriere all'uso di tali piattaforme. I produttori possono offrire risorse di qualità perché c'è un rapporto di reciproca fiducia tra consumatori e produttori.

Howard Rheingold, descrive le community online da una prospettiva sociale come "aggregazioni sociali che emergono dalla rete quando un numero sufficiente di persone conduce discussioni pubbliche abbastanza a lungo, con sufficiente sentimento umano per

formare reti di relazioni personali nel web". Oggi Internet è il mezzo principale attraverso cui le persone socializzano, si scambiano interazioni e informazioni. Gli utenti sfruttano la portata globale di Internet per costruire nuove relazioni online con altri utenti con cui condividono un interesse comune. (Rheingold; 2000)

Hagel e Armstrong, definiscono le comunità online come "spazi mediati dal computer in cui esiste un potenziale per l'integrazione di contenuti e comunicazioni con un'enfasi sui contenuti generati dai membri". Hanno accertato che i contenuti creati nelle comunità online apportano valore alle organizzazioni aziendali.

Blanchard in uno studio sulle comunità online le ha definite come "gruppi di persone che interagiscono principalmente attraverso la comunicazione mediata dal computer e hanno sviluppato sentimenti di appartenenza e attaccamento reciproco". (Hagel e Armstrong; 2009)

Secondo Samer Faraj, una comunità online è composta da utenti che interagiscono tra loro, mediati da una piattaforma e sulla base di un interesse o bisogno comune. Si distinguono dunque due tipi di comunità online: comunità online ospitate e comunità online autonome. Nelle comunità online ospitate, l'azienda assume un ruolo centrale nella definizione e nel monitoraggio della comunità online. Nelle comunità autonome gli utenti decidono lo scopo della community e il controllo; quindi, la principale differenza tra i due tipi di comunità è il luogo dell'autorità rispetto allo scopo e al controllo. (Samer Faraj, 2011)

1.1.1) LE CARATTERISTICHE DELLE COMMUNITY ONLINE

Le community online possono creare legami significativi, indipendentemente dalla distanza geografica e dalle barriere culturali, spesso chi entra a far parte di una community lo fa con l'esigenza di trovare sostegno emotivo, condividere le proprie esperienze, interessi e idee, e sentirsi parte di un gruppo in cui sono accettate e comprese. Le comunità sono un'enorme fonte di conoscenza e informazioni. Le persone possono ottenere informazioni approfondite su argomenti specifici, condividere consigli e risorse utili, e imparare dalle esperienze degli altri. Questo accesso a una vasta gamma di conoscenze è particolarmente prezioso per coloro che vivono in aree geografiche isolate o che hanno difficoltà ad accedere a determinate risorse nella loro vita quotidiana. Le community online forniscono un ambiente sicuro in cui le persone possono chiedere aiuto, condividere le proprie sfide e ricevere

sostegno da individui che hanno affrontato situazioni simili. Sono spazi in cui le persone possono trovare conforto, incoraggiamento e consigli pratici. Questo supporto emotivo può essere fondamentale per coloro che si trovano in situazioni difficili o che cercano di superare ostacoli nella loro vita personale o professionale. Le community online offrono una piattaforma per l'espressione individuale e la promozione di idee. Consentono alle persone di condividere le proprie opinioni, di sensibilizzare su questioni importanti e di promuovere cause sociali. Inoltre, le community online possono diventare un trampolino di lancio per talenti emergenti, consentendo loro di mostrare le proprie abilità e ottenere riconoscimento e supporto. Le community online sono spesso luoghi in cui le persone possono imparare e sviluppare nuove competenze. Attraverso discussioni, tutorial, corsi online e condivisione di risorse, le persone possono accrescere le proprie conoscenze e migliorare le proprie abilità in vari settori. Queste comunità possono fungere da punto di incontro in cui gli individui possono ottenere feedback da persone più esperte.

Secondo Reischauer e Mair le organizzazioni nella sharing economy creano valore per sé stesse e per gli individui che condividono una risorsa. Le comunità online sono una risorsa fondamentale per il funzionamento delle piattaforme perché forniscono input che contribuiscono allo sviluppo delle stesse, vengono considerate delle risorse esterne che vengono combinate con le risorse interne con la finalità della creazione di valore. (Reischauer, Mair)

Le community online svolgono un ruolo vitale nel mondo moderno, consentendo alle persone di connettersi, condividere, supportarsi reciprocamente e crescere insieme. Oltre a fornire un senso di appartenenza e di identità, queste comunità digitali offrono numerosi benefici, come accesso a informazioni, supporto emotivo, opportunità di apprendimento e la possibilità di amplificare le voci e promuovere idee. È importante riconoscere il valore delle community online e coltivarle in modo responsabile per creare un ambiente virtuale positivo e inclusivo.

Nell'economia collaborativa ci sono interrelazioni e regolamentazioni tra membri e tra comunità e piattaforme. Il luogo di questo incrocio avviene attraverso un'interfaccia digitale, oltre che fisica, che cambia le tradizionali interazioni tra produttori e consumatori, o tra membri della comunità e fornitori di servizi di piattaforme indipendenti.

Le piattaforme fanno affidamento sulle comunità e cercano di gestirle, per aumentare la dimensione della piattaforma le comunità organizzate spesso crescono attraverso l'uso e l'integrazione di altre piattaforme.

La comunità prende coscienza di sé come costituita attraverso la stessa piattaforma, mentre la piattaforma cresce in funzione della collaborazione di cui sono costituite le comunità.

1.1.2) LE PIATTAFORME E LA NASCITA DELLA PLATFORM ECONOMY

Secondo De Vaujany, Leclercq e Holt la contrapposizione tra piattaforma e comunità rivela un aspetto intrinsecamente emotivo dell'economia collaborativa: l'emozione distingue questa economia dalla disposizione più tradizionale di acquirenti e venditori, una forma di economia in cui la comunità viene alla ribalta. (De Vaujany, Leclercq e Holt; 2020)

L'emergere della Platform Economy è stata una rivoluzione esogena per le comunità online, ci sono dei drastici cambiamenti nei contesti economici, lavorativi e tecnologici che portano a una trasformazione del capitalismo segnata dalla diffusione di piattaforme come Uber, Amazon, Airbnb ecc. Queste piattaforme digitali sono caratterizzate da infrastrutture in grado di consentire l'interazione tra miliardi di account, hanno cambiato completamente il mercato, rivoluzionando le pratiche commerciali e costringendo interi settori a cambiare radicalmente le loro strategie di mercato. Le piattaforme rispondono a una logica di aggregazione di risorse, che nel caso delle piattaforme sono gli utilizzatori, la loro finalità commerciale è quella del monopolio piuttosto della concorrenza, maggiore è il numero di utilizzatori, più efficace sarà la piattaforma.

In questi nuovi modelli economici, la domanda e l'offerta di risorse determinano il prezzo e le economie di scala consentono lo sviluppo di monopoli. Le infrastrutture digitali consentono la creazione di piattaforme che estendono le considerazioni economiche a quelle sociali e politiche: questo implica che le piattaforme possono connettere domanda e l'offerta. La maggior parte delle piattaforme (Google, Amazon, Facebook, Twitter, Uber o Airbnb) utilizzano il linguaggio convincente dell'economia collaborativa in cui parole come "community" vengono utilizzate con attenzione e sottigliezza nei programmi di marketing, in cui le aziende sono ben consapevoli dei vantaggi, se l'economia collaborativa si basa su rapporti di uguaglianza tra gli utenti per la realizzazione di un bene comune, queste piattaforme sono lontane dall'ottenere questo risultato, sono caratterizzate da lavoro frammentato, distinzione di ruoli e status tra i membri, relazioni impersonali e spostamento del centro di creazione del valore verso il lavoratore. Possiamo riportare l'esempio di varie

piattaforme che si occupano di food delivery, in cui la sostenibilità del business viene garantita dall'impiego di lavoratori con contratti molto flessibili e che spesso non tutelano sufficientemente il lavoratore. (Perulli; 2021)

Questo modello di business prevede che ci sia un trasferimento di responsabilità e uno spostamento del rischio economico dall'azienda ai lavoratori, che vengono assunti con accordi flessibili, questo si traduce in una nuova forma di competizione tra lavoratori freelance indipendenti.

Secondo De Vaujany, Leclercq e Holt le pratiche, i processi e le relazioni nelle comunità individualizzano, spersonalizzano i lavoratori in relazioni impersonali. Per esempio, gli autisti di Uber non possono utilizzare la piattaforma per identificarsi a vicenda e scambiare informazioni e interazioni che potrebbero consentire loro di sviluppare una comunità, di fatto l'obiettivo della piattaforma è quello di allontanare i lavoratori poiché se si identificano tra loro, la piattaforma potrebbe addirittura perdere la sua potenziale redditività. Le piattaforme appaiono come un modello di business caratterizzato da un sistema burocratico, elevato numero di lavoratori autonomi che contribuiscono alla costituzione di un modello di business che trova il suo punto di forza nella spersonalizzazione degli individui e sull'elevata complessità del sistema. (De Vaujany, Leclercq e Holt; 2020)

1.2) LE PIATTAFORME

Nell'era digitale in cui viviamo, le piattaforme online hanno assunto un ruolo centrale nell'interazione umana, nel commercio, nell'informazione e nell'intrattenimento. Queste piattaforme, che vanno dai social media ai marketplace e ai servizi di streaming, hanno trasformato radicalmente la nostra vita quotidiana e l'economia globale.

Le piattaforme online sono ambienti digitali che facilitano l'interazione tra diverse parti, come individui, aziende e organizzazioni. Queste piattaforme fungono da intermediari, consentendo lo scambio di informazioni, beni, servizi e contenuti. Esse possono essere suddivise in diverse categorie, tra cui social media, marketplace, servizi di streaming, forum di discussione e molto altro ancora.

Farrell e Greig sostengono che le caratteristiche che accomunano le piattaforme digitali sono: l'utilizzo di un supporto online come luogo d'incontro di domanda e offerta che riesca

ad abbattere costi di ricerca e di transazione, la libertà di operare sulla piattaforma in qualunque momento e da qualunque luogo, la possibilità di pagare un prezzo prestabilito con delle micro operazioni che possono configurarsi quali minime componenti di mansioni più complesse, l'intermediazione dei pagamenti per qualunque tipo di transazione. (Farrell e Greig; 2016)

Secondo Guarascio e Sacchi le piattaforme digitali sono classificate in due categorie: piattaforme di lavoro e piattaforme di capitale.

Le piattaforme di lavoro collegano i consumatori con i venditori e locatori che vendono direttamente i prodotti di proprietà. Le piattaforme di capitale collegano clienti e fornitori di servizi. Questo tipo di lavoro può essere eseguito sia nel mondo fisico, che online. Queste piattaforme dovrebbero includere aziende operanti nel settore pubblicitario e del commercio al dettaglio come Google, Facebook e Amazon. (Guarascio e Sacchi; 2017)

Le piattaforme digitali stanno cambiando rapidamente la conformazione dei settori, i mercati, le imprese e le relazioni lavorative.

Alcune piattaforme stanno diventando le prime società al mondo in termini di capitalizzazione di borsa a causa del controllo di grandi quantità di dati.

Il crescente peso economico e sociale delle piattaforme ha portato ad un acceso dibattito sull'efficacia delle norme attualmente in vigore in materia di concorrenza e protezione della privacy, nonché sull'identificazione e la protezione della natura e della qualità delle relazioni lavorative. Alcuni esempi di piattaforme globali le possiamo trovare in settori come il commercio al dettaglio, l'erogazione di servizi di rete, la pubblicità, le piattaforme di lavoro, piattaforme di consegne a domicilio, piattaforme che si occupano di vendita e intermediazione di immobili. (Amazon, Google, Facebook, Just-Eat, Booking, Subito.it)

Spagnoletti, Resca e Lee definiscono una piattaforma digitale come “un elemento costitutivo che fornisce una funzione essenziale a un sistema tecnologico e funge da base su cui possono essere sviluppati prodotti, tecnologie o servizi complementari” (Spagnoletti, Resca e Lee; 2015).

Altri studi hanno concettualizzato le piattaforme digitali sulla base di una visione non tecnica che presenta le piattaforme come una rete commerciale o un mercato. Le piattaforme digitali presentano una serie di caratteristiche che spiegano la loro attrattiva come modello organizzativo, un punto di forza importante è che causano riduzioni significative dei costi di transazione, costi di distribuzione e ricerca. Possiamo riportare il caso delle piattaforme di

aggregazione che raccolgono e combinano informazioni di viaggio provenienti da più fonti in un'unica piattaforma, riducendo così i costi dei servizi degli agenti intermediari.

Si hanno degli effetti di rete trasversali a causa del fatto che il valore della piattaforma aumenta all'aumentare del numero di utilizzatori, sia per la piattaforma che per gli utilizzatori stessi, nelle piattaforme di e-commerce il valore della piattaforma per il venditore aumenta quando ci sono più acquirenti dall'altra parte e viceversa.

1.2.1) VANTAGGI DELLE PIATTAFORME ONLINE

Le piattaforme online hanno abbattuto le barriere geografiche, consentendo alle persone di connettersi e interagire con individui provenienti da tutto il mondo, questo ha ampliato le opportunità di networking e ha permesso lo scambio culturale su una scala senza precedenti.

Le piattaforme online offrono un accesso rapido e facile a una vasta quantità di informazioni. Questo ha reso l'apprendimento e la ricerca più accessibili a tutti, promuovendo la diffusione della conoscenza. I marketplace online hanno rivoluzionato il modo in cui le persone acquistano e vendono beni.

L'e-commerce ha aperto nuove opportunità per le aziende di raggiungere un pubblico globale e per i consumatori di accedere a una varietà di prodotti da tutto il mondo. Le piattaforme online, come i blog e i social media, offrono uno spazio per l'espressione personale e la condivisione della creatività. Questo ha permesso a individui talentuosi di emergere e di raggiungere un pubblico di massa senza intermediari tradizionali.

La raccolta e l'uso dei dati personali da parte delle piattaforme online hanno sollevato preoccupazioni sulla privacy e la sicurezza delle informazioni degli utenti.

Le violazioni dei dati e la diffusione di informazioni sensibili sono diventate problematiche sempre più urgenti. Le piattaforme online possono essere terreno fertile per la diffusione di notizie false e disinformazione. La velocità con cui le informazioni si diffondono può portare a convinzioni errate e influenzare il dibattito pubblico. L'uso eccessivo delle piattaforme online può portare a dipendenza e influire sulla salute mentale degli individui. La costante connessione può causare ansia, depressione e isolamento sociale. Alcune grandi piattaforme online hanno raggiunto una posizione dominante, sollevando preoccupazioni sulla concentrazione del potere e sulla mancanza di concorrenza nel mercato digitale. In

conclusione, le piattaforme online sono diventate un pilastro fondamentale della nostra società digitale.

Se da un lato offrono vantaggi significativi come la connessione globale e l'accesso all'informazione, dall'altro presentano sfide cruciali come la gestione della privacy, la lotta alla disinformazione e la promozione della salute mentale. È imperativo affrontare queste sfide in modo responsabile per massimizzare i benefici delle piattaforme online e mitigarne gli effetti negativi.

1.3) IL RAPPORTO TRA COMMUNITY E PIATTAFORME

La ricerca sull'economia collaborativa tende a inquadrare le comunità e le piattaforme come entità indipendenti, le comunità si basano su relazioni di fiducia e collaborazione tra individui, le piattaforme nascono da logiche di aggregazione tra soggetti indipendenti e intercambiabili. Le comunità e le piattaforme in realtà non sono separate e spesso dipendono l'una dall'altra. Possiamo distinguere le piattaforme come Google, le quali sono state progettate per produrre valore informativo, tuttavia, la loro funzione originaria non può essere distinta dallo scambio delle informazioni tra utenti, ci sono anche delle piattaforme che sono luoghi di incontro tra domanda e offerta piuttosto che luoghi di incontro tra persone. Le interazioni che avvengono in queste piattaforme sono associate al commercio. La tendenza generale è che la maggior parte delle piattaforme stanno diventando ibride poiché informazioni e servizi sono integrati nella stessa piattaforma. Questa tendenza consente di raggiungere rapide economie di scala, che possono in alcuni casi portare a delle situazioni monopolistiche.

Schad, Lewis, Raisch & Smith sostengono che le piattaforme e le comunità si trovano in uno stato di persistente contraddizione e interdipendenza, le relazioni tra le due sono persistenti. (Schad, Lewis, Raisch & Smith; 2016).

In alcuni casi può accadere che le piattaforme si espandano a tal punto da creare un monopolio di mercato, una conseguenza di ciò può essere il sorgere di nuove comunità che operano sia all'interno che all'esterno della piattaforma. A tal proposito si può riportare il caso degli autisti Uber di Londra che hanno condotto una protesta per migliorare le condizioni di lavoro. Possiamo dire che esista in molti casi una reciproca regolamentazione di comunità e piattaforme, questo favorisce l'ideazione di forme organizzative

complementari tra le due parti che sono finalizzate a regolare i rapporti tra le due e crescere insieme senza penalizzare nessuna delle due parti. Comunità e piattaforme non dovrebbero essere opposti ma dualità dell'economia collaborativa che possono e imparano gli uni dagli altri.

Meno gli utenti sono correlati e si identificano al di fuori della piattaforma più è probabile che l'economia di scala abbia successo, gli utenti tendono a stazionare sulla stessa piattaforma se si creano forme di inerzia: creando degli standard, integrando diverse piattaforme e unendo la proprietà di diverse piattaforme. Allo stesso modo gli utenti delle piattaforme di servizi come gli autisti Uber stanno iniziando a identificarsi attraverso altre piattaforme in un collettivo che costituisce una comunità in cui avvengono scambi di informazioni tra utenti. I gruppi sulle piattaforme servono come spazi per la comunità. La Platform Economy è caratterizzata dall'organizzazione di lavoratori indipendenti, le comunità svolgono un ruolo integrativo e spesso ricorrono ad altre piattaforme digitali per ottenere visibilità. Possiamo quindi sostenere che c'è una necessaria complementarità tra piattaforme e comunità.

Secondo De Vaujany, Leclercq e Holt emerge un paradosso nel rapporto tra piattaforma e comunità quando elementi separati si uniscono e diventano antagonisti, o una fonte di potenziale innovativo che consente ad entrambe le forme organizzative di vivere una lotta fertile, anche se tesa. Il compito del management è assorbire queste tensioni per poi organizzare le condizioni in cui si sostiene e si migliora l'altro. Eppure le piattaforme e le comunità dell'economia collaborativa esistono in relazioni paradossali, una piattaforma è in qualche modo una comunità con la volontà di isolarsi e una comunità si realizza su una piattaforma, la comunità viene costituita attraverso la piattaforma stessa rispetto alla quale si distingue e la piattaforma riesce a sostentarsi dal punto di vista economico in funzione della comunità, la piattaforma serve gli interessi della comunità e la comunità gli interessi della piattaforma. (De Vaujany, Leclercq e Holt; 2020)

1.3.1) L'IMPORTANZA DELLE RELAZIONI TRA IMPRESA E COMMUNITY ONLINE

Nell'era digitale, le relazioni tra impresa e community online giocano un ruolo sempre più rilevante nel successo delle aziende. Le community online rappresentano un'opportunità unica per le imprese di interagire direttamente con i propri clienti, creare connessioni significative e costruire relazioni basate sulla fiducia reciproca, per comprendere a fondo il

rapporto che esiste fra comunità e impresa bisogna riconoscere l'importanza di queste relazioni e come possono generare valore condiviso.

Secondo Claudia Dossena la presenza di una community online obbliga le aziende a ripensare il rapporto con gli stakeholder, influenzando notevolmente le scelte tecnico organizzative, l'utilizzo del web può portare ad un sempre maggiore aumento dei confini organizzativi delle imprese, questo implica delle modifiche della progettazione organizzativa e dei meccanismi operativi dell'impresa. (Claudia Dossena, 2012)

La vera criticità di questa relazione tra community e impresa è che c'è una redistribuzione degli equilibri di potere tra impresa e stakeholder in favore di quest'ultimi. Il maggior potere per la community deriva dall'importanza che stanno assumendo i social network nella nostra società come mezzi di informazione, che possono influenzare notevolmente l'opinione di tutti gli utilizzatori, ma anche di renderli produttori di informazioni, poiché loro in primis possono pubblicare post, articoli, video, foto che possono raggiungere facilmente gli altri membri della community.

L'impresa si trova così ad interagire con degli stakeholder consapevoli della loro influenza, informati e in grado di relazionarsi attivamente sia con l'impresa, che gli altri membri della community. L'impresa è perciò obbligata a ripensare il modo in cui utilizza i social network, alle tecniche di comunicazione e di marketing perché il flusso della comunicazione non è unidirezionale ma è un confronto bidirezionale.

C'è un'interazione fondamentale che avviene tra community e azienda, una migliore interazione con le persone della comunità aumenterà il numero di interazioni che permettono conseguentemente alla comunità di diventare più grande. Questo si trasforma in uno strumento relazionale efficace. Le community online offrono un canale diretto di comunicazione tra l'impresa e i suoi clienti.

Le aziende possono coinvolgere attivamente i membri della community attraverso discussioni, sondaggi, contest e altre forme di interazione. Questo coinvolgimento consente alle imprese di raccogliere feedback preziosi, comprendere le esigenze dei clienti e adattare i propri prodotti o servizi di conseguenza. Il coinvolgimento dei membri della community nel processo decisionale può portare a un senso di appartenenza e di partecipazione, contribuendo alla creazione di prodotti e servizi che soddisfano realmente le loro esigenze. L'opinione degli stakeholder sull'azienda può essere significativamente influenzata dai feedback e dai commenti nelle community online; quindi, è necessario prestare attenzione al modo in cui si comunica attraverso i social network e bisogna sempre considerare

eventuali conseguenze che possono derivare da ogni azione e decisione presa dall'azienda. Quando le aziende mostrano interesse per i membri della comunità e rispondono alle loro esigenze in modo coerente, si instaura una fiducia tra le parti, questo porta a una maggiore fedeltà del cliente, valorizzazione della comunità e attaccamento emotivo all'azienda. Secondo Claudia Dossena le online communities contribuiscono alla formazione della reputazione dell'azienda e il legame tra il concetto di reputazione e online community prende forma attraverso il concetto di "online corporate reputation" che è la complessiva reputazione di cui un'impresa gode in un dato istante in una determinata community e una specifica categoria di stakeholder. (Claudia Dossena, 2012)

Questa è data dalle info diffuse in rete dall'impresa e dalle info diffuse dai suoi stakeholder. Le aziende possono condividere notizie rilevanti, offrire contenuti di valore e partecipare a discussioni e dibattiti. Questo tipo di interazione costruttiva genera interesse e consapevolezza del marchio. Le opinioni dei membri della community possono fungere da testimonianze autentiche e influenti, contribuendo alla reputazione e alla credibilità dell'impresa e qualora fossero delle critiche costruttive, potrebbero offrire spunti di riflessione per l'azienda.

Le online communities sono un luogo d'incontro virtuale dove si discutono e confrontano idee, è evidente quindi come ci sia un collegamento tra queste e i processi di apprendimento, all'interno di queste si possono quindi sviluppare dei processi di apprendimento collaborativo che derivano dalle interazioni scaturite all'interno della stessa community. Questo costituisce un'opportunità per l'impresa che può utilizzare le informazioni ricavate dalle interazioni che si creano nella community e partecipare egli stessa al dialogo, poiché un confronto diretto con gli stakeholders produce effetti ancora migliori.

Le community online rappresentano un serbatoio di idee e spunti di riflessione, le imprese possono sfruttare questa risorsa coinvolgendo i membri della community nello sviluppo di prodotti e servizi. L'apertura a idee e suggerimenti provenienti dalla community può portare a innovazioni significative e a una maggiore adozione da parte dei clienti. Inoltre, l'interazione con esperti e appassionati può stimolare l'innovazione interna dell'impresa, portando a soluzioni più efficaci e competitive.

Le relazioni tra impresa e community online sono un asset strategico per le aziende nell'era digitale. Il coinvolgimento attivo, la co-creazione, la fiducia reciproca e il supporto agli utenti sono elementi chiave per il successo di queste relazioni. Quando le imprese riescono a

costruire connessioni significative con i membri della community online, possono generare valore condiviso, promuovere l'innovazione, migliorare la soddisfazione del cliente e amplificare l'effetto del passaparola. Pertanto, investire nell'interazione e nella collaborazione con la community online è essenziale per le aziende che desiderano prosperare nel contesto digitale odierno.

1.4) LE LICENZE

Le licenze sono strumenti legali fondamentali che regolano l'uso, la distribuzione e la condivisione di beni intellettuali, come software, opere artistiche, contenuti digitali e proprietà intellettuale in generale. Attraverso le licenze, i titolari dei diritti possono concedere determinati diritti agli utenti, stabilendo i termini e le condizioni dell'uso consentito.

Le licenze sono accordi legali che consentono a un individuo o a un'organizzazione, che prende il nome di licenziatario, di utilizzare, distribuire o modificare una creazione intellettuale di un'altra parte che viene detta licenziante in conformità con i termini specificati. Le licenze definiscono i diritti e gli obblighi delle parti coinvolte, regolamentando l'ambito dell'uso consentito. Le licenze possono coprire una vasta gamma di beni intellettuali, tra cui i software, i contenuti digitali, la proprietà intellettuale, i prodotti fisici.

Le licenze software stabiliscono come il software può essere installato, utilizzato e distribuito dagli utenti; le licenze per contenuti digitali, come musica, video, immagini e testi, determinano come questi possono essere utilizzati e condivisi; le licenze possono riguardare brevetti, marchi, diritti d'autore e altre forme di proprietà intellettuale, definendo come possono essere utilizzati da terzi, anche i prodotti fisici possono essere soggetti a licenze, ad esempio nel caso di prodotti che includono un software incorporato.

Secondo Tomei, la licenza d'uso è il contratto atipico ad oggi più diffuso nella prassi negoziale inerente la distribuzione di prodotti software verso gli utenti finali: il licenziante concede, a fronte del pagamento di una certa somma, la facoltà di utilizzare in maniera non esclusiva un programma, conservando la facoltà di incidere significativamente sulle vicende successive riguardanti la sua circolazione, disponendo ad esempio su quante macchine è concesso di utilizzarlo, per quanto tempo, se è possibile modificarlo ovvero se e come trasferirlo a terzi. (Tomei; 2015)

Secondo alcuni autori le licenze sarebbero state utilizzate, almeno inizialmente, con il fine di sopperire, con limiti e vincoli di origine contrattuale, alla mancanza di una protezione legale specifica, così da soddisfare l'esigenza di protezione contro la duplicazione abusiva, perdendo poi gradualmente, in conseguenza delle riforme in materia di programmi per elaboratore, tale scopo della tutela.

Le licenze differiscono a seconda dei diritti concessi e delle restrizioni imposte.

Nella Licenza Proprietaria l'uso del prodotto è limitato alle condizioni stabilite dal licenziante, che può nascondere il codice sorgente del software o altri dettagli importanti. Si tratta di una licenza per il closed source software o proprietario. Il software in questione ha un sorgente chiuso e proprietario, quindi non è accessibile all'utente. In genere, è necessario pagare per i programmi che sono inclusi in questa licenza. (Sissa; 2003)

Le licenze open source favoriscono la cooperazione, gli utenti possono vedere, modificare e condividere il codice sorgente, a condizione che le modifiche siano condivise in modo aperto. Una licenza open source è una licenza concessa dal detentore di un diritto d'autore, destinata principalmente all'utilizzo del software informatico, ma può anche essere applicata a qualsiasi altro ambito disciplinato dal diritto d'autore. (SAMMARCO, ZENCOVICH; 2004)

Le licenze Creative Commons sono utilizzate principalmente per contenuti digitali, consentono ai creatori di definire facilmente i termini dell'uso consentito.

L'attribuzione, l'uso commerciale e la condivisione delle opere derivate sono tutte consentite da queste licenze. Le licenze Creative Commons sono contratti semplici e standardizzati in cui l'autore comunica quali diritti riserva a sé stesso e quali consente di utilizzare per le sue opere secondo il modello "alcuni diritti riservati". (Creative Commons legal code; 2004).

Le licenze di brevetto consentono ad un'organizzazione di utilizzare una tecnologia brevettata da un'altra entità, spesso in cambio di royalty o altri pagamenti. Il titolare può decidere quali diritti di sfruttamento dell'invenzione concedere al licenziatario mediante la licenza di brevetto, a quali condizioni e con quali limiti. Il diritto di realizzare l'invenzione, utilizzarla, venderla e così via può essere concesso. (Balconi, Breschi, Lissoni; 2003)

Le conseguenze legali e finanziarie delle licenze sono significative. Per evitare di violare i diritti d'autore o le proprietà intellettuali, i licenziatari devono rispettare scrupolosamente i termini della licenza. Il mancato rispetto delle licenze può comportare azioni legali e sanzioni finanziarie.

Dal punto di vista economico, i titolari dei diritti possono guadagnare denaro con le licenze perché possono addebitare tariffe per l'uso delle loro proprietà. Inoltre, le licenze open source hanno il potenziale per creare un ecosistema in cui le persone lavorano insieme e innovano, favorendo lo sviluppo di tecnologie e soluzioni condivise.

In conclusione, le licenze sono strumenti cruciali per la gestione dei diritti di proprietà intellettuale e la regolamentazione dell'uso delle creazioni intellettuali. Sono un ponte tra i creatori e gli utilizzatori, bilanciando i diritti di entrambe le parti e contribuendo alla crescita dell'innovazione e dell'accesso all'informazione.

1.5) CREATIVE COMMONS

Nell'era digitale in cui la condivisione e l'accesso alle opere creative giocano un ruolo sempre più rilevante, le licenze Creative Commons sono uno strumento fondamentale per promuovere l'apertura e la diffusione dell'arte, della conoscenza e della cultura nell'era digitale in cui la condivisione e l'accesso alle opere creative diventano sempre più importanti. (Le licenze creative Commons ;2009). A partire dal 16 dicembre 2002, Creative Commons, un ente non profit statunitense fondato nel 2001, ha reso disponibili al pubblico alcune licenze di diritto d'autore.

Questo tipo di licenze si basa sul modello copyleft che era già in uso nel mondo dei software e può essere applicato a qualsiasi tipo di opera dell'ingegno. Queste licenze sono in sostanza un compromesso tra il diritto d'autore e il dominio pubblico. Il motto "alcuni diritti riservati" funge da base per lo strumento giuridico delle licenze CC: l'autore di un lavoro ha il potere di scegliere quali diritti riservarsi e quali concedere liberamente. Le licenze Creative Commons sono un sistema di licenze flessibili che consentono ai creatori di opere creative di condividere i loro lavori con il pubblico mentre preservano alcuni dei loro diritti. Queste licenze sono state sviluppate per fornire un'alternativa al tradizionale sistema "all rights reserved" dei diritti d'autore, permettendo ai creatori di scegliere come desiderano condividere le proprie opere con il mondo.

Le licenze Creative Commons sono di quattro tipologie:

- **Attribuzione (BY):** Il licenziatario deve dare credito all'autore originale, citandolo quando utilizza l'opera, permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed

eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera

- **Non Commerciale (NC):** permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi non commerciali.
- **Share Alike (SA):** Le opere derivate devono essere condivise con la stessa licenza o una simile. Permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera solo con una licenza identica a quella concessa con l'opera originale.
- **Opere Non Derivate (ND):** Le opere possono essere utilizzate, ma non possono essere modificate o create opere derivate. Questa licenza permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera; non sono ammesse modifiche basate sull'opera. (Le licenze creative Commons ;2009)

Sono molti i vantaggi offerti sia al pubblico che ai creatori attraverso le licenze Creative Commons, consentono ai creatori di pubblicare le proprie opere in modo che altri possano creare e migliorare, promuovendo l'innovazione e l'evoluzione culturale.

Le licenze Creative Commons consentono a chiunque di fruire dei contenuti, anche in luoghi in cui l'accesso tradizionale potrebbe essere limitato.

Il sistema di licenze Creative Commons è semplice da usare e flessibile, consentendo ai creatori di scegliere le condizioni di utilizzo che meglio si adattano alle loro intenzioni.

Incoraggiando il dibattito pubblico, l'apprendimento collaborativo e il progresso scientifico, le licenze CC facilitano la condivisione e il riuso delle informazioni.

Nonostante i benefici, le licenze Creative Commons presentano alcuni ostacoli non indifferenti, alcuni creatori potrebbero preoccuparsi che la condivisione aperta possa ridurre le opportunità di guadagno economico dalle loro opere, per prevenire questo è fondamentale che ci sia un equilibrio tra accesso e remunerazione. Le opere sotto la licenza dei Creative Commons potrebbero essere utilizzate in modo inadeguato o distorto, sollevando questioni di integrità e appropriazione indebita. Le leggi sui diritti d'autore possono variare da paese a paese, creando potenziali complicazioni per l'applicazione delle licenze Creative Commons in tutto il mondo.

Perciò possiamo dire che le licenze Creative Commons sono un potente strumento per promuovere l'accesso libero e la condivisione delle opere creative, anche andando oltre quello che è il sistema del diritto d'autore poiché consente ai creatori di partecipare alla

condivisione e all'arricchimento collettivo delle risorse creative, contribuiscono a un mondo in cui l'arte, la conoscenza e la cultura sono accessibili a tutti, senza compromettere la dignità e la remunerazione dei creatori.

1.6) OPEN SOURCE SOFTWARE: LA REGOLAZIONE DEI RAPPORTI TRA COMMUNITY E PIATTAFORMA

Negli ultimi decenni, gli Open-Source Software (OSS) hanno guadagnato una notevole popolarità e hanno rivoluzionato il panorama del software, sono programmi informatici i cui codici sorgenti sono liberamente accessibili, modificabili e distribuibili dalla comunità degli sviluppatori.

La Free Software Foundation definisce l'Open Source Software come un software che conferisce agli utenti la libertà di eseguire, copiare, distribuire, studiare, modificare e migliorare il software. (FSF; "The Free Software Definition")

Gli utilizzatori sono liberi di ridistribuire copie, con o senza modifiche, gratuitamente o addebitando una tariffa per la distribuzione, a chiunque e ovunque. Le modifiche alla pubblicazione non dovrebbero essere tenute a notificare a nessuno in particolare o in alcun modo particolare. I software modificati che vengono redistribuiti devono includere le forme binarie o eseguibili del programma, così come il codice sorgente, sia per le versioni modificate che per quelle non modificate. Il software Open Source richiede la distribuzione di codici integrali e la possibilità per gli utilizzatori di migliorare i programmi, per questo lo sviluppo del software Open Source è più semplice da realizzare rispetto ai software di proprietà.

L'utilizzo ripetuto del codice è una delle caratteristiche che consentono una veloce diffusione e sviluppo, i codici sorgente chiusi sprecano notevolmente le potenziali risorse e ostacolano lo sviluppo di standard aperti nell'industria del software.

Secondo Jing Yang e Jiang Wang il software proprietario è qualsiasi software per computer con restrizioni sull'uso o modifiche private, o con restrizioni relative alla copia o pubblicazione di versioni modificate.

Il Closed Source software è il componente principale del software proprietario, il termine software proprietario è l'opposto di software libero e open source. (Yang, Wang; 2008)

Il software libero e open source richiede la distribuzione del codice integrale e il diritto di migliorare i programmi. Secondo Richard Stallman il software proprietario ha ridotto il numero di persone che utilizzano i programmi, riducendo i benefici nei confronti della società, ostacolato l'adattamento dei programmi da parte degli utenti alle loro esigenze, gravato da altri sviluppatori che apprendono dai programmi o che ottengono nuovi lavori su di essi e hanno ostacolato lo sviluppo del software. (Stallman; 2003)

Il software open source corregge e migliora il software proprietario più velocemente a causa della frequente interazione tra community di software e utenti che tramite feedback forniscono informazioni e suggerimenti importanti.

Secondo Eric Raymond i problemi che possono sorgere vengono identificati tempestivamente e possono essere risolti in breve tempo, questo è dovuto alla ampia base di beta-tester e co-sviluppatori. (Raymond, 1998)

I termini di distribuzione del software open source permettono l'accesso al codice sorgente, la libera redistribuzione, il diritto di modifica e consente la realizzazione di opere derivate con l'integrazione del codice sorgente dell'autore.

Il software open source si concentra sulla condivisione di diritti, il software proprietario limita il diritto di condivisione degli utenti, di conseguenza il software open source è un modello di sviluppo più efficiente rispetto al software proprietario.

Gli Open-Source Software sono essenziali per promuovere innovazione, collaborazione, accessibilità e sicurezza. L'innovazione e la partecipazione attiva degli sviluppatori sono promosse dal loro modello di sviluppo aperto. Inoltre, sono attraenti per le aziende di tutte le dimensioni perché sono gratuiti e personalizzati. Gli OSS contribuiscono ad un'economia digitale più equa e inclusiva promuovendo una cultura di condivisione della conoscenza e di sostenibilità.

1.6.1) VANTAGGI DEI SOFTWARE OPEN SOURCE

La flessibilità è il primo vantaggio in assoluto che caratterizza gli Open Source Software, è la capacità di adattarsi a varie circostanze e condizioni, questa capacità è fornita dalla disponibilità del codice sorgente e della licenza che lo accompagna.

Il software può essere utilizzato per qualsiasi scopo, si può dividerlo e modificarlo a seconda delle proprie esigenze. Gli Open-Source Software promuovono l'innovazione, questo consente agli sviluppatori di modificare e personalizzare il software per soddisfare esigenze specifiche. È possibile provare nuove funzionalità, risolvere problemi e trovare nuove soluzioni grazie a questa flessibilità e apertura. Il modello di sviluppo collaborativo degli OSS stimola l'apporto di esperti da tutto il mondo, il che porta ad un miglioramento e all'evoluzione continua dei software.

Gli OSS hanno grandi vantaggi economici perché le aziende possono risparmiare notevolmente sui costi di licenza e di acquisizione del software proprietario perché sono gratuiti e con il codice sorgente aperto.

Grazie alla loro flessibilità le aziende possono adattare gli OSS alle proprie esigenze senza dover dipendere dai fornitori. Gli OSS sono largamente impiegati da startup, organizzazioni non profit e paesi in via di sviluppo. L'utilizzo di software open source può ridurre significativamente sia i costi in conto capitale che le spese operative, questo perché sono finanziati da enti, organizzazioni e fondazioni (es. Free Software Foundation, Mozilla Foundation, Apache Software Foundation, Linux Foundation). Le fasi che portano alla realizzazione del software non costano agli utilizzatori. Inoltre, spesso l'assistenza può essere fornita da una community di persone che si aiutano l'una con l'altra, principalmente tramite chat, gruppi online, forum e community events.

Gli OSS sono noti per essere sicuri e trasparenti, il codice sorgente è accessibile; quindi, gli utilizzatori possono esaminarlo per trovare problemi di sicurezza.

Questa trasparenza promuove il lavoro e la responsabilità collettiva nella correzione degli errori e nella sicurezza del software. Inoltre, la comunità degli sviluppatori dell'Open Source Software fornisce aggiornamenti tempestivi per proteggere gli utenti e risponde rapidamente alle minacce alla sicurezza, a differenza del software proprietario, in cui le vulnerabilità possono rimanere nascoste a lungo. Si può conoscere la funzione, quali dati utilizza, solo se si possiede il codice sorgente di un software.

Nel mondo open source, la trasparenza si trova anche nel processo di produzione del software, infatti, nella maggior parte dei casi lo sviluppo e la manutenzione del software avviene attraverso una community aperta che si organizza secondo linee guida chiare e condivise.

Gli OSS promuovono un modello di sviluppo basato sulla cooperazione e sulla condivisione delle risorse. Gli sviluppatori hanno la capacità di migliorare il software, risolvere i problemi, condividere feedback e creare nuove funzionalità.

La crescita e la sostenibilità del software nel lungo termine sono garantite dalle interazioni della community, inoltre, l'operabilità e gli standard aperti del software facilitano la collaborazione tra le organizzazioni, consentendo una maggiore integrazione tra diverse piattaforme e sistemi.

Il principale fattore di sostenibilità sociale di un software Open Source è una distribuzione più equa della conoscenza tecnologica perché tutti possono usarlo, studiarlo, modificarlo e redistribuirlo. Pertanto, il software libero ha conseguenze sociali dovute alla condivisione aperta del sapere, promuove la nascita di nuove iniziative imprenditoriali e impedisce ad un gruppo ristretto di individui di sfruttare la conoscenza per acquisire posizioni di potere. Inoltre, il modello di sviluppo condiviso aiuta le persone a lavorare insieme e formare una community.

I componenti che velocizzano il processo di sviluppo e l'adozione del software sono intrinseci al modello open source, l'Open Source deriva da una cultura che consente di scaricare il software e poterlo immediatamente utilizzare, senza passare attraverso offerte, ordini di acquisto, contratti o negoziazioni.

Nella maggior parte dei casi, il software può essere scaricato senza neppure completare il processo di registrazione. Il software viene sviluppato rapidamente e viene rilasciato regolarmente. Inoltre, avere il codice sorgente consente di sviluppare in anticipo e personalizzare le proprie funzionalità senza aspettare che altri rilascino le funzionalità previste.

1.6.2) OPEN SOURCE SOFTWARE, OPPORTUNITÀ E PERICOLI

Gli open source software hanno avuto un impatto significativo nell'industria del software, offrendo un'alternativa aperta e collaborativa ai tradizionali software proprietari. Mentre gli open source software offrono molte opportunità, allo stesso tempo ci sono potenziali pericoli che possono derivarne.

Uno dei principali pericoli degli open source software è la sicurezza, poiché il codice sorgente è accessibile pubblicamente, questo comporta inevitabilmente potenziali aggressori che possono analizzarlo e identificare vulnerabilità. Se non si effettuassero

interventi volti a rilevare e correggere le vulnerabilità, gli hacker potrebbero sfruttarle per attacchi informatici. Per questo motivo le organizzazioni che utilizzano Open Source Software mantengono una rigorosa gestione della sicurezza, aggiornando regolarmente il software e monitorando le vulnerabilità.

Un altro possibile pericolo degli Open Source Software riguarda il supporto, gli OSS sono spesso sviluppati da comunità di volontari o piccole organizzazioni, che spesso non forniscono lo stesso livello di supporto rispetto a quelli di proprietà.

Le organizzazioni che dipendono dagli Open Source Software devono essere pronte ad affrontare sfide come la mancanza di documentazione, risorse limitate per risolvere i problemi e possibili ritardi nelle correzioni di bug.

La gestione e l'integrazione degli open source software possono rappresentare un ostacolo per le organizzazioni in quanto può essere complesso implementare gli Open Source Software nel contesto specifico dell'organizzazione, per questo motivo è fondamentale possedere competenze tecniche adeguate a effettuare un processo di valutazione accurato per garantire la scelta dei progetti consoni a sostenere il ciclo di vita del software.

Gli OSS offrono molte opportunità per le organizzazioni, tuttavia, è fondamentale riconoscere i pericoli che possono presentarsi, come la sicurezza, il supporto limitato e le sfide nella gestione e nell'integrazione, per questo è fondamentale valutare vantaggi e svantaggi degli Open Source Software e adottare una strategia che integri la gestione della sicurezza, competenze e il coinvolgimento attivo nelle comunità di sviluppo con la finalità di sfruttare le opportunità e diminuire i rischi.

1.7) LA LICENZA PUBBLICA GENERALE GNU (GPL)

La Licenza Pubblica Generale GNU (GNU General Public License, GPL) è una delle licenze più famose e importanti nel mondo del software libero e open source, è stato ideato nel 1989 da Richard Stallman e la Free Software Foundation (FSF), la GPL è stata creata con l'obiettivo di promuovere la libertà degli utenti di utilizzare, studiare, modificare e distribuire il software. La GPL è una licenza "copyleft", il che significa che una volta che un programma è rilasciato sotto la GPL, qualsiasi lavoro che proviene da esso viene rilasciato sotto la stessa licenza, ciò implica determinate condizioni sull'utilizzo del software che incorpora la licenza, quando un programma è rilasciato sotto la General Public Licence il suo autore

concede agli utenti una serie di diritti specifici: il diritto di utilizzare il software, studiarne il funzionamento, apportare modifiche e redistribuirlo.

La GPL richiede che se si distribuisce il software o una versione modificata, quest'ultimo debba essere rilasciato con la stessa licenza, garantendo che le successive generazioni di utenti abbiano gli stessi diritti.

Ciò che ha consentito il successo della GPL è la sua viralità, essendo che ogni programma rilasciato sotto la GPL viene rilasciato sotto la stessa licenza. La clausola "copyleft" garantisce che i miglioramenti e le modifiche che vengono apportate al software originale siano sempre accessibili alla community di utilizzatori; quindi, viene a crearsi una catena di distribuzione che protegge e promuove il libero utilizzo del software.

La GPL è orientata alla comunità poiché incoraggia la collaborazione e il contributo, poiché le modifiche apportate a un software GPL possono essere integrate nella versione principale e beneficiare l'intera comunità.

La GPL prevede che il produttore di un programma open source stabilisca che le modifiche e i miglioramenti del programma siano soggetti alle stesse regole di apertura, in particolare il codice sorgente del programma. (Josh Lerner, Jean Tirole, 2002) La finalità è quella di raggiungere l'obiettivo di un miglioramento condiviso, per cui tutte le modifiche sono rese pubbliche insieme al programma originale. Secondo Gambardella e Hall, per vedere come una GPL fornisce il coordinamento necessario si immagina la situazione in cui c'è una ricercatrice che valuta se lanciare o meno un nuovo progetto, ossia "l'originatrice" e sa che se lei lancia il progetto, altri potrebbero seguirla con ulteriori contributi, questi vengono chiamati i "contributori". Quindi, se l'originatore allega una GPL al progetto, i contributori possono aderire solo sotto PD (pubblico dominio). Se invece non è allegata alcuna GPL, hanno la possibilità di privatizzare il proprio contributo. Una volta che il progetto viene lanciato, i contributori hanno sempre la possibilità di non aderire al progetto. Considerato il comportamento atteso dei contributori, l'originatore sceglierà se avviare o meno il progetto. Ha anche delle potenziali alternative. Se decide di lanciarlo, sceglierà se mettere il suo contributo sotto PD (pubblico dominio) o PR (ricerca proprietaria), e nel primo caso valuterà se allegare una GPL al progetto. La GPL aumenta il numero di contributori che operano sotto pubblico dominio. (Gambardella, Hall; 2006)

All'interno di un progetto Open Source che utilizza la GPL può essere che ci sia un numero ridotto di partecipanti; tuttavia, questo è coerente con il fatto che la GPL rappresenta una restrizione al comportamento dei ricercatori, è un piccolo costo per la diffusione pubblica

della conoscenza, anche se è altrettanto vero che la GPL incoraggia alcuni ricercatori che non avrebbero pubblicato i loro risultati senza la GPL.

L'originatore, come qualsiasi altro ricercatore, gode di maggiore utilità da una maggiore dimensione del patrimonio di conoscenza pubblica e dal reddito che ne deriva. Con una GPL il numero di contributori alla conoscenza pubblica aumenta, il che a sua volta aumenta la dimensione dello stock di conoscenza pubblica, tuttavia senza aumentare il suo reddito monetario dal progetto. Ciò rende più probabile che l'originatrice scelga di lavorare sul progetto sotto pubblico dominio. Più in generale, una GPL aumenterà il numero di progetti lanciati nell'ambito del pubblico dominio e la dimensione dei contributi di conoscenza pubblica. (Gambardella, Hall; 2006) Questo ha portato alla creazione di una vasta quantità di software libero e open source di alta qualità, come il kernel Linux e il sistema operativo GNU, che sono alla base di molte piattaforme e servizi che utilizziamo quotidianamente.

La GPL è stata adottata da migliaia di progetti software in tutto il mondo ed è diventata un punto di riferimento nel movimento del software libero. Ha svolto un ruolo fondamentale nell'assicurare che gli utenti abbiano il diritto di controllare il software che utilizzano e che siano in grado di adattarlo alle proprie esigenze. Inoltre, ha contribuito a creare una cultura di condivisione e collaborazione che ha portato a notevoli innovazioni tecnologiche.

Nonostante i numerosi vantaggi offerti dalla GPL, è importante notare che la licenza può presentare restrizioni per coloro che desiderano utilizzare il software in contesti proprietari.

La GPL non impedisce l'uso commerciale del software, ma richiede che i diritti di utilizzo, modifica e distribuzione siano estesi a tutti gli utenti finali. Pertanto, se un'organizzazione desidera incorporare del software GPL nel proprio prodotto proprietario, deve essere pronta a distribuire il codice sorgente del prodotto finale agli utenti, qualora la licenza copyleft non venisse rispettata, l'azienda in questione potrebbe subire un danno a livello di reputazione.

L'utilità della licenza copyleft è che senza di essa non è chiaro se l'originatore ha intenzione di mantenere il progetto sotto il pubblico dominio e qualora questa regola fosse infranta può essere sanzionato dalla comunità. Una GPL rimuove l'ambiguità sulle intenzioni originali degli sviluppatori e qualsiasi comportamento che contraddica la GPL è visto chiaramente come scorretto. L'obiettivo di questa licenza è quindi quello di ridurre la privatizzazione dei contributi futuri, aumentare le aspettative che più ricercatori rendano pubbliche le proprie conoscenze e, a parità di altre condizioni, creare maggiori incentivi a rendere pubblici i progetti in primo luogo. (Gambardella, Hall; 2006)

In conclusione, la Licenza Pubblica Generale GNU è uno strumento potente per promuovere la libertà del software. Attraverso il suo copyleft, la GPL garantisce che i diritti degli utenti siano protetti e che il software rimanga sempre accessibile e modificabile dalla comunità. Grazie alla GPL, il movimento del software libero ha visto una crescita significativa, favorendo l'innovazione, la collaborazione e l'apertura. (Free Software Foundation; GNU General Public Licence)

CAPITOLO 2: UN'ANALISI DEL SETTORE DEI TTRPG E DELLE SUE COMPONENTI

2.1) LE COMMUNITY E LE LICENZE

Per comprendere la relazione che c'è tra una community ed una licenza che ha uno stretto legame con un prodotto o servizio bisogna capire le circostanze che spingono da una parte l'azienda proprietaria a concedere una licenza, dall'altra la community ad utilizzare effettivamente questa licenza e rispettare un contratto; in questo capitolo andremo ad approfondire quelli che sono gli aspetti che caratterizzano questo rapporto.

Le comunità basate sulle licenze sono gruppi di persone che condividono un interesse, il che spesso significa che una comunità cresce attraverso una determinata licenza, queste spesso si formano in risposta alle sfide e alle opportunità che nascono dalle licenze.

Le comunità possono avere una varietà di scopi, come discutere delle possibili applicazioni delle licenze, discutere degli aspetti legali per renderle accessibili a quante più persone possibili e condividere risorse, si concentrano sulla promozione e sull'educazione riguardo al tipo di licenza, il che implica la diffusione delle informazioni che riguardano la licenza, la sensibilizzazione ai diritti, agli obblighi connessi e la promozione dell'adozione delle licenze da parte di individui, aziende o organizzazioni.

Alcune comunità si sono costituite per fornire a coloro che gestiscono o utilizzano progetti o risorse coperti da licenze specifiche supporto legale o consulenza legale, in maniera gratuita. Possiamo prendere in considerazione il caso delle comunità che si formano intorno ai software; queste comunità spesso creano forum di discussione con argomenti molto diversi. Questo può essere particolarmente vantaggioso per individui o piccole aziende che potrebbero avere preoccupazioni o dubbi di natura legale. In merito a questo possiamo considerare il lavoro di Von Hippel, che ha analizzato le situazioni in cui lo sviluppo del prodotto viene effettuato in assenza di produttori. Le comunità di innovazione degli

utilizzatori sono responsabili della realizzazione di progetti di software open source. Questi progetti hanno dato vita a comunità di invenzione, sviluppo e promozione gestite interamente dagli utenti con la finalità di realizzare il prodotto per gli utenti stessi. Queste comunità hanno un reale vantaggio competitivo rispetto ai sistemi di sviluppo incentrati sul produttore che da tempo costituiscono la spina dorsale del business.

Ciascuna entità utilizzatrice, sia essa un individuo o una società, può progettare esattamente ciò che desidera senza la necessità di avere il supporto di un produttore. (Von Hippel; 2001)

Le comunità possono collaborare per creare linee guida per procedure specifiche che riguardano le licenze, oppure con la finalità di fornire consigli su come applicare una licenza in modo efficace e in conformità con le leggi e i regolamenti locali.

Secondo Von Hippel le user communities che si occupano di innovazione nello sviluppo del prodotto hanno maggiori probabilità di avere successo quando sussistono tre condizioni: un numero significativo di utenti ha un incentivo ad innovare; un numero sufficiente di utenti ha un incentivo a rivelare le innovazioni e i mezzi per farlo; la diffusione delle innovazioni per iniziativa degli utenti può competere con la produzione e la distribuzione commerciale. Quando anche solo le prime due condizioni si verificano, abbiamo un modello di innovazione e sperimentazione degli utenti, se oltre a queste riusciamo anche ad ottenere una produzione e distribuzione commerciale otteniamo un'innovazione di interesse generale. (Von Hippel; 2001)

Per migliorare la comprensione delle licenze e la loro applicazione, capita che le comunità condividano risorse come modelli, istruzioni, documentazione e casi di studio che riguardano le licenze, queste risorse sono preziose per chiunque abbia necessità di utilizzare una licenza in un contesto specifico.

Gli utilizzatori hanno un incentivo a innovare quando hanno delle aspettative realistiche riguardo al fatto che i benefici dell'innovazione superino i loro costi, coloro che hanno l'obiettivo di sviluppare software open source ritengono che i costi sostenuti dagli utilizzatori possono essere estremamente bassi.

Secondo Von Hippel l'innovazione in riferimento alle comunità di utilizzatori esiste in molti campi ed è concentrata nel segmento lead-user più avanzato e motivato. Nel caso dello sviluppo di prodotti e servizi, vale per gli utilizzatori perché un produttore non può sapere cosa vogliono gli utenti più che loro stessi, anche sapendo esattamente cosa vogliono gli utenti, al produttore manca l'incentivo per soddisfare i loro desideri in ogni dettaglio. Il

successo nelle comunità di innovazione degli utenti è subordinato alla libera condivisione delle innovazioni. La logica economica vorrebbe che gli utenti mantengano segrete le loro innovazioni a causa delle ingenti spese da sostenere, la rivelazione pubblica e senza una ricompensa economica potrebbe in apparenza sembrare una follia. Tuttavia, nel caso delle user communities, i costi di rivelazione sono generalmente bassi. Dietmar Harhoff ha identificato due tipi di costi associati alla rivelazione di un'innovazione: il costo associato alla perdita della proprietà intellettuale proprietaria e il costo della diffusione. (Dietmar Harhoff; 2000)

A causa di ciò, le user communities si aspetteranno che le perdite di proprietà intellettuale siano basse se la loro rivalità con i potenziali utilizzatori è bassa; tuttavia, quando i costi per rivelare un'innovazione sono bassi, anche un basso livello di beneficio può essere una ricompensa adeguata.

Secondo Gunnar Prause e Thomas Thurner le motivazioni per cui i consumatori diventano membri di queste comunità online sono che queste comunità spesso prosperano quando gli utenti condividono le innovazioni che hanno acquisito lavorando singolarmente e le persone sono disposte a unirsi e partecipare attivamente alle attività della comunità online per condividere idee con appassionati che condividono un obiettivo. Questo viene fatto con l'obiettivo di ottenere una reputazione positiva nella comunità e fornisce un modo per mostrare le proprie potenzialità. La propria posizione nella comunità è importante a causa sia dei motivi estrinseci come il riconoscimento tra pari, che i motivi intrinseci come il divertimento, la curiosità o il sostegno per gli altri. (Gunnar Prause e Thomas Thurner; 2014)

Alcune comunità si concentrano sulla ricerca e sull'analisi delle licenze, studiando come le varie licenze influenzano determinati progetti o aree. Questo potrebbe migliorare la comprensione degli effetti delle licenze. Le comunità offrono spesso opportunità di networking e collaborazione tra persone e organizzazioni che condividono interessi legati alle licenze. Partnership e progetti congiunti possono derivare da questi scambi; alcune comunità si occupano di difendere i diritti delle persone o delle organizzazioni che utilizzano determinate licenze, sono in grado di gestire controversie legali o lavorare per modificare la legislazione per promuovere le licenze in questione. Spesso, le comunità organizzano conferenze, eventi e seminari per riunire attivisti, esperti e persone interessate a discutere le licenze, condividere esperienze e creare nuove idee.

In generale, le comunità di licenze sono costituite per sostenere e promuovere l'uso responsabile e consapevole delle licenze in una varietà di contesti; per garantire che le

licenze siano utilizzate in modo efficiente e conforme alla legge, svolgono un ruolo importante nell'educazione, nel fornire supporto e nell'incoraggiare la collaborazione.

Alcune aziende scelgono di utilizzare licenze aperte per realizzare i propri prodotti, questo approccio consente a terze parti di accedere al codice sorgente o al design dei prodotti, modificarli e condividerli.

In questo capitolo andremo ad analizzare alcuni esempi di aziende che adottano licenze aperte. Le licenze sono un elemento chiave nella gestione dei diritti d'autore e dei diritti di proprietà intellettuale, molte aziende utilizzano licenze per regolare l'uso dei propri prodotti o servizi, tuttavia, il tipo di licenza e le restrizioni associate possono variare notevolmente da un prodotto all'altro.

In generale vengono utilizzate per stabilire i diritti e le restrizioni legate all'uso dei prodotti o dei servizi di un'azienda e gli utenti sono tenuti a rispettare le condizioni specificate nella licenza quando utilizzano il prodotto o il servizio.

2.1.1) AZIENDE CHE UTILIZZANO LICENZE: ALCUNI CASI

Esistono comunità di creatori, sviluppatori e appassionati che utilizzano licenze per realizzare prodotti condivisi o collaborativi, queste licenze sono progettate per promuovere la condivisione, la collaborazione e l'apertura nella creazione di opere.

Le comunità di sviluppatori di software open source utilizzano licenze come la GNU General Public License (GPL) o la MIT License per rilasciare il proprio codice sorgente in modo che altri possano utilizzarlo, modificarlo e condividerlo liberamente.

Questo modello di collaborazione ha portato alla nascita di molti software, tra cui il sistema operativo Linux e il browser web Mozilla Firefox. (German, Daniel M., Jesús M. González-Barahona; 2009)

Le aziende di software offrono spesso i loro programmi sotto forma di licenze, che specificano come il software può essere utilizzato, distribuito, modificato e consentono agli utenti di condividere il codice sorgente. In genere, il software commerciale viene venduto sotto forma di licenze, che limitano l'uso a determinati scopi e richiedono l'acquisto di una licenza per ogni utente o dispositivo. Il software open source è una parte importante dell'informatica, così come le tecnologie che costituiscono le basi per Internet. In questi giorni, quasi tutti i dispositivi informatici contengono una varietà di tipi di codice open source. (IBM; Cos'è il software open source?)

Tra le applicazioni più diffuse possiamo trovare il sistema operativo Linux, un open source alternativo al sistema operativo Unix; LibreOffice, un'applicazione per la produttività dell'ufficio che rivaleggia con Microsoft Office; GIMP: un open source alternativo a Photoshop; VLC Media Player, un'app multiplatforma per la visualizzazione di video. (Khan, Murtaza Ali, and Faizan UrRehman; 2012)

Mozilla è l'azienda dietro il browser web Firefox e altri progetti open source. L'azienda ha una filosofia aperta e rilascia il codice sorgente dei propri prodotti in modo che la comunità possa contribuire al loro sviluppo e miglioramento. (Mozilla Firefox; Storia del progetto Mozilla). OpenAI ha rilasciato parti del proprio software di intelligenza artificiale e ha adottato licenze che promuovono l'apertura e la collaborazione, è un'organizzazione di ricerca sull'intelligenza artificiale che ha l'obiettivo di promuovere e sviluppare un'intelligenza artificiale in modo che l'umanità possa trarne beneficio. (Aydın, Ömer, and Enis Karaarslan; 2022)

Alcuni progetti di crowdsourcing utilizzano licenze per regolare la collaborazione tra partecipanti. Ad esempio, progetti di mappatura collaborativa come OpenStreetMap consentono agli utenti di contribuire ai dati geospaziali sotto licenza aperta, permettendo così la creazione di mappe gratuite e aggiornate. OpenStreetMap è basato su dati aperti, rilasciato con Licenza della base di dati aperti Open Data Commons (ODbL) e la documentazione è rilasciata sotto Creative Commons. (Haklay, Mordechai, and Patrick Weber; 2008)

La Creative Commons è un'organizzazione che offre una serie di licenze creative che permettono agli autori di condividere le proprie opere con il pubblico. Queste licenze possono essere utilizzate da scrittori, artisti, musicisti e altri creatori per specificare come il loro lavoro può essere utilizzato e condiviso da altri. (Creative Commons legal code; 2004). Inoltre, si può riportare il caso di comunità di appassionati che si dedicano alla progettazione e alla condivisione di hardware open source, come schede elettroniche, stampanti 3D, droni ecc. Questi progetti spesso includono documentazione dettagliata, schemi e possono essere utilizzati da altri per costruire o migliorare i propri dispositivi. Possiamo riportare l'esempio della Open Source Hardware Association (OSHW) la quale ha l'obiettivo di promuovere la conoscenza tecnologica e incoraggiare una ricerca accessibile e collaborativa rispettosa della libertà dell'utente. (Bonvoisin, Jérémy; Standardisation of practices in open source hardware; 2020) Arduino è una piattaforma di hardware open source che offre schede, software e documentazione aperta per la creazione di progetti

elettronici. L'azienda fornisce tutto il necessario per iniziare a creare progetti personalizzati e accoglie il contributo della comunità. (Arduino; Community; Arduino Forum). La Raspberry Pi è un computer a scheda singola molto popolare utilizzato per scopi educativi e di sviluppo. Il design dell' hardware e il software sottostante sono sotto licenze aperte e incoraggiano gli sviluppatori e gli appassionati a creare progetti personalizzati basati su Raspberry Pi. (Opensource.com; What is a Raspberry PI)

Le progetti collaborativi come Wikipedia utilizzano licenze aperte per garantire che il contenuto possa essere condiviso e modificato da una vasta comunità di editor volontari. Gli articoli su Wikipedia sono rilasciati sotto la licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike, che consente il riutilizzo e la modifica del contenuto. (Hagedorn G, Mietchen D, Morris RA, Agosti D, Penev L, Berendsohn WG, Hobern D.; 2011)

2.1.2.) IL CASO WIKIPEDIA

Wikipedia è un ottimo esempio di come le persone in tutto il mondo possono lavorare insieme per produrre e condividere informazioni. Wikipedia è stata fondata nel 2001 da Jimmy Wales e Larry Sanger, è una delle risorse di conoscenza più importanti al mondo, fornisce informazioni su una vasta gamma di argomenti in più di 300 lingue. Tuttavia, dietro la vastità di informazioni che Wikipedia offre, c'è una comunità di editori volontari, dedicati e appassionati di condividere la conoscenza, che si impegnano costantemente nell'alimentare l'enciclopedia.

Al momento Wikipedia è il più grande sistema di contenuti aperti online ed è diventato un mezzo di acquisizione e diffusione della conoscenza su Internet, ha raggiunto utenti in tutto il mondo, ai quali non è richiesto alcun contributo per accedere e utilizzare i contenuti. Wikipedia è diversa dalle enciclopedie tradizionali, gli utenti di Internet alimentano e aggiornano i contenuti di Wikipedia su base volontaria e contribuiscono alla scrittura degli articoli dell'enciclopedia in modo spontaneo, senza ricevere alcun compenso. La partecipazione e il contributo degli utenti di Internet sono essenziali per lo sviluppo della piattaforma come della comunità di Wikipedia, la quale è autodeterminata e gli utenti contribuiscono a generare contenuti e coinvolgere la comunità. Secondo Xu, Bo e Dahui Li, le motivazioni orientate intrinsecamente, come l'altruismo e il senso di appartenenza alla comunità, sono quelle che più spesso guidano il contributo ai contenuti rispetto alle

motivazioni orientate estrinsecamente, come il bisogno di auto-sviluppo e la reciprocità. (Xu, Bo, and Dahui Li; 2015)

La comunità di Wikipedia è composta da un gruppo di persone di diverse nazionalità e provenienze, ognuno dei quali ha un proprio set di conoscenze e esperienze uniche. È possibile che gli editori di Wikipedia siano studenti, professori, professionisti, amatori, scienziati, storici o qualsiasi altra persona interessata a fornire il proprio contributo. Ciò che tiene insieme la comunità è la voglia di condividere la conoscenza e il desiderio di lavorare insieme in un ambiente aperto e accessibile.

La partecipazione degli utenti è fondamentale per il sostentamento e il successo del sistema, il sito fornisce strumenti per consentire agli utenti di scrivere e modificare articoli. Inoltre, la piattaforma è dotata di forum, sistemi di bacheca elettronica e mailing list, con cui la comunità è in grado di comunicare tra i suoi elementi. Gli editori scrivono, modificano e migliorano articoli, partecipano alla definizione delle politiche e si impegnano in attività di costruzione e mantenimento della comunità. (Xu, Bo, and Dahui Li; 2015)

Pertanto, il ruolo degli utenti è scrivere e modificare articoli che contribuiscono alla creazione e alla crescita dei contenuti dell'enciclopedia, rispondere alle domande, discutere le questioni della comunità, prendere parte alle votazioni, alle questioni amministrative, contribuire allo sviluppo. Gli editori volontari sviluppano la piattaforma in maniera collaborativa, i partecipanti devono essere coinvolti nella gestione e nel coordinamento del processo di sviluppo.

La filosofia di collaborazione aperta di Wikipedia è fondamentale per il suo successo, gli editori creano nuove pagine su argomenti potenzialmente illimitati e aggiornano le voci esistenti.

Non ci sono ostacoli all'accesso del sito perché tutti possono iniziare immediatamente a modificare l'enciclopedia, tuttavia, ci sono regole rigorose che tutti gli editori devono rispettare per sostenere questa apertura.

Wikipedia ha creato uno standard che impone la verificabilità, neutralità e obiettività nelle voci delle fonti. Le controversie di opinioni possono essere risolte attraverso discussioni e votazioni all'interno della comunità.

Gli editori di Wikipedia possono scegliere se contribuire in maniera anonima o scegliere di utilizzare un account con utente registrato, questo perché ci sono molti editori che preferiscono la trasparenza associata a un account ma altrettanti che preferiscono l'anonimato. La comunità Wikipedia è alimentata dai contributi dei suoi membri. Gli editori

creano e modificano voci, caricano immagini, migliorano la formattazione e la struttura delle pagine, traducono contenuti in altre lingue e fanno molto di più. La quantità di lavoro necessaria per mantenere Wikipedia è sorprendente, milioni di ore di lavoro volontario sono state investite per rendere possibile questa enciclopedia.

Nonostante il suo successo, Wikipedia ha affrontato una serie di sfide nel corso degli anni. Alcuni sostengono che la qualità delle voci possa variare notevolmente, e ci sono state accuse di contenuti non verificati o di parzialità in alcune voci. Tuttavia, la comunità Wikipedia continua a migliorare e raffinare le sue politiche e le sue procedure per affrontare queste sfide. Secondo Xu, Bo e Dahui Li gli utenti contribuiscono in modi diversi e i loro comportamenti contributivi sono guidati da motivazioni diverse, questi considerano l'aggiunta o la modifica di contenuti come un modo per acquisire conoscenze e sviluppare competenze. Aggiungere costantemente contenuti a Wikipedia consente ad un utente di ottenere prestigio nel sistema perché la piattaforma mostra la classifica dei migliori editori. Gli individui hanno maggiore libertà nelle attività svolte all'interno della comunità che nella modifica dei contenuti, la quale è soggetta a vincoli standardizzati da parte del sistema. (Xu, Bo, and Dahui Li; 2015)

In conclusione, possiamo dire che la comunità di Wikipedia è un esempio di come la conoscenza collettiva possa prosperare attraverso la collaborazione aperta e volontaria di individui provenienti da tutto il mondo. Nonostante le sfide e le critiche, Wikipedia continua a crescere e ad essere una risorsa di valore inestimabile per chi cerca informazioni su una vasta gamma di argomenti. La comunità Wikipedia dimostra il potere della condivisione e della collaborazione per la creazione e la diffusione della conoscenza in un mondo sempre più connesso.

2.2) TABLE TOP ROLE PLAYING GAMES (TTRPG)

I giochi di ruolo da tavolo (TTRPG) sono una tipologia di intrattenimento interattivo in cui i giocatori creano e interpretano dei personaggi inventati in un mondo immaginario. Con questo stratagemma i giocatori lavorano insieme per realizzare una storia condivisa, all'interno della quale prendendo decisioni in base ai personaggi che interpretano e in base ai contesti e alle interazioni suggerite dal Dungeon Master, che è la figura incaricata di

guidare la narrazione e di rappresentare l'ambientazione e il contesto all'interno del quale si svolge il gioco.

Dungeons & Dragons è considerato da molti come il primo gioco di ruolo e il catalizzatore di altri formati di gioco popolari oggi. Molti giochi di ruolo sono considerati simili in quanto i giocatori vivono in un mondo fantastico e controllano i personaggi che creano.

L'esperienza di gioco nei TTRPG è tipicamente caratterizzata da delle scelte e caratteristiche di gioco comuni, ogni giocatore crea un personaggio immaginario di cui definisce i caratteri come il nome, la razza, la classe, ma anche i tratti che ne definiscono la personalità e la storia di fondo. I personaggi sono i protagonisti della storia che si andrà a creare, il Dungeon Master definisce l'ambientazione di gioco e il contesto in cui andrà a svolgersi la storia. Questo potrebbe essere ambientato in un mondo fantastico, futuristico, storico o di qualsiasi altro genere. I giocatori partecipano attivamente alla narrazione, interpretando i loro personaggi e reagendo alle situazioni e sfide che vengono ideate dal Dungeon Master o si trovano a dover rispondere agli eventi creati attraverso il gioco. Le azioni dei giocatori e dei loro personaggi influenzano la storia modificandone l'andamento. Un ulteriore aspetto che contraddistingue i TTRPG è l'utilizzo dei dadi per determinare il risultato delle azioni, questi sono lanciati secondo regole specifiche e i risultati determinano il successo o il fallimento delle azioni intraprese dai personaggi e che vengono sottoposte loro dal Dungeon master. I giocatori comunicano tra loro attraverso dialoghi che realizzano interpretando i loro personaggi. Questi possono cooperare, effettuare negoziazioni, risolvere enigmi e affrontare insidie che vengono imposte dal Dungeon Master. Andando avanti nella storia, i personaggi migliorano le loro abilità e ne acquisiscono di nuove, questo aggiunge un elemento di crescita personale alle sessioni di gioco.

I TTRPG promuovono l'interazione sociale e la collaborazione poiché i giocatori devono lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni, risolvere problemi e affrontare insidie.

I partecipanti sono incoraggiati a utilizzare la propria creatività per dare vita ai personaggi, al mondo di gioco e alle soluzioni creative ai problemi che si presentano durante la storia.

I TTRPG si svolgono in vasti mondi fantasy in cui in linea di principio, tutto può succedere, i giocatori costruiscono personaggi di fantasia e poi assumono i ruoli di quei personaggi all'interno di un contesto; tuttavia, i giocatori assumono in qualche modo anche la personalità dei personaggi che stanno interpretando, perciò, si viene a creare un vero e proprio gioco di ruolo comunitario e in cui lo scenario può essere risolto in una serie di modi diversi.

Dungeons & Dragons è uno dei giochi di ruolo più conosciuti, quando fu pubblicato cambiò radicalmente la scena dei giochi, impostando il trend della struttura dei giochi di ruolo da tavolo e influenzando la cultura pop in generale.

Secondo vari studiosi, ai giocatori viene richiesto di articolare verbalmente le azioni compiute dai loro personaggi e i meccanismi di gioco come il lancio dei dadi vengono eseguiti sotto gli occhi di tutti i partecipanti. Il giocatore ha consapevolezza della natura immaginaria del gioco, ma è realistico prevedere che un certo livello di violenza sarà presente come elemento essenziale del gioco. (Torner, E., Bowman, S. L., White, W. J., Albom, S., Leonard, D. J., Janjetovic, J., & Geneuss K; 2021)

La stragrande maggioranza dei giocatori è attratta dai giochi di ruolo da tavolo per il loro gameplay, che lascia molte libertà al giocatore. Ad esempio, le azioni dei personaggi nella maggior parte dei videogiochi sono predeterminate o vincolate dalle decisioni prese dal giocatore. Il gameplay dei giochi di ruolo da tavolo, d'altra parte, è in qualche modo aperto nonostante il fatto che questi aderiscano ad un insieme di regole predeterminate e presentino una visione del mondo di gioco che non cambia. Tuttavia, anche se la storia richiede un combattimento contro un certo nemico, si ha un certo margine di manovra in termini di ciò che puoi dire e di come puoi interpretare il tuo personaggio durante il combattimento. Anche se i videogiochi sono in grado di fornire ai giocatori una grafica migliore, saranno limitati dalla logica prestabilita dal gioco stesso e non avranno lo stesso tipo di potenziale di espansione dei giochi di ruolo da tavolo. Nei giochi di ruolo da tavolo c'è la facoltà di determinare le azioni successive in base alle proprie preferenze. Ciò favorirà lo sviluppo della trama aggiungendo un elemento di sorpresa. Per questo motivo, anche se la trama generale è la stessa, nel gioco saranno coinvolte persone diverse, il che si traduce in una varietà di storie distinte. Inoltre, nei giochi di ruolo da tavolo i giocatori possono interpretare il ruolo che sentono più liberamente poiché non sono limitati dal fatto che vengono fornite loro possibilità di azione e opzioni di dialogo. Durante il corso del gioco, i giocatori hanno la facoltà di prendere decisioni su cosa dovrebbero fare, cosa dire, il tono e altri aspetti, che possono cambiare completamente le sorti del gioco.

Sebbene le attività oltraggiose possano essere scoraggiate dagli altri partecipanti e il comportamento eccessivamente ridicolo o insensato possa comportare una punizione, il gioco di ruolo per definizione consente una completa libertà di azione.

Le differenze più significative tra i giochi di ruolo sono le piattaforme su cui vengono giocati e le meccaniche di gioco. Oggi sono disponibili molte forme diverse di giochi di ruolo, ma

nonostante i TTRPG abbiano ispirato altre forme di giochi di ruolo, questi rimangono unici rispetto a qualsiasi altra forma di gioco derivato a causa delle caratteristiche uniche che li caratterizzano.

I TTRPG sono più interattivi rispetto a qualsiasi videogioco, poiché questi generalmente hanno delle trame lineari e predeterminate, in cui il giocatore non ha possibilità di modificare l'andamento e il risultato finale del gioco, se non quella di cercare di superare i livelli per finire il gioco, che nella maggior parte dei casi avrà sempre lo stesso finale. I TTRPG si giocano attorno a un tavolo con carta, penna, dei dadi, un manuale e possono essere giocati esclusivamente attraverso la narrazione del Dungeon Master e le interazioni di gioco con quest'ultimo e tra i giocatori stessi, a differenza della maggior parte dei giochi di ruolo virtuali che sono generalmente basati su obiettivi da raggiungere, livelli da superare.

L'essenza di un gioco di ruolo è quella di un'esperienza di gruppo e cooperativa, in cui la socialità con gli altri giocatori è una caratteristica fondamentale per ottenere un'esperienza positiva e potenzialmente arricchente. (Torner, E., Bowman, S. L., White, W. J., Albom, S., Leonard, D. J., Janjetovic, J., & Geneuss K; 2021)

I TTRPG si distinguono da tutti gli altri giochi di ruolo per essere un esercizio di immaginazione in cui i giocatori sono invogliati a coordinarsi nel gioco per avanzare nella storia.

I primi giochi di ruolo, come D&D, erano ambientati in un mondo fantastico ma oggi le varianti dei TTRPG si sono evolute in moltissime sfaccettature diverse; per questo troviamo giochi di ruolo che si adattano a quasi tutti i generi, come la fantascienza, il western e l'horror. Prendendo ad esempio una tradizionale partita a D&D, questa si svolgerebbe probabilmente attorno ad un tavolo e consisterebbe semplicemente in un libro di regole, dei dadi, schede di personaggi, carta e penna. Tuttavia, con il passare degli anni ci sono state delle evoluzioni, infatti alcuni giocatori scelgono di utilizzare miniature, piccole statuette per rappresentare i personaggi, mappe per fornire una rappresentazione visiva del gioco. Nel manuale delle regole possiamo trovare le informazioni necessarie per creare il personaggio, oltre che le regole e altri particolari relativi a mostri, oggetti e altri elementi che caratterizzano il gioco. La scheda del personaggio viene impiegata per annotare tutte le informazioni relative al personaggio, questo include le sue caratteristiche, gli oggetti che possiede, i suoi punti di forza e di debolezza. I dadi vengono utilizzati per determinare il successo delle azioni di un giocatore. I TTRPG vengono generalmente giocati meglio con meno di 12 giocatori, dove è presente un Dungeon Master, il quale svolge il ruolo di narratore e guida

nei confronti degli altri giocatori. (Jeremy Crawford, Mike Mearls, Christopher Perkins; D&D Basic Rules)

Il Dungeon Master è la figura incaricata della creazione della trama generale, ha il compito di interpretare i ruoli dei personaggi secondari e della narrazione dei risultati delle azioni intraprese dai giocatori, ha inoltre la responsabilità di applicare le regole e garantire la progressione del gioco. Gli altri giocatori sono autori all'interno della storia però sono esclusivamente responsabili del proprio personaggio.

I TTRPG utilizzano un sistema matematico che consente al gioco di funzionare grazie alle statistiche e i risultati che derivano dal lancio dei dadi.

A seconda del sistema di gioco vengono impiegati diversi set di dadi, possiamo riportare il caso di D&D, il quale utilizza sette dadi diversi ossia: a quattro, sei, otto, dieci (di due diverse tipologie), dodici facce e venti facce. Il risultato delle azioni intraprese dai giocatori è determinato dal numero che si ottiene dal lancio del dado in combinazione con i punti di forza e di debolezza che caratterizzano il personaggio. Con il lancio di un dado è possibile determinare per esempio se un attacco ha avuto successo, o quanti danni il personaggio è in grado di infliggere in funzione del risultato del dado e i giocatori tengono traccia dei risultati delle azioni che avvengono durante il gioco con le schede dei personaggi.

I giocatori creano i propri personaggi scegliendo la razza, la quale influisce nell'identità del personaggio nella misura in cui ad una diversa razza corrispondono diversi tratti e abilità, inoltre si deve scegliere una classe per il proprio personaggio, che riferisce alla vocazione del personaggio e ne determina le abilità e le tattiche che lo caratterizzano, i punteggi delle abilità vengono generate lanciando i dadi, il successo del personaggio nelle azioni dipenderà in gran parte dai suoi punteggi, poiché questi alterano la probabilità di successo, oltre a definirne i tratti della personalità si definisce l'allineamento del personaggio, che fornisce una bussola morale per le azioni che andrà a compiere.

Queste caratteristiche influenzano la maniera in cui il personaggio andrà ad interagire con gli altri e come si muoverà all'interno del contesto. I personaggi con l'avanzare della storia acquisiscono esperienza e possono sviluppare nuove abilità.

Il lancio dei dadi, dunque, determina il successo o il fallimento del personaggio, questo andrà ad influenzare l'andamento della storia e la modifica del contesto anche per gli altri giocatori. Il gioco di solito inizia quando, all'interno di un contesto viene assegnata ai personaggi una missione e iniziano un'avventura, all'interno della quale dovranno interagire

con personaggi, enigmi e avversari. I TTRPG vengono giocati in sessioni di gioco che terminano con il completamento con successo di un'avventura, tuttavia, se il gruppo di giocatori è stabile, questi possono scegliere di giocare una campagna, che consiste in più sessioni collegate fra loro che fanno parte della stessa storia.

2.2.1) AZIENDE DI TTRPG CHE UTILIZZANO LICENZE: ALCUNI CASI

Alcune comunità di appassionati di TTRPG o RPG collaborano alla creazione di giochi open source, condividendo regole, componenti e risorse online; questi progetti sono spesso distribuiti con licenze che consentono agli altri di giocare o modificare liberamente le opere originali. La casa editrice di Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast, ha introdotto l'Open Game License (OGL) per la terza edizione di D&D. Questa licenza permette a terze parti di impiegare regole e contenuti di D&D per creare prodotti derivati. Ciò ha portato alla creazione di numerose avventure, ambientazioni e regole personalizzate da parte di sviluppatori indipendenti come Paizo Publishing che è l'editore di Pathfinder, un popolare gioco di ruolo basato sulla terza edizione di D&D. Paizo ha reso disponibili molti dei propri contenuti di gioco sotto la OGL e la licenza Creative Commons. Questo ha permesso a numerosi sviluppatori di creare materiale compatibile con Pathfinder. Evil Hat Productions ha reso disponibile il sistema di gioco Fate Core sotto la licenza Open Game License e la licenza Creative Commons. Questo ha permesso agli sviluppatori di creare giochi di ruolo personalizzati basati sul sistema Fate. Possiamo riportare anche il caso dell'azienda Hero Games e la R. Talsorian Games che attraverso il "Fuzion System" consente ai fan di creare contenuti personalizzati. L'uso di licenze aperte può favorire l'innovazione e la condivisione di conoscenza all'interno delle comunità, questa casa editrice è famosa per il gioco di ruolo Cyberpunk 2020 e con il Fuzion System hanno rilasciato una versione leggermente semplificata delle regole sotto licenza aperta. (Conkle, Christian. "A Fuzion Plug-In.")

Le licenze aperte possono promuovere la condivisione di conoscenze, la collaborazione e l'innovazione nella comunità globale degli sviluppatori. Questo approccio può permettere a una comunità più ampia di sviluppatori e appassionati di partecipare alla creazione e all'espansione di giochi, migliorando così l'accessibilità e la diversità del prodotto. Questi sono solo alcuni esempi di come le aziende di giochi abbiano utilizzato licenze aperte o concesse liberamente per consentire a terze parti di creare contenuti e ampliare il loro

universo di gioco. Poiché offre più possibilità di personalizzazione e creatività, questo approccio può essere vantaggioso sia per gli sviluppatori che per la comunità di giocatori. Le comunità che si creano intorno alle licenze concesse dalle aziende possono essere molto diverse e possono coprire una vasta gamma di interessi e attività. Il marchio di Star Wars di Lucasfilm è stato concesso in licenza per una varietà di prodotti, tra cui giochi da tavolo, videogiochi, romanzi e fumetti, questo ha portato a uno sviluppo notevole delle community di fan dedicate a ciascuno di questi aspetti che celebrano il mondo di Star Wars. Lo stesso discorso può essere fatto per la serie di libri e film di Harry Potter, la quale ha ispirato una vasta community che si riunisce in forum online, ma anche ad eventi fisici come Convention, per discutere delle storie, creare fan fiction, partecipare a cosplay. Possiamo inoltre trovare il Signore degli Anelli creato da Tolkien, che ha ispirato una comunità di fan molto attiva (Croft, Janet Brennan, and Jay Shorten; 2003); inoltre, Pokémon di Nintendo, ha dato origine a una vasta comunità di videogiocatori, giocatori di carte, appassionati e collezionisti (Kim, Jihyun, Kelly Merrill Jr, and Hayeon Song; 2020). Il franchise di Warhammer 40.000 ha una community molto attiva, che si dedica ai giochi da tavolo, alla pittura di miniature, alla narrativa e ai videogiochi ambientati nell'universo futuristico. Questi sono solo alcuni esempi di comunità che si sono formate intorno a licenze concesse da aziende; ogni comunità ha le sue caratteristiche uniche e offre modi diversi per i fan di connettersi, condividere interessi comuni e celebrare ciò che amano.

2.3) TTRPG E LA COMMUNITY

La creazione di un TTRPG apre le porte alla possibilità di costruire una comunità inclusiva; per iniziare il processo di formazione di una comunità, è necessario che le persone abbiano l'opportunità di comunicare tra loro e di creare connessioni tra loro.

I giochi di ruolo da tavolo per loro natura forniscono un ambiente in cui i giocatori sono incoraggiati a interagire tra loro. L'ambiente sociale dei giochi di ruolo da tavolo è congeniale all'interazione sociale, anche tra individui che non si conoscono, in quanto nel contesto di gioco le persone interpretano dei personaggi, questo toglie dall'imbarazzo iniziale di intrattenere relazioni con coinvolgimento personale e pone l'attenzione esclusivamente sul gioco, funge da facile argomento di discussione e da accesso per incontrare nuove persone. (Goodall, Anne M.; 2021).

Il fatto che i giocatori dei giochi di ruolo da tavolo condividano un interesse comune rende questi contesti un'area perfetta per la formazione di comunità, questo costituisce una grande opportunità per consentire a nuovi individui di integrarsi maggiormente in una comunità, gli individui che condividono interessi comuni hanno maggiori probabilità di interagire tra loro. Attraverso l'esperienza di gioco e tutto l'ecosistema che ruota attorno ai giochi di ruolo da tavolo, è possibile per i giocatori creare nuove conoscenze, potenzialmente anche attraverso la creazione di club e convegni. I giochi di ruolo da tavolo forniscono uno spazio in cui i giocatori possono interagire tra loro in modo coerente, il che consente loro di iniziare a formare connessioni con persone che non hanno mai incontrato prima e rafforzare le connessioni con coloro che già conoscono.

L'esperienza con i TTRPG può essere molto personale, poiché i giocatori spesso incorporano aspetti di sé stessi nei personaggi che creano, ma al tempo stesso c'è anche l'opportunità di conoscere gli altri giocatori attraverso i personaggi e il modo di giocare degli altri.

Una comunità di Giochi di Ruolo da Tavolo è solitamente strutturata in modo da fornire un ambiente dove i giocatori possono connettersi, interagire e condividere le loro esperienze legate al gioco.

Il gioco offre alle persone l'opportunità di interagire tra loro in un contesto sociale. I TTRPG possono anche essere giocati a distanza, utilizzando strumenti online, oppure possono essere semplicemente riprodotti su piattaforme di videochiamata Internet come Skype. Alcune comunità organizzano sessioni di gioco online attraverso piattaforme virtuali come Roll20, Foundry VTT o Tabletop Simulator. Questo consente ai membri di partecipare a sessioni di gioco anche se sono geograficamente distanti.

Molti membri delle comunità di TTRPG condividono il loro contenuto originale, come regole personalizzate, storie, scenari, illustrazioni e personaggi. Questa creazione di contenuti arricchisce la comunità e offre nuove opportunità per l'esplorazione narrativa. Le comunità di TTRPG spesso si sviluppano su diverse piattaforme di comunicazione online, come forum dedicati, gruppi sui social media (Facebook, Reddit, Discord) e siti web specializzati. Queste piattaforme consentono ai membri di discutere, condividere contenuti e partecipare alle discussioni.

I TTRPG forniscono un'attività sociale a cui i giocatori decidono di partecipare insieme, di persona o a distanza. Queste interazioni, create e mantenute attraverso i giochi di ruolo da

tavolo, aiutano a ridurre l'isolamento sociale, fornendo loro connessioni sociali che esistono oltre il tavolo da gioco sotto forma di amicizie e relazioni familiari. (Goodall, Anne M.; 2021) I partecipanti iniziano ad avere connessioni sociali quando giocano ai TTRPG poiché si incontrano regolarmente per giocare, questo provoca un ampliamento dei legami sociali, si innesca così un circolo vizioso dove da un legame ne nasce un altro e potenzialmente la rete di contatti si amplia sempre di più, nei negozi di giochi locali, alle convention o anche semplicemente incontrando l'amico di un amico che si è unito al gruppo per partecipare alla partita.

Anche se alcuni dei legami creati attraverso le attività legate ai giochi di ruolo non necessariamente sfociano in amicizie durature, anche le relazioni meno intime possono comunque contribuire alla formazione di un sentimento di comunità a lungo termine. Le comunità di solito stabiliscono regole e linee guida per garantire un ambiente rispettoso e accogliente per tutti i membri. I TTRPG consentono la creazione e il mantenimento di una comunità su una varietà di livelli, ad esempio, hanno il potenziale per aiutare nello sviluppo e nel mantenimento della comunità dei giochi di ruolo attraverso la comunità locale e persino delle comunità emarginate. (Goodall, Anne M.; 2021)

Esistono diverse comunità online dedicate esclusivamente ai giochi di ruolo da tavolo, come per esempio forum di discussione, podcast, canali YouTube, blog, gruppi Facebook e altro ancora. I forum in particolare e le sezioni dedicate alle discussioni sono uno dei cuori delle comunità di TTRPG. Le piattaforme di comunicazione come Discord offrono canali di chat testuale e vocale dedicati alle discussioni in tempo reale. Questi canali sono ideali per le conversazioni, le domande e l'organizzazione delle sessioni di gioco. Qui i membri possono discutere di vari argomenti, come suggerimenti utili nell'ambito del gioco, regole, aneddoti interessanti sulle avventure, domande eventuali, ecc.

Le discussioni possono variare dall'aspetto tecnico del gioco a riflessioni sulla narrativa e sulla creatività. Partecipare, guardare contenuti, produrre contenuti e fornire commenti su ciascuna di queste varie piattaforme sono tutti modi per i membri della comunità di impegnarsi in conversazioni tra loro.

Le comunità di TTRPG possono organizzare eventi speciali come maratone di gioco, concorsi creativi e tavole rotonde virtuali. Questi eventi creano opportunità per i membri di incontrarsi, condividere e imparare. Questi eventi creano opportunità per i membri di incontrarsi, condividere e imparare. Le comunità supportate dai TTRPG hanno le potenzialità per contribuire alla riduzione dell'isolamento sociale fornendo ai giocatori

l'opportunità di essere membri attivi di queste community. Le comunità di TTRPG spesso hanno moderatori o amministratori incaricati di mantenere l'ordine, risolvere eventuali dispute e far rispettare le regole della comunità, queste figure giocano un ruolo chiave nel garantire che l'ambiente rimanga positivo e inclusivo.

All'interno dei piccoli gruppi che si creano nell'ambito dello svolgimento delle partite possono nascere emozioni di appartenenza e ridurre i sentimenti di isolamento. (Goodall, Anne M.; 2021)

Le interazioni che si costruiscono all'interno di questi gruppi più piccoli possono aiutare i partecipanti a creare reti sociali più grandi, che promuovono opportunità sociali e di partecipazione.

In generale, le comunità di TTRPG fungono da spazi virtuali in cui i giocatori possono connettersi, apprendere e condividere nuove informazioni, sono luoghi in cui l'entusiasmo per i giochi si fonde con la creatività dei suoi membri, creando un ambiente arricchente e appagante per gli appassionati.

2.4) DISAMINA DEL SETTORE DEI TTRPG, LE DIMENSIONI E I TITOLI DI MAGGIOR SUCCESSO

Per comprendere a fondo la dimensione del settore dei giochi di ruolo da tavolo e anche renderci conto di quanto è grande la community appassionata, è necessario fare un'analisi delle dimensioni economiche del settore ed effettuare un'analisi quantitativa sul numero di giocatori che sappiamo aver giocato ai TTRPG, quali generi sono stati i preferiti, quale versione del gioco prediligono, quali titoli hanno preferito tra le varie possibilità.

Secondo un report di Market Research la dimensione del mercato Giochi di ruolo da tavolo (TTRPG) è stata valutata a 1.5 miliardi di dollari nel 2022 e si prevede che raggiungerà i 3 miliardi di dollari nel 2028, con un tasso di crescita annuale composto (CAGR) del 11,84% durante il periodo 2023-2030. (Market Research; Global Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) Market Research Report 2023)

Secondo Absolute reports, uno dei fattori che impedisce l'espansione del mercato dei giochi di ruolo da tavolo è la complessità delle regole dei TTRPG.

In generale, le regole di qualsiasi gioco di ruolo da tavolo sono contenute in uno o più volumi. Quando vedono per la prima volta il libro delle regole, molti neofiti perdono immediatamente interesse nel provarlo. Oltre a questo, creare la propria carta personaggio da zero è un processo piuttosto dispendioso in termini di tempo. Molti nuovi arrivati credono erroneamente che questo tipo di lavoro preliminare sia troppo difficile. Lo sviluppo del mercato dei giochi di ruolo da tavolo è ostacolato dalla complessità delle regole. (Absolute Reports; Analysis of the market size, share, and industry for TTRPGs worldwide; 2023)

Secondo Absolute Reports una panoramica generale rivela che gli Stati Uniti detenevano una quota del 38,37% del mercato dei giochi di ruolo da tavolo (TTRPG) nel 2022. Nel mercato dei giochi di ruolo da tavolo Wizards of the Coast nel 2023 deterrà una quota del 56,44%. Ne consegue che possiamo considerare quest'azienda (detenuta da Hasbro), come il principale player del mercato dei giochi di ruolo da tavolo. Da una panoramica generale della segmentazione, in questo studio, nel 2022, la fascia demografica compresa tra i 18 e i 35 anni deteneva la quota di mercato maggiore per tipologia di prodotto, mentre dal 2018 al 2022, il segmento di mercato dei rivenditori ha rappresentato la percentuale maggiore del mercato totale.

Le principali aziende nel mercato globale Giochi di ruolo da tavolo sono: Wizards of the Coast, Fria Ligan, Troll Lord Games, Chaosium, Sine Nomine, Necrotic Gnome, Evil Hat Productions, Renegade Game Studios, Pinnacle Entertainment, Magpie Games, Cubicle 7, Palladium Books, Edge Studios, Paizo, Modiphius,, Goodman Games, R. Talsorian, Son of Oak Game Studios, Frog God Games. (Absolute Reports; 2023)

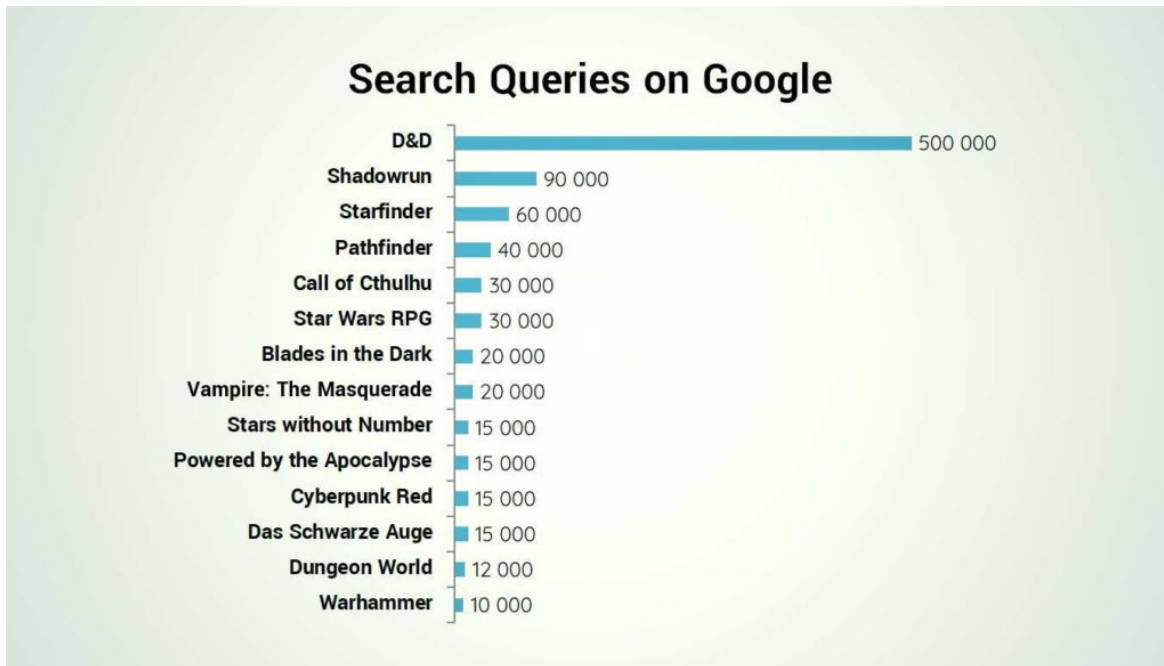
Secondo questi studi per sviluppare ulteriormente il mercato e cogliere le opportunità di business è fondamentale approfittare delle Convention relative ai giochi di ruolo/ giochi di ruolo da tavolo.

Le convention stanno rapidamente diventando uno dei trend di mercato più popolari tra le aziende, sono incontri in cui gli appassionati competono l'uno contro l'altro e giocano a diversi giochi. Sono luoghi in cui progettisti di giochi, editori e giocatori si ritrovano tra loro per condividere insieme un momento legato dalla passione che li unisce. Alcune di queste Convention possono essere: Gen Con, PAX Unplugged, Internationale Spieltage e moltissimi altri eventi. Convegni come questi offrono opportunità significative ai commercianti nel settore dei giochi da tavolo. Questi eventi offrono alle aziende del settore di tutte le dimensioni opportunità significative per enfatizzare la propria offerta di prodotti e le soluzioni che forniscono ai clienti.

Secondo un'analisi di mercato effettuata da Arizton, si prevede che il mercato globale dei giochi da tavolo raggiungerà i 48,69 miliardi di dollari entro il 2028, rispetto ai 24,91 miliardi di dollari del 2022, che rappresenta un tasso di crescita annuale composto (CAGR) dell'11,82% per tutto il periodo di previsione. È evidente che non solo il settore dei TTRPG sta crescendo, ma tutto il settore che riguarda i giochi da tavolo ha previsioni di crescita notevoli, in questo rapporto viene analizzato il mercato dei giochi da tavolo in termini di dimensioni, quota di mercato e tendenze, all'interno del campione oggetto di analisi troviamo i TTRPG, giochi puzzle, giochi da tavolo, giochi di carte collezionabili, giochi di carte e dadi, giochi di miniature e giochi di destrezza. Altri tipi includono giochi basati su tessere, giochi con carta e matita e giochi di destrezza con carta e matita. I player chiave di questo mercato sono stati identificati in Asmodee Group, Hasbro, Mattel, and Ravensburger (Arizton; 2022) Questa analisi riguarda un macro settore che include al proprio interno i TTRPG, tuttavia sono presenti altri prodotti che si discostano e non sono diretti competitor tra di loro, è un'analisi molto utile per comprendere il trend di crescita che sta attraversando questo settore.

Thomas Weinberger ha scritto un articolo sul sito web di Drama Dice, in cui ha analizzato quali sono i TTRPG più popolari del 2021, basandosi su due diverse fonti: la quantità di ricerche mensili effettuate su Google per quando riguarda i diversi titoli e il report annuale di Roll20.

Il volume di ricerche mensile eseguito su Google fornisce un'indicazione della frequenza con cui gli utenti cercano termini particolari, in questo modo si riesce ad avere un'idea su quali siano i titoli più giocati, o per lo meno i titoli le cui informazioni vengono ricercate maggiormente su internet. Indipendentemente dalla fonte da cui si ottengono le statistiche, le percentuali e le quote per ciascun gioco sono, per la maggior parte, coerenti.



Fonte: Drama Dice; The Most-Played Tabletop RPGs in 2021

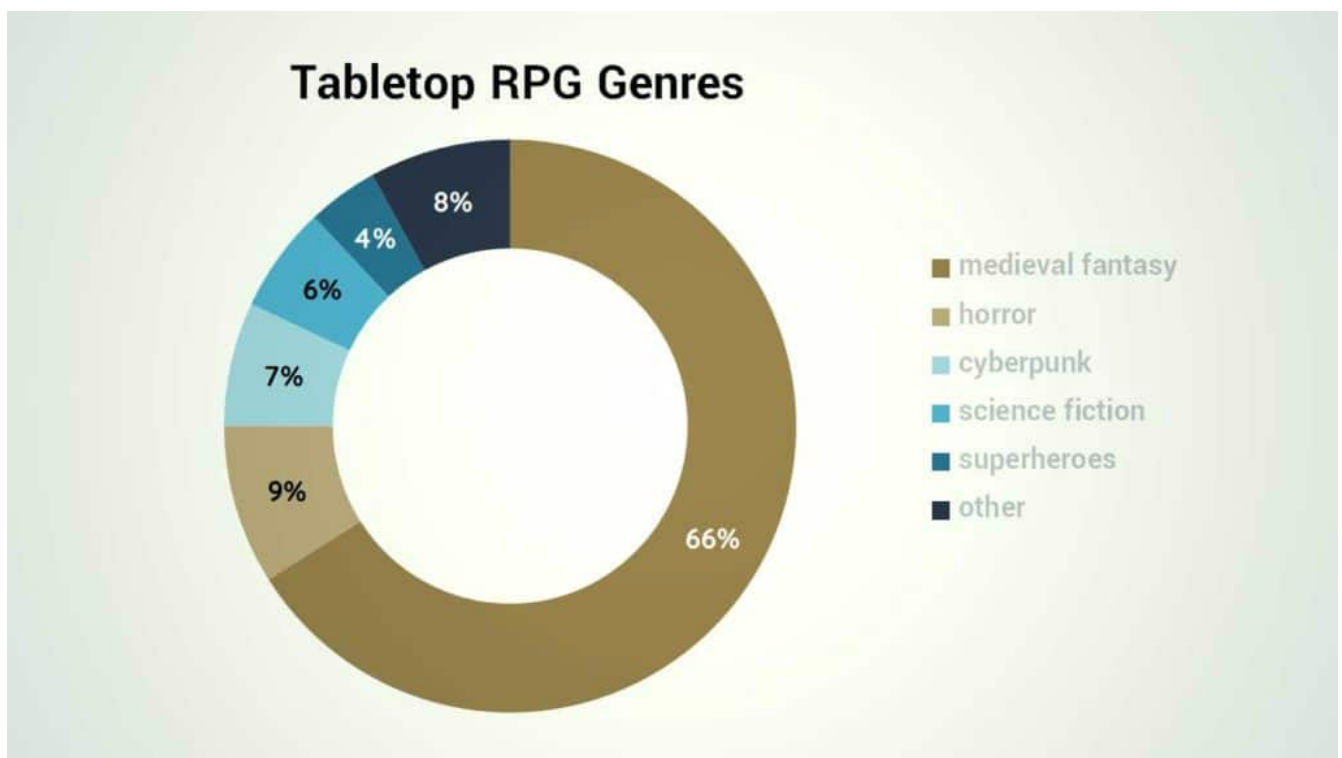
<https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/>

I giochi di ruolo da tavolo hanno vissuto una rinascita negli ultimi anni e il 2021 è stato senza dubbio un anno significativo. I TTRPG costituiscono una considerevole fetta di mercato e sin dalla nascita dei giochi di ruolo da tavolo, Dungeons & Dragons ha sempre rappresentato lo standard del settore. Da questo grafico è chiaramente visibile come D&D sia il TTRPG più ricercato su Google nel 2021, con una popolarità più di cinque volte superiore al secondo in questa classifica, Shadowrun. Questo incredibile risultato non sorprende, infatti secondo Thomas Weinberger, a causa dell'immensa popolarità del marchio, spesso molte persone si riferiscono all'azione di giocare ai giochi di ruolo definendolo "giocare a Dungeons & Dragons", quando magari intendono semplicemente l'azione del giocare a qualsiasi TTRPG. Esiste una comunità considerevole che supporta D&D. Ci sono molti canali YouTube, forum, gruppi di discussione dedicati a Dungeons & Dragons. I giocatori prediligono D&D anche grazie alle piattaforme online come Roll20 e D&D Beyond, che permettono loro di giocare a distanza.

I TTRPG devono moltissimo a D&D poiché i sistemi di gioco con quote di mercato più basse raggiungono nuovi giocatori come risultato diretto degli sforzi di marketing di successo di Dungeons & Dragons.

Dietro D&D troviamo altri titoli, che in alcuni casi sono anche di un genere di TTRPG diverso rispetto a D&D, come il caso di Shadowrun, che è un gioco di ruolo unico che fonde elementi

di fantascienza distopica con il genere fantasy, pubblicato per la prima volta nel 1989 dalla casa editrice FASA Corporation, il mondo di Shadowrun si è evoluto molto attraverso edizioni differenti e adattamenti nel corso degli anni. Dietro troviamo Starfinder che è un gioco di ruolo di fantascienza pubblicato da Paizo Publishing, presenta una combinazione di temi di fantascienza e fantasy, attrae i giocatori che sono appassionati di avventure interplanetarie, alieni e combattimenti high-tech, viene fornito con propri regolamenti e un universo in continua espansione. Successivamente, sempre pubblicato da Paizo troviamo un più classico Pathfinder, gioco che invece possiamo dire nasca direttamente da D&D, visto che utilizza la OGL e la sua prima edizione deriva dalla edizione 3.5. di D&D. Pathfinder è un serio concorrente nel settore TTRPG e la sua seconda edizione è stata rilasciata nel 2019, il gioco ha livelli di profondità e complessità che piacciono molto ai giocatori e fornisce un'esperienza profonda fantasy, modificando anche molti regolamenti dalla prima edizione. Ancora dopo troviamo Call of Cthulhu, che invece è un RPG di genere horror ed è stato prodotto dalla Chaosium. Call of Cthulhu è rimasta un'opzione popolare per i giocatori di giochi di ruolo da tavolo che prediligono avventure intrise di un senso di terrore cosmico ed esplorazione.



Fonte: Drama Dice; The Most-Played Tabletop RPGs in 2021
<https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/>

Con una quota di mercato del 66%, il fantasy medievale è il genere più popolare per i giochi di ruolo da tavolo. Ciò non è particolarmente degno di nota, dato che Dungeons & Dragons è di gran lunga il sistema più utilizzato.

I restanti generi, che includono horror, fantascienza, cyberpunk e supereroi, rappresentano il 26% del totale. Ciò prevede che l'8% sia ricoperto da tutti gli altri generi.

È piuttosto notevole che quasi tutte le sessioni di gioco possano essere classificate nei soli cinque gruppi principali e il 66% in un unico genere. Esistono, tuttavia, molte altre sottocategorie che rientrano nei generi primari.

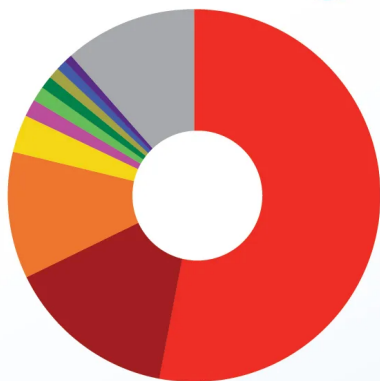
Anche il genere fantasy può essere suddiviso in una serie di sottogeneri distinti, come fantasy epico, dark fantasy e molti altri. Tuttavia, il risultato generale che si ricava da queste statistiche è chiarissimo: la stragrande maggioranza dei giocatori si attiene alle tradizionali impostazioni dei giochi di ruolo e in pochi casi si discostano da queste.

Nel rapporto ORR fornito da Roll20 sono state analizzate tutte le partite e le sessioni giocate su Roll20 del primo trimestre del 2021.

Possiamo dire con ragionevole certezza che dato che i dati utilizzati sono autentici, allora il numero totale di giochi online giocati riflette più o meno accuratamente la comunità nel suo complesso. (Roll20; 2021)

Sul sito di Roll20 viene scritto che l'Orr Report viene pubblicato su base trimestrale per offrire un certo grado di trasparenza riguardo al modo in cui viene utilizzato il sito, ma anche per contribuire alla generazione di informazioni dettagliate sui TTRPG sia come hobby che come industria.

Campaign Percentage



SYSTEM	CAMPAIGN %
D&D 5E	52.94%
Uncategorized	14.96%
Call of Cthulhu (ANY EDITION)	10.95%
Pathfinder	3.49%
Pathfinder Second Edition	1.51%
Warhammer (FANTASY, 40K, WRATH & GLORY, ETC)	1.24%
World of Darkness (VAMPIRE, WEREWOLF, ETC)	1.12%
D&D 3.5	0.98%
Apocalypse World System (ANY EDITION)	0.82%
Star Wars (ANY EDITION)	0.69%
Other Games (EVERYTHING ELSE)	11.57%

THE ORR GROUP INDUSTRY REPORT Q1 | 2021 AS LOGGED IN 

Fonte: Roll20; The ORR Group Industry Report, first quarter; 2021

Campaign Percentage significa in sostanza quante campagne in percentuale su Roll20 utilizzano i relativi sistemi di gioco.

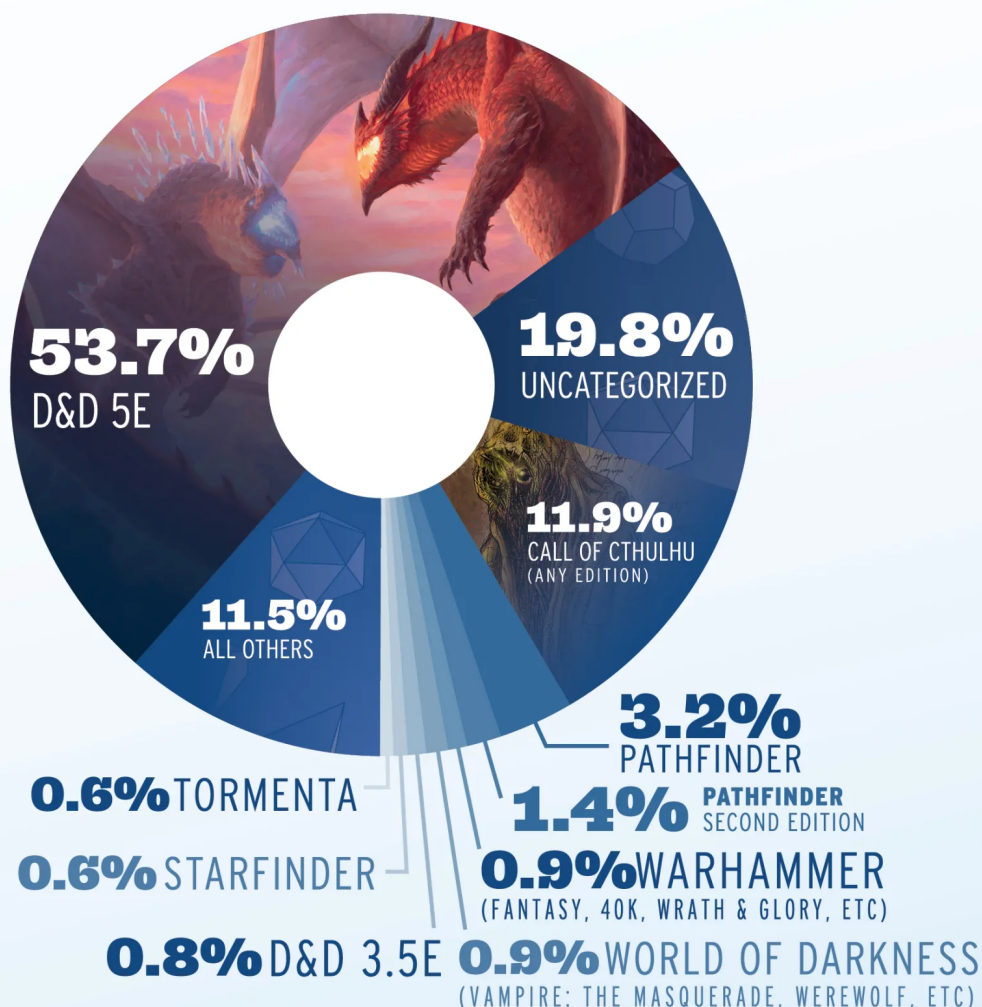
Come ci si potrebbe aspettare in cima a questa classifica troviamo Dungeons & Dragons con la sua quinta edizione, può essere definito senza esagerare lo standard del settore.

Ciò che rende D&D il miglior gioco di ruolo da tavolo attualmente disponibile, tuttavia, non è solo attribuibile alla qualità del gioco, molto del merito va alla comunità che supporta Dungeons & Dragons. Pathfinder, che in questa classifica possiamo trovare al quarto e quinto posto, distinto tra la prima e la seconda edizione del gioco, è la naturale alternativa a Dungeons & Dragons sia perché appartengono allo stesso genere di giochi da tavolo, sia perché Pathfinder nasce proprio con le regole di D&D, utilizzando la licenza OGL.

Call of Cthulhu, Shadowrun, Star Wars, Starfinder sono tra i giochi di ruolo più conosciuti che non sono ambientati in un mondo fantasy, questo denota come generi diversi stiano acquisendo sempre maggiore popolarità.

Bisogna anche tenere presente leggendo questi dati che ci sono molti giocatori che giocano regolarmente più di uno di questi sistemi alternativi a D&D. Questi sistemi cercano di differenziarsi in qualche modo da D&D, provando ad utilizzare delle ambientazioni differenti basate su una narrativa differente. Nel regno dei giochi di ruolo aspetti della vita reale come la commedia, il romanticismo e il dramma sono temi generalmente associati a sistemi di gioco di ruolo di nicchia o indipendenti. (Dramadice; The most played TTRPG in 2021)

Most Popular BY PERCENTAGE OF CAMPAIGNS

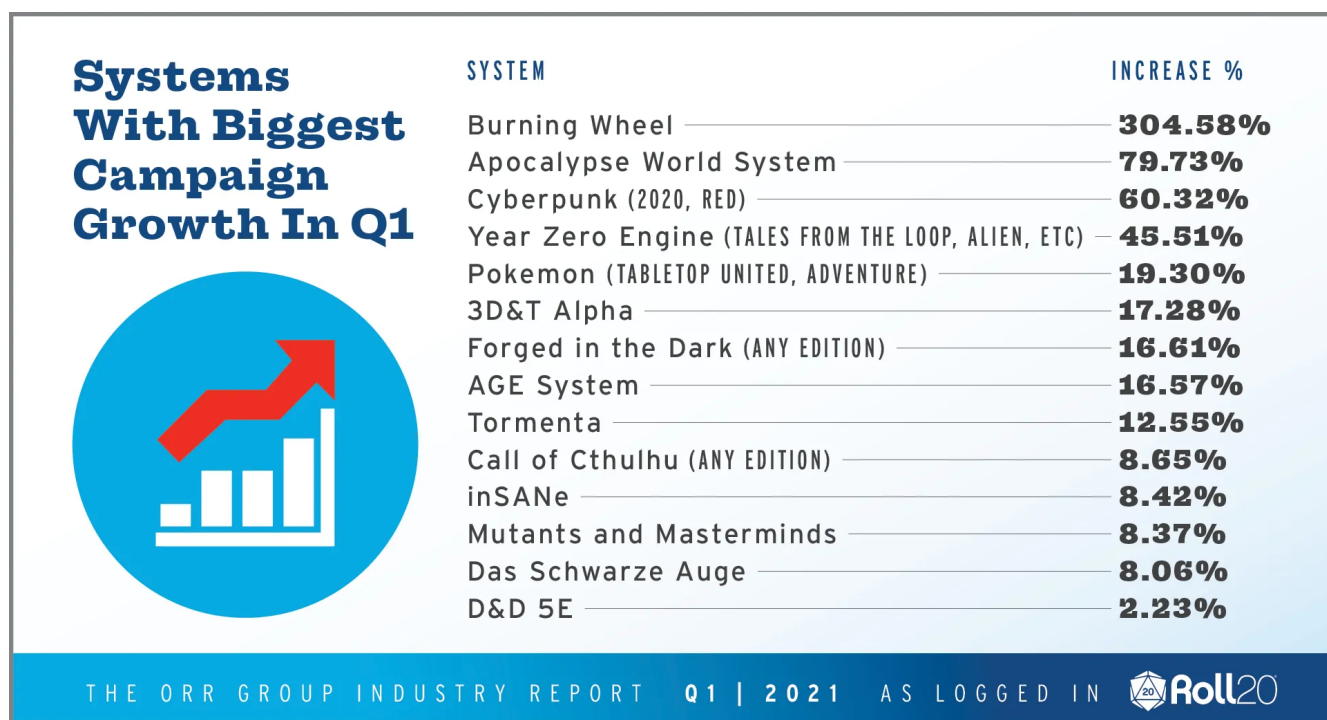


Fonte: Roll20; The ORR Group Industry Report, third quarter; 2021

Questo diagramma a torta fornito dall'ORR Report di Roll20, del terzo trimestre del 2021, è utile per comprendere in che misura D&D della quinta edizione rappresenti il leader del mercato. Call of Cthulhu, facendo un confronto con il primo trimestre è passato dal 10,95% all'11,9%. Possiamo includere questi titoli sotto lo stesso settore, tuttavia, sono giochi molto diversi tra loro, l'alternativa naturale a D&D è Pathfinder, che sommando la prima e la seconda edizione arriva al 4,6% delle campagne giocate su Roll20. Le percentuali 53,7% e 4,6% danno l'idea di quale sia il divario che c'è tra il leader e il suo diretto concorrente.

In base a questi risultati è interessante sottolineare come più della metà dei giochi di ruolo più popolari di sempre siano anche i più longevi, nonostante ogni anno vengano rilasciati nuovi TTRPG.

Questo accade perché sebbene le regole possano essere datate, c'è una quantità infinita di varietà di titoli che utilizzano i sistemi più vecchi, questo si traduce in una possibilità di scelta molto ampia, inoltre l'attività di giocare ai giochi di ruolo viene generalmente introdotta ai nuovi giocatori attraverso uno di questi sistemi che sono stati giocati tantissimo e per molto tempo, in questa maniera si è sicuri del funzionamento del sistema e dell'intrattenimento che probabilmente se è valso per generazioni passate di giocatori, probabilmente varrà anche per le generazioni future. Inoltre i giochi di ruolo da tavolo rappresentano un mercato estremamente specifico, è probabile che ci sia solo una piccola percentuale di editori che riescono a diventare grandi nel settore dei TTRPG, per questo motivo i sistemi di gioco di ruolo che hanno maggiore longevità hanno un marchio riconoscibile che gli consente di riuscire ad accaparrarsi una fetta di mercato superiore; questo significa anche che i nuovi giocatori sono con buona probabilità indirizzati a cominciare la loro esperienza con i giochi di ruolo con i titoli più polari.



Fonte: Roll20; The ORR Group Industry Report, first quarter; 2021; <https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q1-2021/>

Sempre dal report di Roll20 è possibile vedere quali sono i sistemi che hanno avuto una crescita superiore. Se prendiamo per esempio questo grafico che si riferisce specificatamente al primo trimestre del 2021, possiamo vedere come per esempio Burning Wheel abbia avuto una crescita esponenziale del 304% rispetto al trimestre precedente, questo gioco è un sistema fantasy che pone un'enfasi significativa sulle ambientazioni, le storie, le esperienze e le motivazioni dei personaggi. Il numero complessivo delle campagne è aumentato notevolmente nel primo trimestre del 2021, tuttavia è importante sottolineare che questo aumento non è avvenuto in maniera improvvisa, si è trattato di un aumento costante nel corso di tre mesi. Spostandoci invece nel genere apocalittico, nonostante abbia mantenuto un livello di popolarità relativamente costante in passato, Powered by the Apocalypse ha visto un aumento considerevole nel numero di campagne lanciate. Cyberpunk Red è ufficialmente uscito nel novembre del 2020, tuttavia, anche all'inizio del 2021 continua l'incremento delle campagne di questo gioco di ruolo da tavolo di R. Tassorian Games.

Come possiamo vedere i primi tre posti sono occupati da tre giochi di ruolo di generi diversi tra loro: uno fantasy, uno apocalittico, uno cyberpunk. D&D quinta edizione si trova in quattordicesima posizione, questo significa che nonostante la già enorme popolarità del gioco, questo continua ad attrarre nuovi giocatori ed aumentare il numero delle campagne giocate, tuttavia guardando le prime posizioni possiamo dire che c'è un grande fermento intorno al mondo dei TTRPG, ma soprattutto intorno a dei generi che non sono esclusivamente fantasy come D&D. Da questi dati è difficile ipotizzare quale potrebbe essere la direzione di questo mercato nel lungo termine, tuttavia stando a queste percentuali, titoli differenti sono destinati a crescere in futuro, anche se è ragionevole pensare che D&D continuerà ad essere lo standard di riferimento anche nei prossimi anni.

2.5) LA COMMUNITY DI DUNGEONS & DRAGONS

Da quando è stato introdotto per la prima volta nel 1974, Dungeons & Dragons (D&D) ha catturato l'immaginazione di milioni di giocatori in tutto il mondo. Oltre a essere un gioco di ruolo da tavolo, D&D ha dato vita a una community vivace e appassionata che abbraccia l'avventura, la narrazione e la connessione con altri appassionati. Dungeons & Dragons è molto più di un semplice gioco di ruolo da tavolo; è una fiorente comunità che si è evoluta

nel corso dei decenni in un colorato arazzo di creatività e connessione. Questo vivido arazzo è ciò che rende D&D così speciale. Gary Gygax e Dave Arneson crearono Dungeons & Dragons nei primi anni '70. Quello che un tempo era un passatempo specializzato per un numero limitato di giocatori, negli ultimi anni si è trasformato in un fenomeno molto diffuso. La premessa centrale del gioco è la narrazione cooperativa, in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari in un'ambientazione fantasy e sono guidati nel gioco da un Dungeon Master.

Lo studioso Gary Alan Fine ha delineato le caratteristiche della comunità dei giochi di ruolo fantasy nel 1979, queste caratteristiche furono importanti nello sviluppo di una cultura legata ai TTRPG. La prima caratteristica è che i partecipanti si riuniscono in gruppi nelle case e nei negozi di fumetti, spesso facendo parte di gruppi che si sovrappongono; le campagne, i convegni, il materiale extra ufficiale e periodici di settore tengono insieme tutta la community, questi condividono un sistema attraverso il quale la conoscenza della sottocultura del gioco poteva essere trasmessa; i romanzi di fantascienza, i film e le rievocazioni storiche medievali, non solo hanno contribuito alla diffusione del genere fantasy, ma sono anche serviti come fondamento per la cultura dei giochi fantasy; i membri di questa community si identificano con essa e definiscono la propria appartenenza anche in contrasto con altre community. (Fine, Gary Alan, 2002)

Secondo gli studiosi Giordano e Micheal J i giocatori sono responsabili di due compiti: in primo luogo, devono comprendere gli aspetti meccanici e narrativi del loro personaggio e in secondo luogo, devono fare tutto ciò che è in loro potere per raggiungere gli obiettivi stabiliti dai loro personaggi. Per quanto riguarda i giochi di ruolo da tavolo si potrebbe considerarli una sorta di recitazione improvvisata: i giocatori condividono ciò che i loro personaggi immaginari fanno nel mondo in cui vivono, inoltre lavorano insieme per risolvere i problemi posti dal Dungeon Master utilizzando una soluzione collettiva e l'esperienza di gruppo. I giocatori collaborano all'interno di un sistema di gioco chiaramente definito per determinare i confini della realtà del mondo fantastico. Il lancio dei dadi è usato come rappresentazione della probabilità e del caso, in questa maniera si determinano il successo e il fallimento delle azioni intraprese dai giocatori. I giochi di ruolo da tavolo si distinguono dagli altri generi di gioco per la loro immersione narrativa unica e per l'enfasi posta sui personaggi ideati dai giocatori. (Giordano, Michael J.; 2022)

Un aspetto significativo dal punto di vista della valorizzazione della community è la possibilità di diventare creators, ovvero l'opportunità di creare trame, regole e mondi partendo dalle meccaniche di Dungeons & Dragons. Gli editori indipendenti di D&D contribuiscono in modo significativo alla creazione di contenuti homebrew attraverso la piattaforma DMs Guild.

DMs Guild è una piattaforma online che permette agli appassionati di D&D di pubblicare e condividere i propri contenuti, avendo l'opportunità di raggiungere un vasto pubblico di giocatori. Questa piattaforma costituisce una vetrina per numerosi editori indipendenti che hanno preso l'iniziativa di condividere le loro idee con la community. Gli editori indipendenti che operano su DMs Guild si cimentano nella realizzazione di avventure, manuali, regole e ambientazioni; in questa maniera viene conferita l'opportunità a tutti gli appassionati di cimentarsi nella creazione di contenuti legati a D&D e questo fenomeno ha assunto con il passare del tempo sempre maggiore rilevanza nella comunità. L'importanza degli editori indipendenti di D&D nella community è innegabile, poiché contribuiscono in modo significativo ad alimentare le opzioni disponibili per i giocatori, consentendo loro di adattare le storie e i personaggi alle loro campagne. Un altro aspetto significativo di DMs Guild è l'accessibilità dei contenuti sulla piattaforma, significa che anche i giocatori con un budget limitato possono accedere a una vasta gamma di materiale di gioco.

Un aspetto interessante dell'ecosistema di DMs Guild è la collaborazione tra editori indipendenti e la Wizards of the Coast, la quale, attraverso questa piattaforma ha concesso l'utilizzo di alcune delle sue ambientazioni e regole a DMs Guild, permettendo agli editori indipendenti di creare contenuti ufficiali ambientati nei mondi di D&D; questa è la principale differenza che distingue DMs Guild da i contenuti realizzati con l'OGL, che al contrario, non possono utilizzare gli elementi di proprietà di D&D, se non le meccaniche di gioco. Questa sinergia ha portato a una maggiore integrazione tra la produzione indipendente e il marchio principale di D&D. Possiamo dire che l'idea che si possa modificare il gioco e personalizzarlo sotto molteplici aspetti e poi potersi scambiare con altri appassionati le proprie creazioni è uno degli aspetti che valorizza e dà alla community un senso di identità e appartenenza.

La natura creativa di D&D e dei propri giocatori ha conseguentemente aperto la strada ad opportunità di business che sono diventate con il passare del tempo parte integrante di D&D, possiamo riportare gli esempi di Kobold Press e Critical Role. Kobold Press è conosciuta per la produzione di manuali, avventure, e supplementi di alta qualità che ampliano l'universo di D&D. Tra le loro pubblicazioni più famose ci sono "Kobold's Guide to Game

Design", una guida per aspiranti game designer, e "Tome of Beasts", un manuale che offre una vasta gamma di creature e mostri per arricchire le avventure dei giocatori. (Fandom; Kobold Press; Dungeons & Dragons Lore Wiki) Critical Role è uno spettacolo trasmesso su Twitch e YouTube e presenta un gruppo di giocatori professionisti, molti dei quali sono doppiatori famosi, che partecipano a sessioni di gioco di ruolo in cui interpretano i loro personaggi in avventure epiche. (Critical Role Wiki – Fandom) Gli editori indipendenti di D&D che scrivono contenuti homebrew su DMs Guild sono una parte essenziale del ricco tessuto della community di Dungeons & Dragons poiché alimentano una sinergia tra community di D&D e Wizards of the Coast, contribuendo all'espansione del gioco, così come della community e come abbiamo visto in alcuni casi, rappresentando per gli appassionati un'opportunità di business potenzialmente molto redditizia.

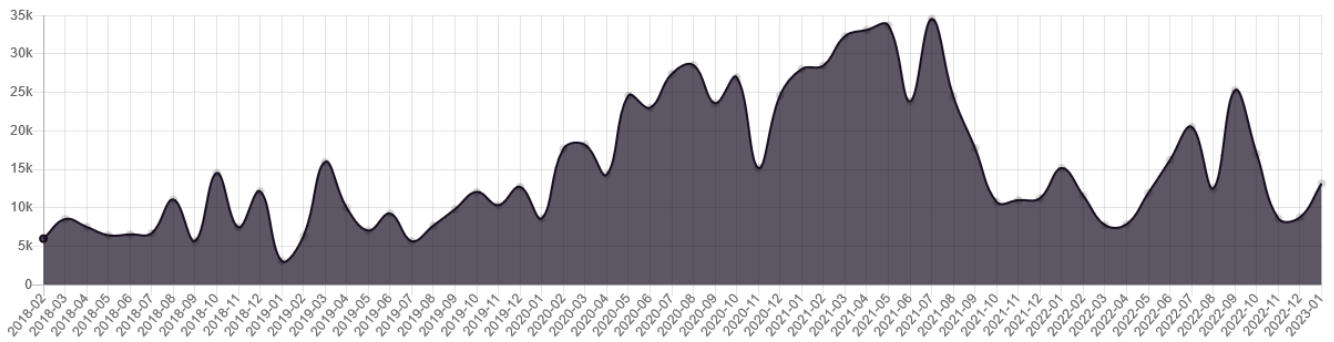
2.5.1) DIMENSIONI E CARATTERISTICHE DELLA COMMUNITY DI D&D

La community di D&D si estende in tutto il mondo, abbracciando giocatori di diverse età, sfondi culturali e livelli di esperienza. Attraverso forum online, gruppi di social media e piattaforme di streaming, i giocatori si connettono per condividere storie, consigli, risorse e fan art. Le comunità virtuali rendono possibile l'interazione e la condivisione di contenuti in tempo reale, creando un ambiente accogliente per tutti coloro che condividono l'amore per il gioco.

Secondo un'informazione rilasciata da Wizards of the Coast, nel maggio 2021, Dungeons & Dragons contava oltre 50 milioni di giocatori in tutto il mondo, la stragrande maggioranza dei quali gioca solo occasionalmente, non sono quindi giocatori attivi quotidianamente. (Forbes, Rob Wieland; 2021)

Secondo il sito MMO, dal suo lancio nel 2012 D&D Online ha accumulato un totale stimato di 537910 giocatori o abbonati, con circa 10220 persone che partecipano attivamente al gioco ogni giorno. (MMO, D&D Online Player Count; 2023)

HISTORICAL POPULATION CHART



Fonte: (Fiction Horizon; How Many People Play D&D in 2023? (User & Growth Stats); 2023)

Nel grafico sopra sono riportate le statistiche dei giocatori e delle attività di D&D Online, fino alla data di gennaio 2023, secondo il sito di MMO. Il dato preso in considerazione è la media di persone che giornalmente giocano a D&D, infatti come ci si potrebbe aspettare il dato ha raggiunto il suo record nel periodo del covid 19, arrivando anche a 35mila giocatori in un singolo giorno.

Un grosso contributo al successo del gioco nell'era attuale potrebbe essere attribuibile ai social media e alle piattaforme di terze parti (es. Roll20). Secondo il sito di Dice Cove, solo nel 2020 sono state trascorse circa 71,6 milioni di ore guardando materiale relativo a Dungeons & Dragons su Twitch. Ciò equivale a circa 4,3 miliardi di minuti di visione. (Dice Cove, Alexander Reeves; 2023)

Secondo il sito di Dice Cove solo nell'anno 2020 le vendite di Dungeons & Dragons sono aumentate di circa il 33% e il fatturato dell'azienda ha avuto una crescita complessiva del 24%. (CNBC; 2021)

Inoltre, la Wizards of the Coast ha realizzato un fatturato totale di circa 816 milioni di dollari durante l'intero anno 2020. Il numero dei giocatori giustifica i guadagni che sono stati realizzati. (Dice Cove, Alexander Reeves; 2023)

Il sito Comicbook riporta che il 40% dei giocatori di Dungeons & Dragons ha 25 anni o meno, di cui il 12% sono adolescenti. In confronto, solo il 11% dei giocatori di D&D ha più di 40 anni.

La maggior parte dei giocatori e dei fan di Dungeons & Dragons erano uomini nei primi anni del gioco. Tuttavia, nel mondo di oggi, circa il 39% dei giocatori di Dungeons & Dragons sono donne; l'inclusione e la diversità nei TTRPG sono in aumento ormai da diversi anni. (Comicbook; 2020) Secondo alcune stime, il Canada ospita la stragrande maggioranza dei

giocatori di Dungeons & Dragons, seguito al secondo posto dagli Stati Uniti d'America. Si sostiene che sia più difficile trovare altri giocatori al di fuori di queste località, ma non è ancora impossibile farlo in luoghi come l'Europa occidentale o settentrionale.

(TechnicalRPG; 2020)

Inoltre, secondo il sito Fiction Horizon, vari soggetti terzi hanno tratto spunto da Dungeons & Dragons per la creazione di prodotti derivati. Possiamo riportare il caso di Critical Role, uno spettacolo in cui si giocano campagne di Dungeons & Dragons dal vivo ed è possibile seguirle online; la produzione è iniziata nel 2016, hanno battuto il record per il progetto Kickstarter finanziato più rapidamente nel 2019. Hanno raccolto di più di 11 milioni di dollari. Con circa 946.000 follower su Twitch e quasi 30 milioni di visualizzazioni fino ad oggi, Critical Role ha realizzato entrate per circa 10 milioni di dollari attraverso Twitch negli ultimi due anni. Hanno trasmesso un totale di 1.449 ore di video online, ciascuna trasmissione della durata di circa 4 ore e attirato una media di 53.000 visualizzazioni.

(Fiction Horizon; 2023)

Critical Role è una assoluta peculiarità nel mondo dei TTRPG, Dungeons & Dragons dal vivo è uno degli spettacoli più apprezzati da tutta la community di D&D. Il successo di questa iniziativa è sicuramente da attribuire ai protagonisti della trasmissione, ovvero i giocatori e il Dungeon Master ma è molto evidente che esista anche una fanbase che sostiene questa tipologia di intrattenimento.

CAPITOLO 3: IL CASO STUDIO

3.1) INTRODUZIONE ALLA VICENDA DELLA OGL, LA COMMUNITY DI D&D E LO SCONTRO CON WIZARDS OF THE COAST

Nel settore dei giochi di ruolo da tavolo, Dungeons & Dragons ha sempre rappresentato il capostipite e lo standard da raggiungere per chiunque volesse competere nel mercato dei TTRPG. Questo gioco ha una storia che si estende per quasi cinquant'anni, ha affascinato e ispirato milioni di giocatori e creatori di contenuti in tutto il mondo.

Per anni l'azienda e la propria community hanno avuto un rapporto di fiducia e una sinergia che aveva creato valore soprattutto per WotC, tuttavia qualcosa improvvisamente ha fatto incrinare il rapporto tra le due parti. Tra i molti capitoli della storia di Dungeons & Dragons, a cavallo tra la fine del 2022 e l'inizio del 2023 c'è stato un evento che ha quasi compromesso definitivamente la relazione tra Wizard of the Coast (WotC) e la sua community.

La vicenda della Open Game License (OGL) è uno dei massimi momenti di crisi mai sperimentati dall'azienda. La OGL ha sempre rappresentato per giocatori e creators una promessa di apertura e collaborazione da una parte tra gli owner "legali" del gioco, del marchio e delle revenues, dall'altra parte gli owner "moralì" del gioco, ossia di chi gioca effettivamente, poiché D&D non è un gioco "materiale", che si possiede fisicamente, ma è un gioco fatto dalle persone sedute intorno al tavolo da gioco; ciò che di fatto produce l'azienda WotC sono gli strumenti per giocare.

Questa licenza è concepita come un accordo di collaborazione tra la Wizards of the Coast e gli editori indipendenti di aziende esterne. Questo accordo ha da sempre costituito un'opportunità per condividere D&D e permettere a membri della community e fans di contribuire con nuovi contenuti, arrivando fino al punto di creare nuove aziende per produrre il proprio materiale, potendo trasformare la creazione di contenuti in una vera e propria opportunità di business, consentendo di trattenere il ricavo generato da questa attività senza dover pagare alcuna royalty a WotC. Ciò potrebbe sembrare un atto di generosità privo di senso da parte di WotC; tuttavia, questa manovra è stata fondamentale per trasformare D&D nel disegno dominante del settore ed è il motivo per cui ancora oggi D&D è il TTRPG più giocato in assoluto.

La controversia della OGL ha fatto sì che ciò che prima aveva unito community e azienda generando una crescita ed effetti positivi per entrambi, successivamente sia degenerata in un terreno di scontro.

Questo capitolo si propone di esplorare in dettaglio la controversia scaturita dalla OGL, mettendo in luce i punti di vista delle diverse parti coinvolte, analizzando gli avvenimenti principali che l'hanno caratterizzata, ossia andando a riprendere le dichiarazioni fatte da WotC tramite i canali ufficiali del loro sito web e dei loro canali social, inoltre andremo ad analizzare come la community ha reagito alla vicenda utilizzando materiali video pubblicati in Internet ed effettuando interviste in profondità a Content Creators ed esperti del settore. Dalle speranze iniziali, alle tensioni e conseguenze inaspettate, prenderemo in esame come questo scontro abbia plasmato l'evoluzione di D&D e la relazione tra la Wizards of the Coast e la sua community. Oltre a esplorare gli eventi chiave che hanno portato a questa controversia, approfondiremo i dettagli delle reazioni dei membri della community di D&D. Infine, faremo delle riflessioni su come nell'ambito della collaborazione creativa e dei diritti di proprietà intellettuale ci sia uno scontro ideologico sulla proprietà "morale" del gioco e la proprietà "legale". La proprietà "legale" è detenuta da Wizard of the Coast, che produce gli strumenti per giocare a D&D, ossia i manuali e altri prodotti funzionali al gioco, possiede il marchio e lo utilizza per fare altri prodotti come per esempio film e videogiochi. La proprietà "morale" è costituita dal principio per cui il gioco appartiene ai giocatori, ai fans, ai creatori di contenuti, agli appassionati che non hanno bisogno dell'azienda proprietaria del brand per poter giocare a D&D e produrre contenuti compatibili.

3.2) I DATI UTILIZZATI PER EFFETTUARE LA RICERCA: LE VOCI DELLA COMMUNITY

La comprensione approfondita di questa vicenda richiede una raccolta di dati e un'analisi delle voci che compongono le varie fonti fornite dalle parti coinvolte. Nel contesto di questa controversia la Open Gaming Licence concessa da Wizards of the Coast nei confronti della community di D&D e di editori di aziende terze, la ricerca qualitativa costituisce uno strumento assolutamente necessario per avere un quadro della vicenda. L'obiettivo di questa raccolta di fonti è quella di sondare le opinioni, le emozioni e le esperienze dei giocatori, degli editori indipendenti e dei content creators che compongono questa

community. In questo capitolo, esamineremo i metodi utilizzati per raccogliere e analizzare i dati qualitativi che hanno gettato luce sulla complessità di questa controversia.

La raccolta dei dati è stata effettuata con l'intento di effettuare una ricerca qualitativa che richiede un approccio mirato a catturare le opinioni autentiche delle persone coinvolte. In questo studio sono stati utilizzati molteplici strumenti per raccogliere dati rappresentativi ed ottenere un quadro completo della vicenda.

3.2.1) INTERVISTE IN PROFONDITÀ

Sono state condotte interviste in profondità con alcuni dei più importanti content creators di D&D, editori indipendenti ed esperti direttamente coinvolti nel settore dei TTRPG. Queste interviste hanno permesso di esplorare le loro esperienze personali, opinioni e percezioni riguardo alla controversia OGL.

Nome intervistato	Titolo	Azienda/Canale YouTube	Nazionalità	durata intervista	data intervista
Ted Sikora	YouTuber/Editore	Nerd Immersion	USA	01:19:22	31/08/23
Robert Mason	YouTuber/Editore	Bob World Builder	USA	(scritta)	21/06/23
Will Earl	YouTuber	DnD Shorts	Inghilterra	01:01:19	11/05/23
Francesca Garello	Scrittrice/Autrice di libri gioco	Lex Arcana/Quality Games e altri	Italia	01:41:46	01/02/23
Giovanni Di Giovanna	Public & Media Relations Manager	Hasbro	Italia	0:42:17	24/02/23
Andrea Angiolino	Game Designer e docente	Edizioni EL, Nexus Editrice e altri	Italia	00:53:07	01/03/23

I soggetti che sono stati scelti per questa intervista sono stati selezionati per ottenere una maggiore varietà di punti di vista sulla vicenda, infatti vengono da tre paesi diversi (USA, Inghilterra e Italia), hanno professioni diverse (YouTuber, editori, scrittori ecc.), lavorano per

aziende diverse ed hanno ruoli differenti nonostante tutti possano ritenersi facenti parte della community di D&D.

- Francesca Garello è una scrittrice di racconti di fantascienza e fantasy, appassionata di giochi di ruolo, autrice di libri gioco e scenari di ambientazione per il gioco di ruolo italiano come ad esempio Lex Arcana.
- Andrea Angiolino è un autore di giochi e giornalista italiano, che ha iniziato la sua carriera come giornalista della rivista Pergiooco, è autore di vari libri dedicati al gioco, oltre che di racconti fantasy e librogame. I principali giochi che ha contribuito a realizzare sono Wings of War, Wings of Glory, i Cavalieri del Tempio, Mediterraneo.
- Giovanni Di Giovanna è un Public & Media Relations manager che ha lavorato con Hasbro, si occupa di comunicazione da più di quindici anni.
- Ted Sikora è un content creator ed editore americano, ha un canale con 108k iscritti in cui pubblica contenuti che riguardano Dungeons & Dragons come recensioni di prodotti e video unboxing.
- Robert Mason (Bob World Builder) è un content creator e scrittore, ha come principale attività la pubblicazione di video su YouTube e la pubblicazione di contenuti legati al mondo di D&D su Patreon.
- Will Earl (DnD Shorts) è DnD Shorts è un content creator che ha come target specifico Dungeons & Dragons e tratta video esclusivamente su questo argomento, solitamente focalizzandosi su aspetti tattici del gioco.

3.2.2) ANALISI DI CONTENUTI ONLINE

Sono stati analizzati forum di discussione, gruppi social, blog e altri contenuti online correlati a D&D e alla OGL, tuttavia è evidente che la piattaforma che più ha contribuito a dar voce ai pensieri e alle emozioni della community è stata YouTube, che per le sue caratteristiche consente di caricare video di lunga durata e agli utenti di commentare sotto gli stessi video, dando voce alle loro opinioni.

Questa analisi ha fornito una panoramica delle discussioni in corso all'interno della community, del malcontento di content creators, appassionati ed editori.

YouTuber	numero di iscritti	numero di video	numero di visualizzazioni per video
DnD Shorts	349k	7	300k-600k
Dungeon Dudes	415k	3	100k-200k
Ginny Di	487k	2	150k-300k
Legal Eagle	2,7mln	1	1,5mln
Bob World Builder	137k	3	55k-155k

Di tutti i video presi in considerazione sono stati selezionati quelli che più possono definirsi rappresentativi della vicenda, poiché realizzati dai content creators più famosi della community di D&D, nonché quelli con il numero di visualizzazioni più alto.

Ciascuno dei video analizzati è stato interamente trascritto, per poter meglio selezionare le frasi più significative e rappresentative delle opinioni dei vari creatori di contenuti. Per quanto i toni dei video possano essere più o meno aspri, possiamo dire che vadano per la gran parte nella stessa direzione, ovvero quello di un aperto antagonismo verso le decisioni prese da WotC in merito alla vicenda della OGL.

Un aspetto molto interessante dei video analizzati è che, in più di qualche caso, sono stati effettuati una molteplicità di video in merito alla vicenda; grazie a questo aspetto siamo in grado di vedere come cambia l'opinione dei creatori di contenuti e le loro reazioni, in seguito ai vari avvenimenti che hanno caratterizzato la vicenda. L'esempio perfetto di questo aspetto sono certamente i video di Will Earl, di DnD Shorts, che ha pubblicato video per tutta la durata della vicenda, dopo quasi ogni evento significativo c'è un suo video dove commenta l'accaduto.

- Will Earl (DnD Shorts): è un content creator che ha come target specifico Dungeons & Dragons e tratta video esclusivamente su questo argomento, solitamente i suoi video trattano aspetti tattici del gioco in riferimento alle strategie che possono

essere impiegate durante una partita. Tuttavia, in occasione della vicenda OGL ha fatto sette video sull'argomento, dopo ogni avvenimento significativo di questa vicenda ha sempre pubblicato un video, spesso utilizzando toni aspramente critici nei confronti di Wizards of the Coast e invitando i suoi spettatori a partecipare attivamente alla sua protesta con prese di posizione, utilizzando hashtag su Twitter, cancellando l'abbonamento a D&D Beyond. Inoltre, nei suoi video ha spesso usufruito di screenshots di conversazioni avute direttamente con dipendenti di WotC (possiamo quindi considerare DnD Shorts come una fonte autorevole poiché supportata da dichiarazioni interne), evidenziando come anche dal punto di vista interno all'azienda, l'opinione delle persone che lavorano dentro fosse spesso molto critica nei confronti di alcune figure nelle posizioni più importanti dell'azienda, in particolare, DnD Shorts in un video ha indicato Chris Cao, vicepresidente di WotC, come principale responsabile delle decisioni ambigue dell'azienda riguardanti la OGL, opinione che è stata confermata da alcuni dipendenti di WotC, di cui sono state riportate le opinioni pur rimanendo anonimi. (Videografia: "Greed, lies & massive D&D drama"(8 gennaio 2023); Wizards' desperate response to the D&D community backlash"(13 gennaio 2023); "exposing every lie in Wizards' official statement" (13 gennaio 2023); "Wizards' apology: a desperate mess of manipulation and distraction" (18 gennaio 2023); "Wizards' new OGL is a mess of lies and actually good ideas" (20 gennaio 2023); "Every insider leak I've been given on Wizards of the Coast" (22 gennaio 2023); "Wizards surrender the OGL! WotCs' full statement is wild" (27 gennaio 2023))

- I Dungeon Dudes sono due content creators che hanno come target i giochi di ruolo da tavolo (per la maggior parte D&D), trattando guide per i giocatori, offrendo consigli sulle strategie e facendo recensioni sui giochi. Inoltre, i Dungeon Dudes non sono solo content creators su YouTube, ma hanno pubblicato contenuti indipendenti sotto la licenza della OGL (Dungeons of Drakkenheim e Sebastian Crow's Guide to Drakkenheim), questo è interessante perché abbiamo una testimonianza di qualcuno che è direttamente coinvolto e ha interessi economici legati allo svolgimento della vicenda. Dai video si evince una certa ostilità e risentimento nei confronti di WotC, colpevole di aver "tradito" la community di D&D, di fatti i Dungeon Dudes dichiarano che ci saranno dei cambiamenti in merito al tipo di contenuti che porteranno su YouTube: la loro intenzione è quindi quella di portare

altri giochi oltre a D&D, in particolare annunciano di volersi dedicare a Pathfinder che viene considerato un concorrente diretto di D&D e incoraggiando anche la loro fanbase a fare lo stesso. Questa scelta deriva anche dal fatto che hanno pubblicato un sondaggio sul loro canale YouTube in cui hanno chiesto agli spettatori se preferissero video che trattano altri giochi oltre a D&D e la risposta è stata favorevole a una diversificazione. Inoltre, hanno dichiarato la possibilità, a seconda delle decisioni di WotC in merito alla OGL, di non pubblicare contenuti che possano in qualche modo pubblicizzare le nuove uscite di D&D. (Videografia: “The OGL Explained”. (11 gennaio 2023); “Planning for the future and the OGL” (19 gennaio 2023); “Our thoughts on the OGL aftermaths” (2 febbraio 2023))

- Ginny Di è una content creator che tratta quasi esclusivamente contenuti che riguardano Dungeons & Dragons, solitamente in chiave ironica e leggera. Tuttavia, in seguito alla vicenda della OGL ha pubblicato due video che trattano in maniera critica la questione; in particolare il secondo video che pubblica è una intervista a Kyle Brink, Executive Producer di Wizards of the Coast, nella quale Ginny Di pone domande puntigliose sulla questione dell’OGL e che hanno l’obiettivo di fare luce sulla vicenda, indagando i motivi per i quali sono state intraprese azioni che hanno minato la fiducia della crowd di D&D; è un video molto utile poiché si ha la possibilità di avere un confronto diretto con uno dei principali artefici delle azioni intraprese nella vicenda che riguarda la OGL. Kyle Brink in questa intervista sostiene che WotC ha delle responsabilità nei confronti della crowd, ma ci tiene a ribadire che le intenzioni alla base della pubblicazione di una nuova OGL fossero quelle di favorire la creazione di un ambiente inclusivo per la community e di limitare la crescita di diretti competitor che utilizzano il sistema di gioco di D&D. Ginny Di non si limita ad ascoltare le risposte di Brink, ma effettua anche una rielaborazione personale riguardo la vicenda, in cui commenta l’intervista con occhio critico, sostenendo che Brink sia sincero nelle scuse, ma che le sue risposte siano molto “preparate”, probabilmente studiate a tavolino prestando attenzione al contenuto e alla forma, magari con un responsabile della comunicazione di WotC. (Videografia: “Fine, let’s talk about the OGL situation” (17 gennaio 2023); “Asking a D&D exec your questions about the OGL” (10 febbraio 2023))
- Legal Eagle è un content creator differente da quelli che si trovano in questa lista, i suoi contenuti si focalizzano sulla sfera legale in riferimento a fatti di attualità e tutti

gli avvenimenti che fanno notizia o diventano virali. Infatti, questo è il suo unico video che parla di Dungeons & Dragons e di giochi di ruolo. Tuttavia, il suo punto di vista è molto interessante poiché si può ritenere un parere professionale, in quanto viene da un vero e proprio avvocato che mette a disposizione le sue conoscenze per fare un video esplicativo e che fa luce sulle controversie che nascono in questa vicenda. Infatti, lui solleva una questione molto interessante, data la definizione di copyright e trademark, lui sostiene che, qualora una terza parte volesse produrre un contenuto completamente originale, utilizzando le regole e i processi di D&D, sarebbe autorizzato a realizzarlo senza dover utilizzare la licenza OGL1.0a poiché il copyright non protegge le regole dei giochi e i loro processi, perciò la licenza per realizzare questo tipo di contenuto sarebbe completamente inutile. (Videografia: Dungeons & Dragons rolls a 1 on new license (OGL 1.1), ft. Matt Colvill” (14 gennaio 2023))

- Bob World Builder è un content creator che ha come principale attività la pubblicazione di video su YouTube, tuttavia, come lui stesso dichiara, un terzo delle sue entrate derivano dalla pubblicazione di contenuti su Patreon, i quali utilizzano la OGL; per cui la sua testimonianza è particolarmente utile, poiché la sua opinione è influenzata dal fatto di far parte contemporaneamente di due categorie importanti in questa vicenda: ossia da content creator che realizza materiale utilizzando la licenza e creator che pubblica video per la crowd da giocatore di D&D. Il suo approccio nei confronti della vicenda dell'OGL è molto analitico, infatti non si astiene dal criticare Wizards of the Coast quando lo ritiene giusto, tuttavia cerca di dare la giusta dimensione agli accadimenti, specie quando si tratta di commentare dei “rumors” che non sono stati confermati da una dichiarazione ufficiale di WotC. Proprio per questo suo approccio diplomatico WotC ha deciso di concedere un'intervista tra Bob World Builder e Kyle Brink, che ha il ruolo di executive producer all'interno dell'azienda. Da questa intervista ne è scaturito un video in cui Bob World Builder effettua delle domande puntigliose a Brink, il quale in alcuni casi fornisce risposte sincere e soddisfacenti, in altre risposte politiche e poco trasparenti, probabilmente preparate appositamente per l'intervista. (Videografia: “Understanding the new D&D Open Gaming Licence (OGL)” (23 dicembre 2022); “WotC surrenders! ... and emails me??”(28 gennaio 2023); “D&D Exec. Opens up about OGL e One D&D, my interview with Kyle Brink” (22 febbraio 2023)

3.3.3) GLI ARTICOLI DI LINDA CODEGA

Un ruolo fondamentale all'interno della vicenda dell' Open Game License è stato senza dubbio quello di Linda Codega, una giornalista specializzata nei giochi di ruolo da tavolo che fin dal primo avvenimento significativo di questa controversia, ha riportato i fatti in maniera limpida e cercando di interpretare in maniera oggettiva le dichiarazioni e le azioni intraprese da Wizards of the Coast. A posteriori, possiamo dire che gli articoli della giornalista Linda Codega ricostruiscono la narrazione degli eventi principali che hanno caratterizzato questa vicenda, per realizzare questo capitolo sono stati analizzati tredici articoli che sono serviti per ricostruire la storia dell'OGL e per avere un migliore comprensione dei fatti:

- 26-02-2023 Opinion: Dungeons & Dragons Has Burned Up All the Goodwill
- 27-01-2023 Games, Systems, and Engines: A Guide to Building New Stories
- 27-01-2023 Dungeons & Dragons: Wizards of the Coast OGL Explained
- 27-01-2023 Dungeons & Dragons Scraps Plans to Update Its Open Game License
- 23-01-2023 Critical Role's Cast on D&D Independent Creators, New Systems
- 19-01-2023 Dungeons & Dragons New OGL Will Be an 'Irrevocable' Creative Commons License
- 16-01-2023 Hasbro Addresses Dungeons & Dragons, Magic the Gathering Issues
- 16-01-2023 Hasbro Addresses Dungeons & Dragons, Magic the Gathering Issues
- 13-01-2023 Wizards of the Coast Breaks Their Silence on the Dungeons & Dragons Open Game License
- 13-01-2023 Paizo President Reveals Plans for a Universal RPG License
- 12-01-2023 Wizards of the Coast Cancels Today's Announcement After Online Ire
- 12-01-2023 Paizo Announces Own OGL Due to Dungeons & Dragons Controversy
- 05-01-2023 The Dungeons & Dragons' OGL 1.1 Tightens Grip On Competition

In conclusione possiamo dire che l'analisi dei dati qualitativi è stata cruciale per la comprensione degli avvenimenti che hanno riguardato la vicenda, le interviste sono state trascritte e sottoposte a un'analisi del contenuto per identificare i temi fondamentali, mentre l'analisi dei contenuti online ha consistito nell'analisi dei testi degli articoli, la trascrizione e analisi dei video dei creatori di contenuti, in cui sono stati individuati gli argomenti principali

e le opinioni che hanno costituito il dibattito. L'analisi dei dati ha svelato le opinioni e i sentimenti all'interno della community di D&D, all'interno della quale molti giocatori ed editori indipendenti hanno espresso il proprio disappunto, più o meno apertamente, nei confronti delle varie dichiarazioni riguardanti bozze della OGL e delle fughe di notizie per quanto riguarda WotC. In molti casi molti content creators si sono schierati a favore degli editori indipendenti e hanno ribadito l'importanza dell'apertura e della condivisione di contenuti creativi. La ricerca qualitativa ha contribuito a catturare la complessità di questa controversia, evidenziando le tensioni e le dinamiche tra le parti coinvolte; tuttavia, in molti hanno sottolineato come questa vicenda abbia scatenato una presa di coscienza nei fan di D&D, che hanno riconosciuto in WotC, in questo contesto, un comune nemico contro cui coalizzarsi, rendendosi conto di come potevano cambiare il destino del loro gioco contrapponendosi all'azienda proprietaria del marchio. La ricerca qualitativa ha dimostrato di essere uno strumento prezioso per esplorare la controversia OGL tra Wizards of the Coast e la community di D&D, ha consentito di dare voce alle esperienze e alle prospettive delle persone coinvolte, arricchendo la comprensione di questa complessa questione.

3.4) STORIA DELLA OGL DAL 2000 AD OGGI

L'obiettivo di questo paragrafo è quello di ricostruire la storia della Open Gaming Licence dalla sua nascita, fino ad arrivare ai recenti eventi del 2023, indagando quali sono le motivazioni per cui è nata inizialmente, come è evoluta nel tempo attraverso i cambiamenti e i tentativi di cambiamento di Wizards of the Coast, fino ad arrivare alla controversia che ne è recentemente scaturita. Oltre ad analizzare quali sono le motivazioni per cui WotC ha deciso di modificare la licenza, è utile anche analizzare quali sono state le reazioni della community.

Il Copyright viene definito dall'Enciclopedia Treccani come: “una riserva del diritto d'autore, che viene esplicitamente dichiarata dall'editore o dall'autore stesso, anche con la semplice apposizione del caratteristico simbolo ©, in ogni sua pubblicazione, per evitare riproduzioni non autorizzate dell'opera. Per poter godere negli USA del diritto d'autore occorre che la pubblicazione, oltre che essere depositata, faccia esplicita menzione della riserva del diritto

stesso (con la formula copyright seguita dalla data dalla quale si intende esercitare il diritto).”. (Definizione di Copyright, Enciclopedia Treccani)

La Open Game License (OGL) è una licenza di copyright pubblica ideata da Wizards of the Coast, che viene impiegata da aziende terze/sviluppatori di Dungeons & Dragons per conferire l'autorizzazione a modificare, copiare e redistribuire contenuti progettati per i loro giochi, in particolare le meccaniche di gioco. La stessa Wizards of The Coast afferma che l'OGL è una licenza perpetua, mondiale, esente da royalties e non esclusiva. (System Reference Document, Wizard of the Coast, 2016)

“Quando D&D ha aperto l'OGL noi ci siamo buttati a pesce, mi ricordo benissimo di aver studiato lungamente tutta la questione, traducendola dall'inglese, per fornire alla comunità di gioco dove giocavo io, il supporto legale necessario.

È vero che noi eravamo una comunità molto piccola e probabilmente la Wizards of the Coast non sarebbe mai venuta a sequestrare la bicicletta perché avevamo giocato piratando le loro cose, però è anche vero che noi eravamo felici di sapere che era tutto legale e qualora il nostro gioco o ambientazione fosse piaciuta e un editore avesse mai voluto pubblicarlo, si poteva fare perché stavamo a posto dal punto di vista legale.”

(Francesca Garelo)

L'OGL definisce due forme di contenuto: l'Open Game Content (OGC) e il Product Identity (PI). L'OGC stabilisce le meccaniche di gioco, i metodi, le procedure, i processi e le routine nella misura in cui tale contenuto non incarna l'identità del prodotto D&D.

La PI identifica tutto quello che invece riguarda il prodotto nel senso stretto del termine e tutto ciò che lo riguarda: loghi, segni distintivi, artefatti, design, storyline, trame, immagini artistiche ecc. L'utilizzo dell'identità del prodotto di un'altra società è considerato una violazione del contratto di licenza, il contenuto che viene rilasciato sotto l'OGL è l'Open Game Content. Non tutto quello che è contenuto in un libro pubblicato sotto l'OGL può essere usato con questa licenza, i creators devono dichiarare esplicitamente quali contenuti del libro sono Open Game Content, cioè materiale che chiunque può utilizzare nei propri libri OGL, qualsiasi contenuto di gioco aperto utilizzato deve essere dichiarato come contenuto aperto e accreditato nella sezione del copyright della copia dell'OGL stampata nel libro. (System Reference Document, Wizard of the Coast, 2016)

Nel 1997 la Tactical Studies Rules (la società che all'epoca era proprietaria di D&D) era sull'orlo del fallimento, avendo più di 30 milioni di dollari di debiti, le proprietà dell'azienda sarebbero state pignorate e i beni divisi tra i creditori, che con ogni probabilità a seguito del fallimento, non avrebbero avuto alcun interesse a pubblicare un gioco di ruolo. Fu in quel momento che la Wizards of the Coast decise di acquistare la TSR a titolo definitivo. (Dungeons & Dragons Wiki, TSR inc.) A quel punto Wizards of the Coast realizzò la terza edizione di D&D e nel 1999, la stessa Wizards viene acquistata dalla Hasbro, una multinazionale di giochi e giocattoli.

La prima versione dell'OGL (v1.0a) è stata pubblicata nel 2000 all'interno di un System Reference Document con l'obiettivo di permettere a editori di terze parti di produrre materiale compatibile e che utilizzava le meccaniche di gioco di D&D, prima di questa data non esisteva alcuna licenza conferita ufficialmente dall'azienda che permettesse a soggetti terzi di commercializzare prodotti compatibili.

Questa scelta commerciale di WotC segue la logica dell'Open Source e ha l'obiettivo finale di favorire la creazione di contenuti indipendenti che alimentino la rete di D&D. Gli accademici Benoît Demil e Xavier Lecocq, sulla rivista economica *Revue d'économie industrielle* hanno scritto che la strategia di WotC sarebbe stata quella di cercare di far diventare D&D un disegno dominante su tutto il settore, in maniera tale che i giocatori imparino un sistema di gioco solo e potessero migrare da un prodotto all'altro senza costi di apprendimento. (Benoit, Xavier; "The Rise and Fall of an Open Business Model"; 2014)

Ryan Dancey, all'epoca responsabile di D&D e ideatore dell'OGL - riteneva che Wizards dovesse pubblicare molti meno materiali e avventure per D&D, tuttavia sapeva che supportare materiale esterno era importante per far crescere un gioco di ruolo, questo materiale avrebbe fatto sì che un numero sempre crescente di persone fosse interessato al gioco. L'argomentazione di Dancey è che il più grande punto di forza di D&D sarebbe stato quello di diventare il disegno dominante e la OGL è stata progettata per rendere questo obiettivo ancora più concreto. Tuttavia, l'OGL ha finito per avere più successo di quanto si potesse immaginare. Decine di aziende iniziarono a pubblicare materiali di terze parti per D&D. Furono fondate società completamente nuove, molte delle quali sono diventate importanti attrici dell'industria dei giochi di ruolo, andando in questo modo a fare concorrenza a WotC. (The Alexandrian, 23 Dicembre 2022)

Una particolarità dell'OGL è che definisce al suo interno cosa accadrebbe in caso di future modifiche alla stessa, infatti, qualora WOTC decidesse di apportare delle modifiche, i

creatori di contenuti potrebbero sempre utilizzare la versione originale della licenza (v1.0a), quindi non c'è motivo di apportare modifiche che la comunità di D&D non approverebbe. L'OGL1.0a è irrevocabile, una volta rilasciato un contenuto di gioco aperto sotto l'OGL1.0a, sarà sempre un contenuto di gioco aperto. (System Reference Document, Wizard of the Coast, 2016)

Nel giugno 2008, WotC ha introdotto una nuova licenza più restrittiva, la Game System Licence (GSL), che è disponibile per i creatori di contenuti indipendenti per realizzare prodotti compatibili con la quarta edizione di D&D, questo significa che la OGL1.0a non può essere impiegata come licenza per produrre materiale compatibile con la quarta generazione. La GSL è priva di royalties ma è incompatibile con la OGL1.0a, tuttavia, siccome la OGL1.0a è perpetua, è rimasta largamente impiegata dai creatori di contenuti per continuare a produrre materiale compatibile con le generazioni precedenti alla quarta, in questo momento coesistono di fatto due licenze che possono essere utilizzate alternativamente, l'unica differenza è la compatibilità della GSL con la quarta generazione. (Wizards of the Coast, 27 Febbraio 2009)

Andy Collins, Design & Development Manager di D&D ha dichiarato: "Ho sostenuto che senza una sorta di OGL, Wizards rischiava di lasciarsi alle spalle il corpo di clienti e potenziali clienti che vedevano la licenza aperta come una presunta parte di D&D.". (The Escapist, The state of D&D: present, Greg Tito)

Il 12 gennaio 2016 esce la 5a Edizione dell' SRD (System Reference Document) sotto la OGL1.0a tornando di fatto alla versione originale della licenza, decidendo quindi di tornare sui propri passi visto lo scarso successo riscontrato con la licenza GSL. (System Reference Document, Wizard of the Coast, 2016)

Tuttavia, WotC fa uscire una seconda licenza, che conferisce agli editori di terze parti di vendere dei prodotti utilizzando i marchi ufficiali di WotC, utilizzando una piattaforma chiamata Dungeon Master Guild, in cui gli editori indipendenti devono pagare delle royalties per l'utilizzo del marchio e della piattaforma. (Lemon, Marshall, 2016; The Escapist)

3.5) LA CONTROVERSIA DELL' OGL

L'obbiettivo di questo paragrafo è quello di ricostruire gli eventi fondamentali che hanno caratterizzato la vicenda della Open Gaming Licence, integrando la narrazione degli eventi con i punti di vista, le sensazioni e le opinioni di alcuni membri della community di D&D. Per fare questo integreremo nel testo dei frammenti di interviste in profondità insieme a frammenti di contenuti multimediali trascritti che sono stati pubblicati dai creatori di contenuti su YouTube.

1. **Novembre 2022 “iniziano a diffondersi rumors e speculazioni”**: si verificano fughe di notizie, speculazioni sul fatto che l'OGL sarebbe stata modificata o cancellata, le notizie non vengono confermate da Wizard of the Coast.

In risposta alla speculazione, WotC dichiara: "Continueremo a supportare le migliaia di creatori che realizzano contenuti di D&D di terze parti con il rilascio di One D&D nel 2024. Sebbene sia certo che la nostra Open Game License continuerà ad evolversi, proprio come ha fatto sin dal suo inizio, siamo ancora troppo precoci nello sviluppo di One D&D per fornire maggiori dettagli sull'OGL o sul System Reference Document in questo momento".(Christian Hoffer, “D&D Clarifies support for third party material as new edition draws near”, 2022)

“Avevo realizzato un video a dicembre discutendo del fatto che mi avevano inviato un documento introduttivo in cui dicevano che Wizards of the Coast stesse per reprimere i contenuti homebrew, pensavamo che le cose stessero per succedere, stavamo cercando di capire cosa fare. Ho tonnellate di commenti lì (nel video). Puoi tornare indietro e vederli: es. Non è possibile che accada, assolutamente no! E poi ovviamente è successo a gennaio.”

(Ted Sikora, Nerd Immersion)

2. **21 dicembre 2022 “le prime dichiarazioni ufficiali”**: Wizards of the Coast rilascia dichiarazioni sulla proposta della OGL 1.1 che sarebbe entrata in vigore l'anno successivo, specificando che si applica solo a supporti stampati o file elettronici statici che vengono utilizzati come TTRPG. Ci sono significative novità poiché

secondo le dichiarazioni di WotC "Le entrate relative ai contenuti OGL dovranno essere segnalate a Wizards of the Coast qualora superassero i \$ 50.000 all'anno e inoltre i creatori che guadagnano almeno \$ 750.000 all'anno dovranno pagare una royalty a partire dal 2024". Tuttavia, queste sono solo dichiarazioni fatte da WotC e la nuova OGL non viene ancora pubblicata. Wotc inoltre dichiara "L'OGL ha bisogno di un aggiornamento per garantire la continuità della sua funzione: consentire ai creatori indipendenti della comunità di D&D di costruire, giocare e far crescere il gioco che tutti amiamo, senza permettere a terze parti di coniare D&D NFT e a grandi imprese di sfruttare la nostra proprietà intellettuale". (Christian Hoffer, "D&D announces changes to the OGL, 2022")

Contemporaneamente in questo momento iniziano a circolare nei gruppi Discord e WhatsApp, dei contratti che sono trapelati come accordi firmati tra WotC e editori indipendenti, con delle clausole che hanno fatto infuriare molti membri della community.

"Tutto è iniziato con fughe di notizie da parte dei creatori di contenuti, che erano stati in contatto diretto con la WotC perché la WotC cercava di prendere in giro le persone con queste Q&A. E poi c'è stato questo contratto vizioso. E sai, quei contratti hanno iniziato a passare come una sorta di backdoor su Discord e WhatsApp. E la gente diceva: "È pazzesco". E c'era molta confusione e furono creati gruppi su Discord e, sai, arrivarono messaggi diretti e iniziarono ad acquisire slancio man mano che sempre più creatori si rendevano conto di quanto fosse grave la cosa. E poi è arrivato su YouTube. E in quel momento c'era molta confusione. La gente non sapeva cosa fosse cosa. Sai, penso che Nerd Immersion sia stata una delle prime persone a riferirlo. E sì, da lì è esploso il tutto."

(Will Earl, DnD Shorts, intervista)

"Ti dirò ciò che stanno cercando di fare con questi contratti: WotC ha il diritto di utilizzare qualsiasi contenuto, creato da chiunque, per qualsiasi motivo e pagargli zero royalties, praticamente tutto ciò che qualcuno fa è loro e possono venderlo per sempre e non ti danno nulla, in pratica possono rubarlo, devi segnalare tutto alla WotC, devi dire loro cosa hai fatto, devi dire loro cosa hai guadagnato. Fondamentalmente un sacco di burocrazia da superare per tutti i creatori per rendere

semplicissimo per Wizards of the Coast rubare le tue cose. Hanno concesso ai creators una settimana per sottoscrivere questo terribile accordo, altrimenti la loro attività sarebbe finita. Non potrebbero pubblicare di nuovo senza essere denunciati, ci sono creatori là fuori il cui intero sostentamento si basa sulla creazione di contenuti di D&D.”

(Will Earl DnD Shorts, video “Greed, lies & massive D&D drama”)

- 3. 5 gennaio 2023 “trapela una bozza della OGL1.1”:** vengono riportati i dettagli di una copia completa trapelata dell'OGL 1.1, in cui sono presenti dettagli espliciti sul non autorizzare più l'uso dell'OGL 1.0a. L'OGL originale concedeva una "licenza perpetua, mondiale e non esclusiva", nell'OGL 1.1 l'intenzione di Wizards of the Coast è rendere nullo qualsiasi utilizzo futuro dell'OGL originale. Ryan Dancey, ex vicepresidente di Wizards of the Coast e architetto dell'OGL1.0a rilascia una dichiarazione: "la mia opinione pubblica è che Hasbro non ha il potere di revocare l'autorizzazione a una versione dell'OGL, se fosse stato un potere che volevamo riservare ad Hasbro, lo avremmo scritto nella licenza». (Linda Codega, Gizmodo “D&D new license tightens its grip on competition”, 2023)

“L’Ogl 1.1 introduce condizioni rigorose che a nostro avviso limiterebbero eccessivamente e sfrutterebbero ingiustamente i creatori di contenuti, sia grandi che piccoli. Se implementato come scritto, il contratto include politiche di risoluzione aggressive, severi requisiti di rendicontazione delle entrate e la richiesta che i creatori che utilizzano la licenza debbano concedere a Wizards una licenza illimitata e irrevocabile per utilizzare ulteriormente il proprio lavoro in qualsiasi modo.

Wizards si riserva il diritto di modificare o risolvere il contratto in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, dando ai creatori un preavviso di soli 30 giorni in caso di eventuali modifiche o di cessazione completa dell'ogl tramite l'aggiornamento e la rimozione dell'autorizzazione dell' ogl 1.0.a; l'ogl 1.1 termina un accordo stabilito su cui gli editori ttrpg di terze parti fanno affidamento per oltre due decenni.”

(The Dungeon Dudes, video “The OGL Explained”)

- 4. 13 gennaio 2023 “trapela un'altra bozza della OGL1.1 e WotC fa dietrofront”:** trapela un testo sulla OGL 1.1 in forma di FAQ (Frequently Asked Questions) che

sarebbe dovuta uscire nei giorni precedenti ma la sua pubblicazione è stata bloccata, in questa bozza i rumors delle settimane precedenti vengono confermati: la nuova versione dell'OGL escluderebbe la possibilità per i creators di continuare a utilizzare la OGL 1.0a, obbligandoli di fatto a firmare un accordo per utilizzare la nuova licenza e a pagare delle royalties. La OGL 1.1 avrebbe regole ben più stringenti della precedente, infatti firmando l'accordo, WotC potrebbe fare un utilizzo esclusivo e perpetuo dei contenuti di terzi creati sotto le regole della nuova licenza. Oltre alla risposta di WotC iniziano a trapelare dichiarazioni ed e-mail scritte direttamente dai dipendenti di WotC, in cui vengono mosse pesanti accuse nei confronti dell'azienda, di minare l'equilibrio della community, di vederla come un ostacolo tra loro e il denaro. Alcune di queste dichiarazioni vengono ripubblicate sui social e diventano virali.

“Sì, questi sono i documenti che avrebbero dovuto rilasciare ieri, è un misto di bugie, inganni e incredibile arroganza da parte di Wizards of the Coast.

Vogliono convincerti che legalmente hanno ragione, sanno che moralmente non possono avere ragione, ma vogliono che le persone alzino le spalle e dicano "beh, questo è il capitalismo, cosa puoi fare?" ma non è vero, questo andrà in tribunale, verrà sollevata una discussione sull'iniquità e i creatori indipendenti vinceranno.

Questa affermazione è quella dei maghi che mentono attraverso un linguaggio attento. Certo, possiedi i tuoi contenuti e non possiamo usarli senza il tuo permesso, ma firmando il contratto hai dato loro il permesso, quindi sì, questo contratto dà chiaramente a Wotc la possibilità di rubare i tuoi contenuti”

(Will Earl, DnD Shorts, video “Wizards’ desperate response to the D&D community backlash”)

Lo stesso giorno in cui escono queste informazioni, WotC decide di fare dietrofront, pubblicando un comunicato ufficiale sul sito di D&D Beyond, con l'obiettivo di chiarire la posizione di WotC, spiegando quali fossero le reali intenzioni dell'azienda quando sono trapelate le bozze della nuova licenza OGL 1.1. WotC inoltre dichiara che non ci saranno royalties, a differenza di quello che c'era scritto nella bozza della OGL 1.1. e inoltre non ci saranno clausole che consentono a WotC di utilizzare il

contenuto dei creator in maniera esclusiva. (Linda Codega, Gizmodo, “WotC breaks its silence on D&D OGL”, 2023)

“La dichiarazione magra e stonata di Wizards of the Coast rilasciata venerdì la scorsa settimana non è riuscita a offrire nulla di concreto alla comunità o ai creatori su cui possiamo effettivamente fare affidamento. Fino a quando non vedremo i documenti legali ufficiali sulla forma di come apparirà la licenza di gioco aperta, DND e persino D&D Beyond in futuro, è molto difficile per noi impegnarci in qualcosa come creatori di contenuti, come autori, come designer e come giocatori anche di questo hobby.”
(The Dungeon Dudes, video “Planning for the future and the OGL”)

5. **18 gennaio 2023 “Kyle Brink si scusa”**: Kyle Brink, Executive Producer di D&D rilascia un comunicato in cui si scusa con tutta la community di D&D, ammettendo le negligenze dell’azienda nell’aver sbagliato i modi e i toni con cui volevano pubblicare la nuova versione dell’OGL, sostiene fermamente che i contratti riguardanti la nuova OGL fossero in realtà delle bozze che WotC voleva discutere con gli editori di terze parti, nega fermamente di aver dato un ultimatum di una settimana a quest’ultimi, informazione che sembrava essere trapelata in internet. Per rimediare all’errore promette da quel momento in poi di sostenere una comunicazione più trasparente e inclusiva, perciò viene pubblicata una survey con l’obiettivo di ristabilire una connessione con la community di D&D e in cui chiunque possa esprimere la propria opinione. (Luke Plunkett, Kotaku, “D&D owners sorry after week of very bad press”, 2023)

“Non credete che ai dirigenti interessi questo gioco. Come giocatori, tifosi e steward del gioco non possiamo e non vogliamo lasciare che le cose continuino così. Queste dichiarazioni sono scritte dai dirigenti e dal team legale e chiaramente non hanno ancora idea di cosa sappia la comunità e di cosa ci sta a cuore, sappiamo che la OGL trapelata non era una bozza.

Fondamentalmente nessuno legge quello che scrivi nella survey di D&D, assolutamente nessuno. Me lo hanno detto persone che lavorano direttamente con il team creativo, che dicono “no, nessuno lo vede” e me lo hanno detto persone del lato digitale.

Scommetto che non vedono l'ora che la conversazione venga portata via da Twitter e Reddit e inserita nel loro sistema, dove possono praticamente cancellarla e non verrà vista.

Kyle Brink ricopre questa posizione solo da circa tre mesi. La faccenda della OGL va avanti da molto più tempo, lui non ha niente a che fare con tutto ciò, praticamente è lui il capro espiatorio qui, questa affermazione avrebbe dovuto venire da Chris Cao.” (Will Earl, DnD Shorts, video “Wizards’ apology: a desperate mess of manipulation and distraction”)

“È sempre una buona strategia quella di venire incontro e di dire “Ah, beh, scusate”. Di ammettere un errore, anche se tu non pensavi di fare un errore, dirlo subito e dichiararlo. Cioè nascondersi dietro alle dita o ai codici e dire “no, però io avevo messo una virgola” è controproducente, la gente si sente presa in giro. Poi bisogna vedere cosa fanno dopo, perché ora si sono limitati a mettere tutto nel congelatore. Come procederà questa storia? Diciamo che le persone in generale, quindi la comunità di gioco, i consumatori e gli influencer non sono stupidi. Se si accorgono che li stai prendendo in giro non ti perdonano.”

(Francesca Garelo)

“Il fatto è che comunque Wizard of the cost o chicchessia potrebbe non aver più ragione d'esistere se non c'è quella community e non c'è quel creator, l'influencer che la porta avanti che la spinge. È fondamentale avere il giusto compromesso, è necessario per andare avanti. Quindi che Wizard abbia ceduto secondo me ha mostrato maturità nel farlo e dico la cosa più scontata e antica del mondo. Il cliente ha sempre ragione e in quel caso lì parlavamo di clienti e non puoi farlo.”

(Giovanni Di Giovanna)

- 6. 19 gennaio 2023 “viene lanciata la bozza dell’OGL 1.2 e una survey per discuterne con la community”:** a seguito delle scuse rilasciate, Wizards of the Coast, rilascia una nuova bozza di una licenza intitolata OGL 1.2. La bozza ha l'intenzione di rilasciare le meccaniche di gioco di Dungeon & Dragons (regole, mostri, incantesimi ecc.) sotto una licenza Creative Commons (il che significa che chiunque può utilizzarle e non c'è bisogno di una licenza per adottarle), mentre altro

materiale sarebbe stato coperto dall' OGL 1.2 (razze, classi, oggetti magici). A differenza dell'OGL 1.1, l'OGL 1.2 non avrebbe nessun pagamento di royalties, resoconto finanziario, restituzione della licenza, registrazione e nessuna distinzione tra commerciale e non commerciale. L'OGL 1.2 proposta avrebbe però revocato l'autorizzazione all'OGL1.0a, questo è bastato per causare il disappunto di buona parte della community, che non si sarebbe ritenuta soddisfatta fin quando la OGL 1.0a non sarebbe stata garantita come irrevocabile. Anche la OGL 1.2 sul documento è stata definita come irrevocabile e WotC rinuncia definitivamente a qualsiasi diritto sull'utilizzo e la distribuzione di materiale realizzato da terzi. Tuttavia, sorgono altri tipi di problemi come il fatto che WotC si riserva il diritto di revocare la licenza qualora siano presenti contenuti inappropriati o offensivi, senza però specificare quali contenuti siano effettivamente considerati tali. WotC apre una survey per avere un collegamento diretto con la community e avere informazioni dirette sulle preferenze che riguardano la nuova licenza. (Linda Codega, Gizmodo, "D&D new OGL will be irrevocable and bring mechanics to Creative Commons, 2023)

"A differenza dell'ultimo orribile aggiornamento della licenza che Wizards ha cercato di imporre senza dirlo a nessuno, questa in realtà è una bozza, è pubblica e soggetta a modifiche. Nessuno ha ancora firmato nulla, il che è grandioso, ma il primo grande ostacolo è che questa nuova OGL revocherà la vecchia OGL. Se passa, tantissime persone la rifiuteranno immediatamente.

È fantastico che i contenuti realizzati con questa licenza siano protetti per sempre, ma poiché la licenza può essere annullata o sostituita in qualsiasi momento, la comunità non potrà mai avere alcuna sicurezza utilizzando questa licenza.

possiedi ciò che crei e, a differenza di altre versioni che abbiamo visto, Wizards of the Coast non richiede alcun diritto di utilizzo su quel materiale. Questo è un miglioramento perché con l'OGL che originariamente hanno cercato di forzare potevano effettivamente rubare le tue cose, ma c'è un problema se i Wizard finiscono per produrre qualcosa di simile al tuo lavoro e puoi dimostrare che l'hanno rubato, non puoi comunque impedirgli di distribuirlo."

(Will Earl, DnD Shorts, video "Wizards' new OGL is a mess of lies and actually good ideas")

7. **27 gennaio 2023 “SRD 5.1 viene rilasciato sotto i Creative Commons, la OGL1.0a viene mantenuta intatta”**: Wizards of the Coast annuncia che in seguito ai feedback ricevuti durante la survey, ha deciso di rilasciare il System Reference Document 5.1 sotto la licenza Creative Commons con effetto immediato, inoltre la licenza OGL1.0a non verrà rimpiazzata o modificata, lasciando la libertà ai creators di scegliere quale dei due documenti utilizzare. In seguito a questi avvenimenti e basandoci sui contenuti e post pubblicati dai creatori di contenuti e dai fan della community di D&D, possiamo dire che le motivazioni per cui WotC ha preso la decisione di una “resa incondizionata” sono state le prese di posizione della community. Possiamo definirle una “resa incondizionata” poiché di fatto WotC non è riuscita a mantenere neanche un punto delle condizioni che aveva in mente nella sua idea di nuova OGL; il che significa che non c'è alcuna presenza di royalties, non vi è un controllo sui prodotti realizzati da editori indipendenti, non c'è alcun obbligo per questi di dichiarare a WotC le entrate derivanti dall'utilizzo della OGL, in più gli editori indipendenti possono decidere liberamente di disporre delle meccaniche di gioco poiché queste sono state rilasciate sotto i Creative Commons. (Linda Codega, Gizmodo, “D&D Scraps plans to update its OGL”, 2023)

Infine, si può dire che Wizards of the Coast ne sia uscita solo che danneggiata da questa vicenda per due motivi principali, entrambi dovuti alla reazione che la community ha intrapreso per danneggiare volontariamente WotC; il primo è che c'è stata una azione massiccia di disdette dell'abbonamento a D&D Beyond, ovviamente WotC non ha reso pubblici i numeri delle disdette, ma siamo certi che siano stati sufficienti per indurre la compagnia a fare marcia indietro.

“A questo punto non avevamo considerato nulla di simile al movimento Open D&D o qualcosa del genere. Ma qualcuno dei nostri si è messo in contatto con un dipendente di WotC e gli hanno detto: “Guarda, i piani alti ci hanno parlato di questo l'11 gennaio, a noi dicevano che la questione si sarebbe insabbiata, si sarebbe spenta presto e di ignorarla semplicemente”. E quella persona ha poi continuato dicendo: “Il parametro che stanno esaminando per valutare l'impatto di questo movimento (Open D&D) è basato sugli abbonamenti a D&D Beyond”. Visto che ce lo hanno detto direttamente abbiamo deciso di agire in questa direzione.”

(Will Earl, DnD Shorts)

Il secondo motivo è che in seguito al comportamento di WotC, sempre la community di D&D ha deciso di danneggiare l'azienda a favore della concorrenza, ad esempio è stata riportata la notizia che in seguito alla controversia della OGL, Paizo (azienda concorrente diretta di D&D) ha venduto in due settimane l'equivalente dei manuali che solitamente vendeva in otto mesi, con il suo gioco Pathfinder

“Quello che sappiamo è che esercitiamo su di loro una pressione finanziaria sufficiente per costringerli a fare marcia indietro. Hanno visto il successo pazzesco che Paizo ha avuto vendendo libri per otto mesi in due settimane e sono andati fuori di testa e si sono resi conto letteralmente che non possono resistere a questo.”

(Will Earl, DnD Shorts)

(TechRaptor; Paizo Sells Out Eight Months of Pathfinder Supply In Two Weeks; 2023), lo stesso vale per Call of Cthulhu, anche questo concorrente di D&D. (DiceBreaker; Pathfinder and Call of Cthulhu RPGs sell out months' worth of books in two weeks after D&D OGL backlash; 2023)

“È fatta! E poiché Creative Commons è amministrato da una comunità molto più ampia che va oltre l'ambito del controllo aziendale, significa che esiste un ulteriore livello di garanzia.

Wizard of the Coast ha messo in atto qualcosa che già sapevamo fosse vero, D&D appartiene ai giocatori, ai creatori e a coloro che amano il gioco. Nessuno può veramente possedere questo gioco.

Tuttavia, la fiducia è stata infranta e ci sono molte persone là fuori nella comunità che continuano a parlare molto apertamente. Non mi fido di Wizards of the Coast, Hasbro e va bene. Posso essere d'accordo con questo, ma voglio che sia molto chiaro che la cosa esatta per cui stavamo lottando era proteggere l'ogl 1.0 a e consentire ai creatori di contenuti di continuare a creare quattro, quinta edizione di Dungeons and Dragons, ora è fatta.”

(The Dungeon Dudes, video “Our thoughts on the OGL aftermaths”)

“Sì, ricevere delle vere scuse sarebbe comunque fantastico, ma mantenere la ogl 1.0a è stato enorme, ma francamente, la mossa che vorrei ancora vedere è che le persone responsabili di quella pugnalata alle spalle siano fuori . Questa è la cosa che mi impedisce ancora di fidarmi veramente di D&D, perché se le persone che hanno il controllo sono quelle che hanno appena provato a farlo e ovviamente lo hanno fatto per ignoranza, non sapendo quanto fosse importante per la comunità , ma se non ci conoscono, è come se ora pensassero solo che siamo un gruppo di persone arrabbiate, perché quella è stata la loro più grande interazione con noi. Non lo so, hanno bruciato un ponte e penso che per ricostruire quel ponte abbiamo bisogno di brave persone dall'altra parte, in questo momento per quanto ne so sono le stesse persone che hanno cercato di fregare tutti.”

(Bob World Builder, video “WotC surrenders! ... and emails me??”)

“Oh mio Dio, sapete quanto è importante questa cosa? La Wizards of the Coast è un'azienda da miliardi di dollari, ha provato a fare qualcosa di terribile e noi, come comunità, ci siamo fatti avanti e li abbiamo buttati fuori! Li abbiamo presi a pugni! Abbiamo vinto!

C'è così tanto da festeggiare qui, questa è una vittoria per l'intera Comunità, sarebbe stato assolutamente impossibile senza che l'intera Comunità si fosse unita come una sola voce e avesse fatto sentire le proprie richieste. I maghi hanno fatto tutto quello che potevano, hanno cercato di nascondere, poi lo hanno ignorato, poi lo hanno negato e poi abbiamo vinto noi.

Sono stupito che si siano davvero scusati, abbiano chiesto scusa per il dolore che hanno causato. Non fraintendetemi però, ovviamente non sono loro che ascoltano la comunità perché i loro cuori sono cresciuti tre volte quel giorno. No, questa è una perdita enorme per loro, hanno provato davvero a fare qualcosa; hai detto di no e loro hanno dovuto ascoltarti perché hai lasciato D&D, abbiamo cancellato gli abbonamenti, la gente ha boicottato, la gente ha iniziato a minacciare il film (D&D L'onore dei ladri), sei arrivato al punto in cui i dirigenti hanno dovuto rendersi conto che stavano perdendo più soldi a causa della comunità di quanto avrebbero avuto da guadagnare dall'Ogl.”

(Will Earl, DnD Shorts)

Alla luce del rilascio dell'SRD 5.1 sotto la licenza Creative Commons e il mantenimento della OGL1.0a, è evidente che WotC abbia completamente cambiato strategia di comunicazione nei confronti della community. Prima dello scoppio di questa controversia, WotC aveva fatto un tentativo di cambiamento radicale nei confronti degli editori di terze parti e creatori di contenuti, tentando di fatto di fare sottoscrivere loro un contratto di licenza nettamente sfavorevole rispetto a quelli precedenti. Tuttavia, la multinazionale non ha tenuto conto di uno degli aspetti che tiene unita la community di D&D da sempre, ovvero la realizzazione di contenuti homebrew, di cui molti creatori indipendenti avevano fatto oltre che di una loro grande passione la loro principale professione.

“Spero davvero che tutti non dimentichino come hanno cercato di mettere letteralmente fine ai mezzi di sussistenza di migliaia di editori indipendenti, molti dei quali erano semplicemente lavoratori autonomi come me.”

(Bob World Builder, video “WotC surrenders! ... and emails me??”)

Possiamo riportare il caso di Robert Mason, conosciuto come Bob World Builder il quale ha dichiarato: *“le persone come me che non sono esperte, ma usano la OGL, dicono “se non c'è la OGL posso continuare a fare il mio lavoro?”. Perché sì, anche se faccio tutte queste cose su YouTube, un terzo delle mie entrate proviene da Patreon, quindi sarebbe davvero brutto se improvvisamente tutto finisse.”.* (Bob World Builder; *“Understanding the new D&D Open Gaming Licence”*)

WotC era cosciente del danno che stava causando a questi editori indipendenti, tuttavia pensava che alla community non sarebbe importato più di tanto se il danno non fosse ricaduto sul cliente finale, hanno di fatto sottovalutato la situazione poiché la community si è mobilitata attraverso azioni di protesta e boicottaggio della compagnia (annullamento degli abbonamenti a D&D Beyond). Successivamente ha tentato di rimediare in diversi modi, smentendo le accuse, scusandosi pubblicamente e cercando di pubblicare delle survey e delle bozze della nuova OGL che la community avrebbe potuto approvare. Tuttavia, la fiducia a questo punto è stata compromessa e l'unica strada per riconciliarsi con la propria community è stata la pubblicazione dell'SRD 5.1 sotto i Creative Commons e il mantenimento della OGL1.0a.

Da questo momento in avanti WotC ha cambiato il proprio approccio di comunicazione in una strategia più trasparente verso la propria community e il primo passo è stata la concessione di un'intervista da parte di Kyle Brink nei confronti di diversi creatori di contenuti come Ginny Di, Bob World Builder, Nerd Immersion. A dire di molti creatori di contenuti il rapporto tra WotC e la sua community prima di questa vicenda era assolutamente inesistente, la percezione della community è che WotC fosse distante e non volesse avere alcun tipo di interazioni con la propria community, che ci fosse un rapporto esclusivamente commerciale dove loro da una parte creano i prodotti e dall'altra la community li acquista e crea contenuti su questi prodotti.

“Era praticamente tutta una comunicazione unilaterale da parte di WotC perché la loro unica intenzione era quella di vendere i prodotti e poi sarebbe toccato a qualcuno come me o ad altre persone creare contenuti su di esse. Ma non c'è mai stata una conversazione tra le due parti, una conversazione bidirezionale.

Sai, noi pensavamo esistessero nella loro torre d'avorio a Seattle, realizzano i prodotti e noi creiamo i nostri contenuti e va bene, giusto? Non abbiamo mai un impatto eccessivo su ciò che scelgono di fare. Rispondiamo ai sondaggi, giochiamo. Non ne abbiamo davvero, come se ci dicessero semplicemente cosa succederà dopo e noi reagiamo positivamente o negativamente.”

(Ted Sikora, Nerd Immersion)

Successivamente sono state fatte altre iniziative con lo specifico intento di riavvicinare la community e l'azienda come il Summit di WotC, il quale, tuttavia, non è andato come si sperava ed ha ricevuto molte critiche poiché WotC è stata accusata di averlo presentato come un Summit, ma si è rilevato più come un comunicato stampa. (Gamerant; Dungeons and Dragons Creator Summit Turned Into a Roast of Wizards of the Coast)

Tuttavia, non si può negare che WotC stia facendo dei tentativi per riconquistare la fiducia della community dopo la controversia della OGL.

“E poi, finalmente, siamo arrivati a un punto in cui mi sento come se stessi comunicando, si presentassero alle convention. Erano lì al Jen Con, saranno lì in autunno. Andranno in posti per incontrare persone, vogliono avere questo dialogo. In effetti, hanno creato dei team il cui scopo del loro intero lavoro è interfacciarsi con persone come me.”

(Ted Sikora, Nerd Immersion)

3.6) LA DIVERGENZA TRA OWNERSHIP LEGALE E OWNERSHIP MORALE TRA WOTC E LA COMMUNITY DI D&D

Alla luce di quanto abbiamo analizzato in riferimento alla controversia tra Wizards of the Coast e la community di Dungeons & Dragons, abbiamo tutti gli elementi che ci servono per fare una riflessione che riguarda il punto focale su cui possiamo dire si sia scatenato il conflitto tra le due parti; da un lato abbiamo una community che si sente owner di un gioco che è a tutti gli effetti un prodotto, la cui effettiva proprietà è di una compagnia, che in riferimento a questo prodotto ne detiene diversi aspetti come il marchio, dei brevetti e la licenza che dà in concessione a terze parti il diritto di poter realizzare dei prodotti compatibili. Questa è una cosa eccezionale rispetto all'universo delle communities online. I membri della comunità come i giocatori, i creatori di contenuti, gli editori indipendenti del gioco si sentono anche proprietari dello stesso.

Non credete che ai dirigenti interessi questo gioco. Come giocatori, appassionati e steward del gioco non possiamo e non vogliamo lasciare che le cose continuino così.

(Will Earl, DnD Shorts, video "Wizards' apology: a desperate mess of manipulation and distraction")

Da queste parole di Will Earl si nota chiaramente come lui, oltre che essere appassionato e un creatore di contenuti di D&D, si senta uno "steward", quindi si senta in qualche modo di proteggere il gioco dalle minacce esterne. I membri della community di D&D credono che WotC sia loro "partner" nello sviluppo del gioco e della loro passione, quindi se l'azienda fa qualcosa che non piace alla community questa ha un notevole potere nei confronti dell'azienda proprietaria per tentare di modificare e influenzare le loro decisioni, nonostante non siano gli effettivi proprietari del gioco.

Voglio anche ricordare a tutti voi e a coloro che pensano di possedere Dungeons and Dragons che i libri non sono Dungeons and Dragons, un sito web non è Dungeons and Dragons, Dungeons and Dragons non è una miniatura, non è un set di dadi, Dungeons and

Dragons non è un poster, Dungeons and Dragons non è un live streaming, Dungeons and Dragons non è un prodotto, non è più una di queste cose, quelle sono parole su una pagina, ti danno alcune istruzioni e alcune idee ma, come la sceneggiatura di un'opera teatrale, i libri delle regole di Dungeons and Dragons non sono Dungeons and Dragons, sono nella migliore delle ipotesi uno scheletro. Dungeons and Dragons accade solo quando le persone si riuniscono attorno ai tavoli della cucina, nei soggiorni, nelle chiamate Zoom e Discord per giocare a Dungeons and Dragons. Dungeons and Dragons accade solo quando viene giocato.

(The Dungeon Dudes, video "Planning for the future and the OGL")

Ci troviamo nel caso in cui il diritto di proprietà stabilito dalla legge e il diritto morale di sentirsi owner del gioco sono disaccoppiati, il primo lo detiene l'impresa, il secondo lo detiene la comunità. Si possono trovare delle analogie con il mondo sportivo, in cui uno sport non è detenuto propriamente dal comitato sportivo che ne modifica le regole a piacimento, ma invece la community di utilizzatori influenza molto le decisioni.

La logica istituzionale è un modo per capire come funziona un certo ambiente, come mi aspetto che gli altri reagiscano alle cose che dico, quali sono le regole delle nostre interazioni; sono pattern stabili nel tempo che definiscono le modalità con cui determinati insiemi di azioni sociali sono e dovrebbero essere compiuti.

Le logiche istituzionali sono definite come modelli storici socialmente costruiti di pratiche materiali, presupposti, valori, credenze e regole mediante i quali gli individui producono e riproducono la loro sussistenza materiale, organizzano il tempo e lo spazio e forniscono significato alla loro realtà sociale" (Wallace Chipidza, Dorothy Leidner, in The Journal of Strategic Information Systems, p. 155; 2019)

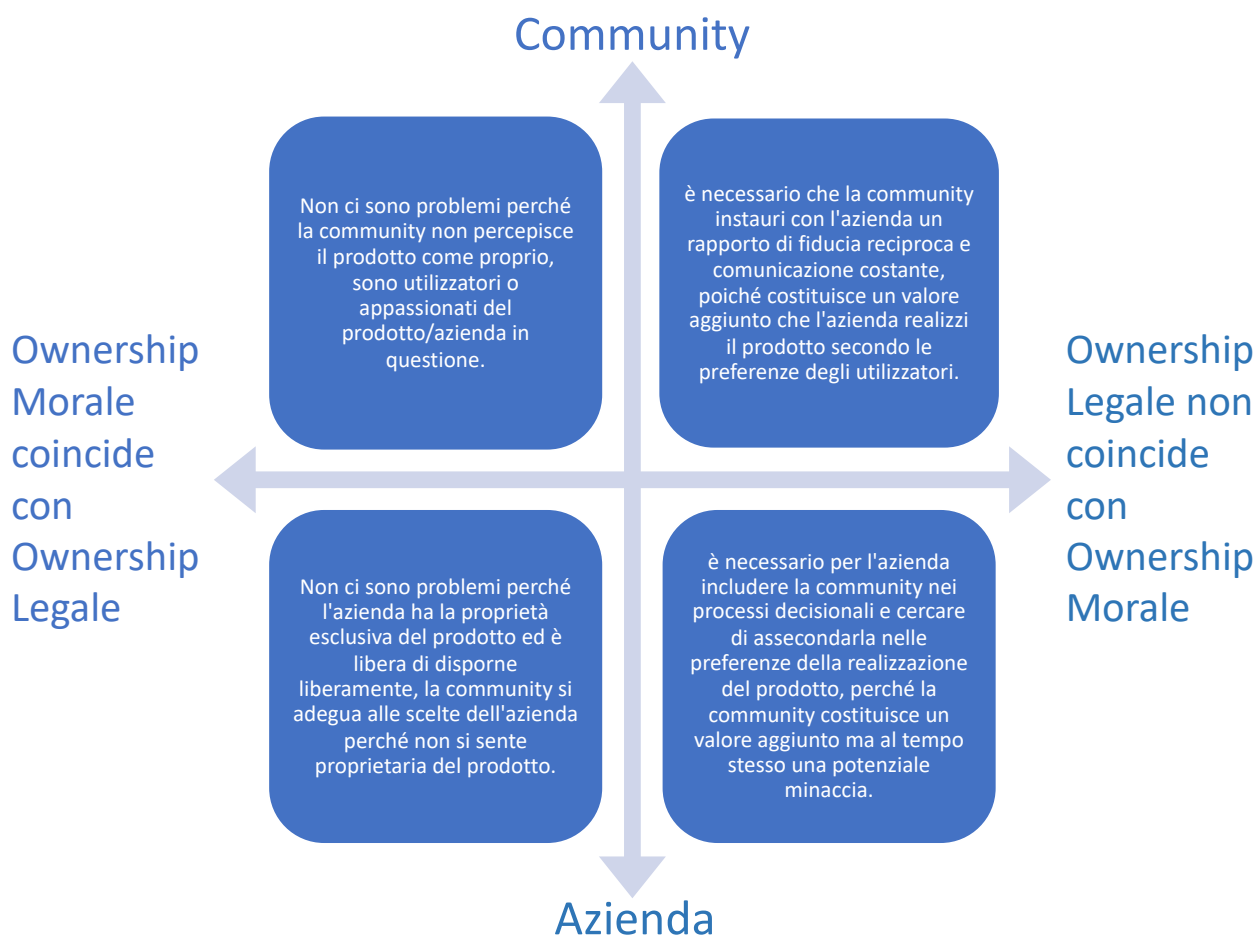
La logica istituzionale della comunità è basata sulla collaborazione e la creatività simile all'Open Source, mentre WotC ha una logica top down in cui è l'azienda a decidere che cosa è meglio produrre. C'è quindi uno scontro tra due logiche in termini di come si gestisce un mercato; ci sono diverse compagnie che fanno giochi di ruolo ma non sono caduti nello stesso problema.

"Questa cosa nella comunità di Lex Arcana succede continuamente, cioè tutti i vari gruppi di gioco, dal singolo Demiurgo, all'associazione culturale che gioca specificamente una storia a metà di Lex Arcana perché gli piace, tutti scrivono le loro avventure, tutti propongono

pure nuove regole, cioè sulla pagina Facebook di Lex Arcana ogni tanto compare qualcuno che dice “a me il combattimento, così adesso com’è non piace, non sembra efficace, allora io ci ho messo questa variante”. Secondo me si fa e regolarmente gli risponde il master delle regole, Claudio Vergati risponde per esempio “Sì, può funzionare. Però guarda che se fai questo poi indebolisce quell'altra cosa”. Ma è una realtà veramente molto più piccola rispetto a D&D, probabilmente.”

(Francesca Garelo)

C'è quindi un disaccoppiamento tra l'ownership legale del gioco e l'ownership morale, la prima è di WotC mentre la seconda è della community.



Se l'azienda detiene la ownership legale e morale, la community non percepisce il prodotto come proprio, sono utilizzatori o appassionati del prodotto/azienda in questione, l'azienda ha la proprietà esclusiva del prodotto ed è libera di disporre liberamente, la community si adegua alle scelte dell'azienda perché non si sente proprietaria del prodotto.

Se invece sono diverse è probabile che le due parti entrino in conflitto e lo scontro può risultare in diverse problematiche per entrambe le parti, specie per l'azienda, visto che come abbia visto nella controversia dell'OGL, la community ha generato un danno economico non da poco. Per questo motivo è necessario che la community instauri con l'azienda un rapporto di fiducia reciproca e comunicazione costante, poiché costituisce un valore aggiunto che l'azienda realizzi i propri prodotti secondo quelle che sono le preferenze della community, sia perché sarà maggiormente predisposta ad acquistare i prodotti dell'azienda, sia perché saranno successivamente in grado di fornire dei feedback che sono fondamentali per l'azienda in molteplici aspetti. Per ogni azienda è quindi fondamentale capire in che parte del diagramma si trovano azienda e community, quindi dove sono collocate le due ownership e se fossero collocate su soggetti diversi, qual è la logica che sottende il rapporto. Bisogna considerare il problema della separazione tra proprietà morale e legale del prodotto, quando queste non coincidono si crea un conflitto, che può essere risolto solo se c'è una collaborazione reciproca tra community e azienda, che prevede una comunicazione trasparente e il coinvolgimento nei processi decisionali della realizzazione del prodotto finale.

Nel caso che abbiamo analizzato, questo si nota perché quando community e azienda cercano di interagire, WotC ha un dialogo distaccato e unidirezionale nei confronti della community, la loro relazione con la community si limita alla valutazione di parametri numerici, in questo caso del numero di abbonamenti a D&D Beyond, che nel momento in cui ha iniziato a diminuire, ha indotto WotC a fare un passo indietro e tentare di riconciliarsi con la community.

Tuttavia, questa tendenza sembra essere svanita dalla risoluzione della controversia, WotC sembra infatti aver intrapreso una strategia di comunicazione più trasparente e stia cercando di stabilire un rapporto con la community anche tramite l'organizzazione di eventi e la pubblicazione di survey per conoscere onestamente l'opinione della comunità.

3.7) CONSIDERAZIONI FINALI

Come abbiamo visto nella teoria di riferimento, Vaskelainen e Piscicelli (Online and Offline Communities in the Sharing Economy, 2018) sostengono che all'interno delle community online gli individui possono essere divisi in due gruppi: produttori e consumatori. I produttori offrono i loro beni nelle piattaforme, mentre i consumatori affittano o utilizzano questi beni, i produttori vedono la piattaforma come un'opportunità di business, mentre i consumatori puntano a soddisfare un bisogno che deriva dall'utilizzo della piattaforma. Possiamo evincere da questa vicenda come nella community di Dungeons & Dragon non vi sia questa netta separazione tra produttori e consumatori, in quanto, è molto frequente il caso in cui i membri di questa community siano allo stesso tempo consumatori e produttori, molti giocatori infatti realizzano dei contenuti "homebrew", ossia fatti da loro stessi; questo aspetto costituisce un'importanza vitale nella community di D&D, tanto che nel sito di D&D Beyond c'è una sezione dedicata ai contenuti "homebrew", questo rende l'idea di quanto anche l'azienda WotC riconosca l'importanza che questo aspetto ha all'interno della community di D&D (sito D&D Beyond; Homebrew).

A testimonianza di ciò, possiamo prendere ad esempio i soggetti intervistati, che in casi come quello di Ted Sikora, di Nerd Immersion, o di Robert Mason, di Bob World Builder, sono allo stesso tempo dei giocatori di D&D, creatori di contenuti multimediali su YouTube, ma anche degli editori indipendenti, che utilizzano la OGL per pubblicare contenuti a pagamento, che vengono acquistati da altri membri della community.

Hagel e Armstrong hanno accertato nei loro studi che i contenuti creati nelle comunità online apportano valore alle organizzazioni aziendali, queste considerazioni si possono riflettere facilmente nell'analisi della vicenda della OGL, ma anche nel settore dei TTRPG in generale (Hagel e Armstrong, 2009), questo aspetto viene confermato da Benoît Demil e Xavier Lecocq, sulla rivista economica *Revue d'économie industrielle*, secondo cui la strategia di WotC sarebbe stata quella di cercare di far diventare D&D un disegno dominante su tutto il settore, in maniera tale che i giocatori imparino un sistema di gioco solo e potessero migrare da un prodotto all'altro senza costi di apprendimento. (Benoit, Xavier; 2014) Perciò, possiamo dire che una significativa parte del successo di cui gode oggi D&D è per buona parte merito della community, la quale ha permesso al gioco di prosperare attraverso la produzione di contenuti indipendenti, i quali hanno contribuito ad estendere a macchia d'olio il sistema di gioco di D&D.

Come sostenuto da Samer Faraj, una comunità online è composta da utenti che interagiscono tra loro, mediati da una piattaforma e sulla base di un interesse o bisogno comune; questi si distinguono in due tipi di comunità online: comunità online ospitate e comunità online autonome. Nelle comunità online ospitate, l'azienda assume un ruolo centrale nella definizione e nel monitoraggio della comunità online mentre nelle comunità autonome gli utenti decidono lo scopo della community e il controllo.

La principale differenza tra le due tipologie sarebbe quindi il luogo dell'autorità rispetto allo scopo e al controllo. (Samer Faraj, 2011) Alla luce degli avvenimenti che hanno riguardato la OGL possiamo dire che la community di D&D appartiene alla tipologia delle community autonome, poiché da come abbiamo analizzato il caso, la comunità si autodetermina e autodefinisce, in certi casi si dissocia e si discosta dall'azienda WotC poiché non si riconosce in certi comportamenti che vengono tenuti da quest'ultima. Tuttavia, possiamo dire che l'elemento di mediazione ricoperto dalla piattaforma non è fondamentale, una community forte ed estesa come quella di D&D non ha bisogno di essere confinata nei limiti di una piattaforma per essere considerata tale, poiché le maniere di giocare a D&D sono molteplici, sia online che giocando fisicamente intorno a un tavolo, inoltre le piattaforme su cui la community si scambia informazioni ed opinioni sono molteplici (es. YouTube, Discord, TikTok, Reddit ecc.), tuttavia non si ritrova esclusivamente a comunicare su internet e sui social, ma spesso si ritrova in appuntamenti ed eventi dal vivo (es. GenCon).

Secondo Reischauer e Mair le comunità online sono una risorsa fondamentale per il funzionamento delle piattaforme perché forniscono input che contribuiscono allo sviluppo delle stesse, vengono considerate delle risorse esterne che vengono combinate con le risorse interne con la finalità della creazione di valore. (Reischauer, Mair) Questa affermazione può essere contestualizzata perfettamente nel nostro caso; la community di D&D costituisce una pressoché inesauribile fonte di ispirazione per nuovi contenuti, specie per una community come quella di D&D che basa la sua intera esperienza di gioco sulla fantasia e l'invenzione di sempre nuove trame, personaggi, mostri, ambientazioni ecc. Per non parlare dell'enorme quantità di feedback costruttivi che derivano da una comunità di giocatori che conosce così approfonditamente il gioco e le regole che comporta.

Secondo De Vaujany, Leclercq e Holt le pratiche, i processi e le relazioni nelle comunità individualizzano, spersonalizzano i lavoratori in relazioni impersonali. (De Vaujany, Leclercq e Holt; 2020) Tuttavia, nella pratica, da quanto si evince nel caso della controversia tra la community di D&D e WotC in merito alla OGL, le relazioni nella comunità di D&D hanno

permesso alla comunità di influenzare le decisioni di una multinazionale attraverso decisioni collettive, tuttavia, questa comunità in particolare tende a valorizzare le individualità, come nel caso di molti creatori di contenuti ed editori indipendenti, che sono stati in grado di acquisire un pubblico importante e in alcuni casi anche di guadagnare molto dalla realizzazione di materiale correlato D&D, facendone talvolta il loro principale impiego.

In conclusione, possiamo dire che questa vicenda sia la dimostrazione di come nei contesti economici che coinvolgono le piattaforme, il rapporto tra azienda e community sia costruito su una serie di fattori legati alla comunicazione trasparente e bidirezionale e la reciproca fiducia, qualora venissero a mancare, la reazione della community potrebbe danneggiare l'azienda sotto molteplici punti di vista, come ad esempio un danno economico ma anche un danno d'immagine. Per questo motivo è fondamentale per un'azienda curare il rapporto con la propria community soprattutto nella situazione in cui la proprietà morale del prodotto e la proprietà legale siano percepiti come distinti dalla community, questa situazione rappresenta la massima criticità per una azienda e richiede un'attenzione speciale nei confronti dei clienti.

La Fiducia tra WotC e la sua community è durata più di vent'anni ed è stato sufficiente un avvenimento significativo negativo per distruggerla, solo nel tempo potremmo vedere se WotC sarà in grado di ripristinare il rapporto tra le due parti com'era prima della controversia dell'OGL.

4) CONCLUSIONE

In questa tesi si è esplorata nel dettaglio la gestione delle relazioni con le user communities all'interno della Platform Economy, concentrandosi sul settore dei giochi di ruolo da tavolo e sul caso della Open Gaming License.

Nel primo capitolo, attraverso l'analisi della letteratura scientifica che tratta i temi delle community, piattaforme, licenze, software e dei collegamenti tra questi, possiamo stabilire che nel contesto preso in analisi la community è costituita da gruppi di persone che sono rilevanti per il funzionamento della piattaforma e gli utenti della community sono un gruppo di persone senza cui l'erogazione del servizio non sarebbe possibile, all'interno delle community gli individui possono essere divisi in due gruppi: produttori e consumatori, tuttavia, abbiamo visto come in certe situazioni, i membri della community possano essere produttori e consumatori allo stesso tempo.

L'emergere della Platform Economy è stata una rivoluzione esogena per le community, questo ha portato a cambiamenti nei contesti economici, lavorativi e tecnologici che portano a una trasformazione del capitalismo segnata dalla diffusione delle piattaforme, una piattaforma digitale è un elemento costitutivo che fornisce una funzione essenziale a un sistema tecnologico e funge da base su cui possono essere sviluppati prodotti, tecnologie o servizi complementari.

Abbiamo visto come emerge un paradosso nel rapporto tra piattaforma e comunità quando elementi separati si uniscono e diventano antagonisti, o una fonte di potenziale innovativo che consente ad entrambe le forme organizzative di vivere una lotta fertile, anche se tesa. Il compito del management è assorbire queste tensioni per poi organizzare le condizioni in cui si sostiene e si migliora l'altro.

In certe situazioni quindi, piattaforme e comunità esistono in relazioni paradossali, una piattaforma è in qualche modo una comunità con la volontà di isolarsi e una comunità si realizza su una piattaforma, la comunità viene costituita attraverso la piattaforma, rispetto alla quale si distingue e la piattaforma riesce a sostentarsi dal punto di vista economico in funzione della comunità, la piattaforma serve gli interessi della comunità e la comunità gli interessi della piattaforma.

La presenza di una community online obbliga le aziende a ripensare il rapporto con gli stakeholder, influenzando notevolmente le scelte tecnico organizzative, l'utilizzo del web può portare ad un sempre maggiore aumento dei confini organizzativi delle imprese, questo

implica delle modifiche della progettazione organizzativa e dei meccanismi operativi dell'impresa.

Le licenze sono strumenti legali fondamentali che regolano l'uso, la distribuzione e la condivisione di beni intellettuali, come software, opere artistiche, contenuti digitali e proprietà intellettuale in generale. Attraverso le licenze, i titolari dei diritti possono concedere determinati diritti agli utenti, stabilendo i termini e le condizioni dell'uso consentito. Queste hanno assunto un ruolo fondamentale nello sviluppo di certi settori o prodotti nello specifico come l'open source software, un software che conferisce agli utenti la libertà di eseguire, copiare, distribuire, studiare, modificare e migliorare il software.

Il software Open Source richiede la distribuzione di codici integrali e la possibilità per gli utilizzatori di migliorare i programmi, per questo lo sviluppo del software Open Source è più semplice da realizzare rispetto ai software di proprietà. In particolare, abbiamo visto come nello sviluppo del software Open Source sia stata spesso impiegata la GNU General Public License. La GPL prevede che il produttore di un programma open source stabilisca che le modifiche e i miglioramenti del programma siano soggetti alle stesse regole di apertura, in particolare il codice sorgente del programma. La finalità è quella di raggiungere l'obiettivo di un miglioramento condiviso, per cui tutte le modifiche sono rese pubbliche insieme al programma originale.

Dopodiché, nel secondo capitolo si è approfondita la relazione che c'è tra una community ed una licenza che ha uno stretto legame con un prodotto o servizio; le comunità basate sulle licenze sono gruppi di persone che condividono un interesse, il che spesso significa che una comunità cresce attraverso una determinata licenza, queste spesso si formano in risposta alle sfide e alle opportunità che nascono dalle licenze. Le comunità di innovazione degli utilizzatori sono responsabili della realizzazione di progetti di software open source. Questi progetti hanno dato vita a comunità di invenzione, sviluppo e promozione gestite interamente dagli utenti con la finalità di realizzare il prodotto per gli utenti stessi. Queste comunità hanno un reale vantaggio competitivo rispetto ai sistemi di sviluppo incentrati sul produttore che da tempo costituiscono la spina dorsale del business, ciascuna entità utilizzatrice, sia essa un individuo o una società, può progettare esattamente ciò che desidera senza la necessità di avere il supporto di un produttore.

In virtù di questo, si è riconosciuto nel settore dei TTRPG, un ecosistema che coinvolge community di giocatori, creatori di contenuti, editori indipendenti ecc. all'interno del quale vengono utilizzate diverse piattaforme per differenti scopi (es. D&D Beyond, Dm Guild,

Roll20, YouTube ecc.) e in cui vengono utilizzate delle licenze per produrre materiale da parte di content creators ed editori indipendenti. Per questo motivo abbiamo svolto una ricerca che comprende analisi di mercato e report da parte di aziende appartenenti al settore, per avere un'idea delle dimensioni del fenomeno che saremmo andati ad analizzare e per comprendere al meglio il contesto in cui si sarebbe svolto il nostro caso di studio presente nel capitolo successivo della tesi.

I giochi di ruolo da tavolo per loro natura forniscono un ambiente in cui i giocatori sono incoraggiati a interagire tra loro, questi contesti un'area perfetta per la formazione di comunità. Una comunità di Giochi di Ruolo da Tavolo è solitamente strutturata in modo da fornire un ambiente dove i giocatori possono connettersi, interagire e condividere le loro esperienze legate al gioco. La dimensione del mercato Giochi di ruolo da tavolo è stata valutata in 1.5 miliardi di dollari nel 2022 e si prevede che raggiungerà i 3 miliardi di dollari nel 2028, tuttavia, il mercato avrebbe un potenziale di crescita ancora superiore, poiché molti sostengono che uno dei fattori che impedisce l'espansione del mercato dei giochi di ruolo da tavolo è la complessità delle regole dei TTRPG, molti nuovi arrivati credono erroneamente che il lavoro preliminare necessario per giocare a questi giochi sia troppo difficile.

Sin dalla nascita dei giochi di ruolo da tavolo, Dungeons & Dragons ha sempre rappresentato lo standard del settore e le cose non sono cambiate, poiché anche dai risultati dell'ultimo anno è il TTRPG più giocato per distacco. Oltre ad essere un gioco di ruolo da tavolo, D&D ha dato vita a una community vivace e appassionata che abbraccia l'avventura, la narrazione e la connessione con altri appassionati. Un aspetto significativo dal punto di vista della valorizzazione della community è la possibilità di diventare creators, ovvero l'opportunità di creare trame, regole e mondi partendo dalle meccaniche di Dungeons & Dragons.

Gli editori indipendenti di D&D contribuiscono in modo significativo alla creazione di contenuti homebrew attraverso la piattaforma DMs Guild, i cui prodotti sono il frutto della collaborazione tra editori indipendenti e la Wizards of the Coast, la quale, attraverso questa piattaforma ha concesso l'utilizzo di alcune delle sue ambientazioni e regole a DMs Guild, permettendo agli editori indipendenti di creare contenuti ufficiali ambientati nei mondi di D&D; questa è la principale differenza che distingue DMs Guild da i contenuti realizzati con l'OGL, che al contrario, non possono utilizzare gli elementi di proprietà di D&D, se non le meccaniche di gioco. Gli editori indipendenti sono una parte essenziale del ricco tessuto

della community di Dungeons & Dragons poiché alimentano una sinergia tra community di D&D e Wizards of the Coast, contribuendo all'espansione del gioco, così come della community e come abbiamo visto in alcuni casi, rappresentando per gli appassionati un'opportunità di business potenzialmente molto redditizia.

Nel terzo capitolo abbiamo analizzato la controversia tra Wizards of the Coast e la community di D&D in merito alla Open Gaming License. Sono stati ripresi i temi analizzati in questa tesi poiché il contesto coinvolge la contrapposizione tra community di D&D e WotC, in riferimento alla licenza che viene utilizzata dal 2000 per consentire agli editori indipendenti di realizzare prodotti utilizzando le meccaniche di gioco di D&D, analizzando il coinvolgimento e l'importanza delle piattaforme.

Alla luce del rilascio dell'SRD 5.1 sotto la licenza Creative Commons e il mantenimento della OGL1.0a, è evidente che WotC abbia modificato i propri comportamenti nei confronti della community. La community non ha tollerato il comportamento dell'azienda, allo stesso tempo WotC ha sottovalutato la compattezza, il senso di appartenenza della comunità di D&D, la quale si è sentita tradita dall'azienda nel momento in cui questa ha tentato di rimuovere uno dei principali pilastri su cui si basa l'universo e la community di D&D, la realizzazione di contenuti homebrew, che stando a come avrebbe dovuto essere la nuova OGL inizialmente, avrebbe radicalmente modificato le condizioni con cui venivano realizzati i materiali indipendenti, soprattutto dal punto di vista delle royalties e della proprietà del materiale.

La fiducia è stata compromessa e l'unica strada che WotC ha potuto intraprendere per riconciliarsi con la propria community è stata la pubblicazione dell'SRD 5.1 sotto i Creative Commons e il mantenimento della OGL1.0a.

Da questo momento in avanti WotC ha cambiato il proprio approccio di comunicazione in una strategia più trasparente verso la propria community. Il rapporto tra WotC e la sua community prima di questa vicenda era assolutamente inesistente, la percezione della community è che WotC fosse distante e non volesse avere alcun tipo di interazioni con la propria community, probabilmente dopo questa vicenda non sarà più così, dalle iniziative intraprese dall'azienda è chiaro come, almeno per il momento, WotC abbia compreso come la community rappresenti allo stesso tempo una risorsa e una potenziale minaccia. La relazione sinergica tra le due parti può portare diversi vantaggi, come ad esempio benefici economici che derivano dal fatto che una community fidelizzata è disposta maggiormente a comprar i prodotti dell'azienda e dal punto di vista della reputazione dell'azienda, poiché è più facile che una community fidelizzata parli bene dell'azienda; tuttavia, una relazione

conflittuale può sfociare in proteste da parte della community e danni economici e reputazionali come quelli che ci sono stati nella controversia della OGL.

Nella parte conclusiva del capitolo, abbiamo fatto una riflessione su quello che si ritiene essere la motivazione principale per cui le due parti si sono scontrate, infatti, da una parte abbiamo una community che si sente owner di un gioco, la cui componente più importante sono sicuramente le interazioni ed i rapporti tra i giocatori, ma che è di fatto un prodotto, la cui effettiva proprietà è di un'azienda. L'azienda in questione è WotC, che detiene diversi elementi distintivi di Dungeons & Dragons, come il marchio, dei brevetti e la licenza che dà in concessione a terze parti il diritto di poter realizzare dei prodotti compatibili. I membri della comunità come i giocatori, i creatori di contenuti, gli editori indipendenti del gioco si sentono tuttavia proprietari del gioco in sé, ma soprattutto di ciò che rappresenta per loro. Infatti, per gli appassionati di D&D ciò che è più importante sono le esperienze, le relazioni con gli altri giocatori, le storie che hanno vissuto vivendo l'esperienza di giocare, quindi per loro i manuali, i film, i videogiochi e tutto ciò che riguarda il brand passa in secondo piano in confronto al gioco in sé e per sé, che ha raggiunto un'importanza simbolica.

In conclusione, possiamo dire che se l'azienda detiene la ownership legale e morale, la community non percepisce il prodotto come proprio, l'azienda ha la proprietà esclusiva del prodotto ed è libera di disporne liberamente, la community si adegua alle scelte dell'azienda perché non si sente proprietaria del prodotto.

Se invece sono diverse è probabile che le due parti entrino in conflitto e lo scontro può risultare in diverse problematiche per entrambe le parti, specie per l'azienda. Per questo motivo è necessario che la community instauri con l'azienda un rapporto di fiducia reciproca e comunicazione costante, poiché costituisce un valore aggiunto che l'azienda realizzi i propri prodotti secondo quelle che sono le preferenze della community, sia perché sarà maggiormente predisposta ad acquistare i prodotti dell'azienda, sia perché saranno successivamente in grado di fornire dei feedback che sono fondamentali per l'azienda.

Dalle interviste e dalle trascrizioni dei video del terzo capitolo è emerso come la community di D&D, oltre a sentirsi owner morale del gioco, percepisca un senso di responsabilità e riconoscenza nei confronti della community stessa, molti creatori di contenuti hanno sottolineato come si sentano in dovere di difendere l'integrità, i principi della community e del gioco di D&D; si ritiene che questo senso di protezione ed appartenenza possa essere il motivo principale per cui la comunità abbia protestato con così tanta veemenza nei confronti di WotC.

In definitiva, possiamo dire che, in virtù della ricerca svolta, nei contesti economici che coinvolgono le piattaforme, il rapporto tra azienda e community si basa sulla comunicazione trasparente e bidirezionale, la reciproca fiducia ed inoltre acquisisce un'importanza notevole il coinvolgimento nei processi decisionali.

Qualora venissero a mancare questi elementi, la reazione della community potrebbe danneggiare l'azienda sotto molteplici punti di vista; perciò, è fondamentale per un'azienda creare una relazione sinergica con la comunità, soprattutto nella situazione in cui la proprietà morale del prodotto e la proprietà legale siano percepiti in maniera differente.

Bibliografia

1. Gusfield, JR. *Community: A Critical Response*, pp.1-15; 1975
2. Taneli Vaskelainen e Laura Piscicelli; *Online and Offline Communities in the Sharing Economy*, pp. 1-18; 2018
3. De Vaujany, Leclercq e Holt; *Communities Versus Platforms*; pp. 450-467; 2020
4. Howard Rheingold; *The Virtual Community*; 2000
5. Hagel e Armstrong; *The real value of online communities*, pp. 85-95; 2009
6. Samer Faraj, *Knowledge Collaboration in Online Communities*, pp. 1224-1239; 2011
7. Reischauer, Mair; *How Organizations Strategically Govern Online Communities: Lessons from the Sharing Economy*; pp. 220-247; 2018
8. De Vaujany, Leclercq e Holt; *Communities Versus Platforms*; pp. 450-467; 2020
9. Perulli; *Il rider di Glovo: tra subordinazione, etero-organizzazione, e libertà*; pp. 37-70; 2021
10. De Vaujany, Leclercq e Holt; *Communities Versus Platforms*; pp. 450-467; 2020
11. Farrell, Diana, Fiona Greig, and Amar Hamoudi. "The evolution of the online platform economy: Evidence from five years of banking data." *AEA Papers and Proceedings*. Vol. 109. 2014
12. Guarascio, Dario, and Stefano Sacchi. *Le piattaforme digitali in Italia. Un'analisi della dinamica economica e occupazionale*. Inapp, 2018.
13. Spagnoletti, Paolo, Andrea Resca, and Gwanhoo Lee. "A design theory for digital platforms supporting online communities: a multiple case study." *Journal of Information technology* 30 (2015): 364-380.
14. Schad, Jonathan, et al. "Paradox research in management science: Looking back to move forward." *Academy of Management Annals* 10.1 (2016): pp. 5-64.
15. De Vaujany, Francois-Xavier, Aurélie Leclercq-Vandelannoitte, and Robin Holt. "Communities versus platforms: The paradox in the body of the collaborative economy." *Journal of Management Inquiry* 29.4 (2020): 450-467.
16. Dossena, Claudia. *Reputazione, apprendimento e innovazione nelle imprese. Il ruolo delle online community: Il ruolo delle online community*. FrancoAngeli, 2012.
17. Tomei; *I software e le licenze d'uso*; 2015

18. Sissa, Giovanna. "Open Source e pubblica amministrazione." *Mondo Digitale* 7 (2003): 54-62.
19. SAMMARCO, ZENCOVICH; Sistema e archetipi delle licenze open source; AIDA; 2004
20. Creative Commons legal code; 2004
21. Balconi, Margherita, Stefano Breschi, and Francesco Lissoni. "Il trasferimento di conoscenze tecnologiche dall'università all'industria in Italia: nuova evidenza sui brevetti di paternità dei docenti." *Il sistema della ricerca pubblica in Italia*, Franco Angeli, Milano (2003): 58-100.
22. Commons, Licenze Creative; Le licenze creative Commons ;2009
23. FSF; "The Free Software Definition"
24. Yang, J., & Wang, J. (2008, October). Review on free and open source software. In 2008 IEEE International Conference on Service Operations and Logistics, and Informatics (Vol. 1, pp. 1044-1049)
25. Richard Stallman, *Software libero, pensiero libero*; 2003
26. Raymond, Eric. "The cathedral and the bazaar." *Knowledge, Technology & Policy* 12.3 (1999): 23-49.
27. Free Software Foundation; GNU General Public Licence
28. Josh Lerner, Jean Tirole; *The Journal of Industrial Economics*, Vol. 50, No. 2 (Jun., 2002), pp. 197-234
29. A. Gambardella, B.H. Hall / *Research Policy* 35; PP. 875-892; (2006)
30. Von Hippel; *Innovation by User Communities: Learning from Open-Source Software*; pp. 82-85; 2001
31. Dietmar Harhoff; *R&D Spillovers, Technological Proximity, and Productivity Growth - Evidences from German Panel Data*; *Schmalenbach Business Review*, Vol. 52, pp. 238-260, July 2000
32. Gunnar Prause e Thomas Thurner; *User Communities — Drivers for Open Innovation*; pp. 18-23; 2014
33. German, Daniel M., Jesús M. González-Barahona; *An empirical study of the reuse of software licensed under the GNU General Public License*; pp. 4-8; 2009
34. IBM; *Cos'è il software open source?* <https://www.ibm.com/it-it/topics/open-source>
35. Khan, Murtaza Ali, and Faizan UrRehman; *Free and open source software: Evolution, benefits and characteristics*; pp. 1-2; 2012

36. Mozilla Firefox; Storia del progetto Mozilla; <https://www.mozilla.org/it/about/history/>)
37. Aydın, Ömer, and Enis Karaarslan; OpenAI ChatGPT generated literature review: Digital twin in healthcare; p.1; 2022
38. Haklay, Mordechai, and Patrick Weber. Openstreetmap: User-generated street maps; pp. 12-14; 2008
39. Creative Commons legal code; 2004;
<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/legalcode>
40. Bonvoisin, Jérémy; Standardisation of practices in open source hardware; pp. 1-4; 2020)
41. Arduino, community; forum Arduino; <https://www.arduino.cc>
42. Opensource.com; What is a Raspberry PI;
<https://opensource.com/resources/raspberry-pi>
43. Hagedorn G, Mietchen D, Morris RA, Agosti D, Penev L, Berendsohn WG, Hobern D. Creative Commons licenses and the non-commercial condition: Implications for the re-use of biodiversity information. Zookeys; pp. 128-131; 2011)
44. Conkle, Christian. "A Fuzion Plug-In."; <https://dokumen.tips/documents/fuzion-502-en-us-core-rules.html?page=5>
45. Croft, Janet Brennan, and Jay Shorten; "Reading Lord of the Rings: The Final Attempt: an analysis of a web community; 2003
46. Kim, Jihyun, Kelly Merrill Jr, and Hayeon Song; Probing with Pokémon: Feeling of presence and sense of community belonging; pp.72-84; 2020
47. Xu, Bo, and Dahui Li; An empirical study of the motivations for content contribution and community participation in Wikipedia; pp. 275-286; 2015
48. Torner, E., Bowman, S. L., White, W. J., Albom, S., Leonard, D. J., Janjetovic, J., & Geneuss K.; International Journal of Role-playing; pp. 3-24; 2021
49. Jeremy Crawford, Mike Mearls, Christopher Perkins; D&D Basic Rules; pp. 3-5; 2018
50. Goodall, Anne M. Magic, Adventure & Social Participation: Tabletop Role-Playing Games and Their Potential to Promote Social Inclusion and Citizenship. Diss. Université d'Ottawa/University of Ottawa, pp. 13-20, pp. 106-111; 2021
51. Fandom; Kobold Press; Dungeons & Dragons Lore Wiki;
<https://translate.google.it/?sl=auto&tl=it&text=Kobold%20Press%20->

%20Dungeons%20%26%20Dragons%20Lore%20Wiki%20-
%20Fandom&op=translate

52. Critical Role Wiki – Fandom; https://criticalrole.fandom.com/wiki/Critical_Role_Wiki
53. Absolute Reports; Analysis of the market size, share, and industry for TTRPGs worldwide; 2023
54. Market Research; Global Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) Market Research Report 2023-Competitive Analysis
55. Arizton; Tabletop games market report scope; 2022
56. Drama Dice; The Most-Played Tabletop RPGs in 2021
<https://www.dramadice.com/blog/the-most-played-tabletop-rpgs-in-2021/>
57. Roll20; The ORR Group Industry Report, first quarter; 2021;
<https://blog.roll20.net/posts/the-orr-group-industry-report-q1-2021/>
58. Roll20; The ORR Group Industry Report, third quarter; 2021;
<https://blog.roll20.net/posts/the-orr-report-q3-2021/>
59. Fine, Gary Alan. Shared fantasy: Role playing games as social worlds. University of Chicago Press, 2002
60. Giordano, Michael J. "Legitimate Peripheral Participation by Novices in a Dungeons and Dragons Community." *Simulation & Gaming* 53.5 (2022): 446-469.
61. Forbes, Rob Wieland; 2020 was the best year ever for D&D; 2021;
<https://www.forbes.com/sites/robwieland/2021/05/19/2020-was-the-best-year-ever-for-dungeons--dragons/>
62. MMO, D&D Online Player Count; 2023); <https://mmo-population.com/r/ddo>
63. Fiction Horizon; How Many People Play D&D in 2023? (User & Growth Stats); 2023); <https://fictionhorizon.com/how-many-people-play-dd/>
64. Dice Cove, Alexander Reeves; How many people play D&D? 2023 Statistics; 2023;
<https://dicecove.com/resources/statistics/>
65. CNBC; Dungeons & Dragons had its biggest year ever as Covid forced the game off tables and onto the web; 2021; <https://www.cnbc.com/2021/03/13/dungeons-dragons-had-its-biggest-year-despite-the-coronavirus.html>
66. Comicbook; Forty Percent of Dungeons & Dragons Players Are 25 or Younger; 2020; <https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-and-dragons-demographics-2020/>

67. TechnicalRPG; How Popular is Dungeons and Dragons in your Country Compared to Others?; 2020; <https://technicalrpg.com/how-popular-is-dungeons-and-dragons-in-your-country-compared-to-others/>
68. DnD Shorts; "Greed, lies & massive D&D drama"(8 gennaio 2023); <https://www.youtube.com/watch?v=BBIsV8fAcfw>
69. DnD Shorts; Wizards' desperate response to the D&D community backlash" (13 gennaio 2023); <https://www.youtube.com/watch?v=HjbBuZafv4c&t=58s>
70. DnD Shorts; "exposing every lie in Wizards' official statement" (13 gennaio 2023); <https://www.youtube.com/watch?v=MeWaq6pQQW4;>
71. DnD Shorts; "Wizards' apology: a desperate mess of manipulation and distraction" (18 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=Mr9WDUCK5aQ>
72. DnD Shorts; "Wizards' new OGL is a mess of lies and actually good ideas" (20 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=29gKTAfh1tk&t=1s>
73. DnD Shorts; "Every insider leak I've been given on Wizards of the Coast" (22 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=J4kGMsZSdbY;>
74. DnD Shorts; "Wizards surrender the OGL! WotCs' full statement is wild" (27 gennaio 2023) https://www.youtube.com/watch?v=_5k0koJrXsw&t=2s
75. The Dungeon Dudes; "The OGL Explained". (11 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=szUnCuXVEJ8&t=447s;>
76. The Dungeon Dudes; "Planning for the future and the OGL" (19 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=gkagrYxKFng&t=39s;>
77. The Dungeon Dudes; "Our thoughts on the OGL aftermaths" (2 febbraio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=WnOZpdedHac>
78. "Fine, let's talk about the OGL situation" (17 gennaio 2023); <https://www.youtube.com/watch?v=Ps8t6JW2OZc&t=10s>
79. "Asking a D&D exec your questions about the OGL" (10 febbraio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=Z8-2yiFT2PU&t=348s>
80. Dungeons & Dragons rolls a 1 on new license (OGL 1.1), ft. Matt Colvill" (14 gennaio 2023) <https://www.youtube.com/watch?v=iZQJQYqhAgY>
81. "Understanding the new D&D Open Gaming Licence (OGL)" (23 dicembre 2022); <https://www.youtube.com/watch?v=wVSn3HMdQM8>
82. "WotC surrenders! ... and emails me??"(28 gennaio 2023); <https://www.youtube.com/watch?v=Bplr4dBwUUE&t=324s>

83. "D&D Exec. Opens up about OGL e One D&D, my interview with Kyle Brink" (22 febbraio 2023) https://www.youtube.com/watch?v=smyRYVzB_jQ&t=2s
84. Definizione di Copyright, Enciclopedia Treccani - <https://www.treccani.it/enciclopedia/copyright/>
85. System Reference Document, pag. 2 par. 4, Wizard of the Coast, 2016 https://media.wizards.com/2016/downloads/SRD-OGL_V1.1.pdf
86. System Reference Document, pag. 1 par. 1, Wizard of the Coast, 2016 https://media.wizards.com/2016/downloads/SRD-OGL_V1.1.pdf
87. Dungeons & Dragons Wiki, TSR inc. https://dungeons.fandom.com/wiki/TSR,_Inc.
88. Demil, Benoît; Lecocq, Xavier (May 15, 2014) - "The Rise and Fall of an Open Business Model" <https://journals.openedition.org/rei/5803>
89. The Alexandrian, 23 Dicembre 2022 - <https://thealexandrian.net/wordpress/48760/roleplaying-games/open-gaming-license-a-brief-history>
90. System Reference Document, pag. 2 par. 4, Wizard of the Coast, 2016 https://media.wizards.com/2016/downloads/SRD-OGL_V1.1.pdf
91. Wizards of the Coast, 27 Febbraio 2009 https://web.archive.org/web/20160429065212/https://www.wizards.com/d20/files/4E_SRD.pdf
92. The Escapist, The state of D&D: present, Greg Tito, <https://web.archive.org/web/20120129004417/https://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9293-The-State-of-D-D-Present.2>
93. System Reference Document, Wizard of the Coast, 2016 https://media.wizards.com/2016/downloads/SRD-OGL_V1.1.pdf
94. Lemon, Marshall (12 Gennaio, 2016). "Wizards of the Coast Puts Out New Dungeons and Dragons Open License With Forgotten Realms Content - The Escapist - <https://web.archive.org/web/20160211035705/https://www.escapistmagazine.com/news/view/165838-Wizards-of-the-Coast-Puts-Out-New-Dungeons-and-Dragons-Open-License-With-Forgotten-Realms-Content>
95. Christian Hoffer, 21 Novembre 2022, "D&D Clarifies support for third party material as new edition draws near" - <https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-dragons-open-game-license-srd-one-dnd/>

96. Christian Hoffer, 21 Dicembre 2022, "D&D announces changes to the OGL, some third party creators, must report revenues and potentially pay royalties", <https://comicbook.com/gaming/news/dungeons-dragons-wizards-of-the-coast-ogl-srd-royalties/>
97. Linda Codega, Gizmodo, 5 Gennaio 2023, "D&D new license tightens its grip on competition", <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634>
98. Linda Codega, Gizmodo, 13 Gennaio 2023, "WotC breaks its silence on D&D OGL", <https://gizmodo.com/dungeons-dragons-ogl-license-wizards-of-the-coast-wotc-1849985196>
99. Luke Plunkett, Kotaku, 18 gennaio 2023, "D&D owners sorry after week of very bad press", <https://kotaku.com/d-d-ogl-dungeons-dragons-wizards-coast-wotc-apology-1850003674>
100. Linda Codega, Gizmodo, 19 gennaio 2023, "D&D new OGL will be irrevocable and bring mechanics to Creative Commons, <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-creative-commons-licen-1850008294>
101. Linda Codega, Gizmodo, 27 gennaio 2023, "D&D Scraps plans to update its OGL", <https://gizmodo.com/dungeons-dragons-will-no-longer-deauthorize-its-open-1850041837>
102. TechRaptor; Paizo Sells Out Eight Months of Pathfinder Supply In Two Weeks; 2023 <https://techraptor.net/tabletop/news/paizo-sells-eight-months-of-pathfinder-in-two-weeks#:~:text=As%20a%20part%20of%20this,in%20just%20under%20two%20weeks.>
103. (DiceBreaker; Pathfinder and Call of Cthulhu RPGs sell out months' worth of books in two weeks after D&D OGL backlash; 2023) <https://www.dicebreaker.com/categories/roleplaying-game/news/pathfinder-call-of-cthulhu-rpgs-sell-out-dnd-ogl-backlash#:~:text=OGL%20backlash%20%7C%20Dicebreaker-Pathfinder%20and%20Call%20of%20Cthulhu%20RPGs%20sell%20out%20months%27%20worth,%27overwhelming%20surge%27%20in%20interest.>
104. Vaskelainen e Piscicelli; Online and Offline Communities in the Sharing Economy, 2018

105. D&D Beyond; Homebrew; <https://www.dndbeyond.com/homebrew>
106. Hagel e Armstrong; The real value of online communities, 2009
107. Demil, Benoît; Lecocq, Xavier- "The Rise and Fall of an Open Business Model", 2014; <https://journals.openedition.org/rei/5803>
108. Samer Faraj, Knowledge Collaboration in Online Communities, 2011
109. Reischauer, Mair; How Organizations Strategically Govern Online Communities: Lessons from the Sharing Economy
110. De Vaujany, Leclercq e Holt; Communities Versus Platforms; 2020