

Masterare o masterizzare?

Lucia Francalanci

PUBBLICATO: 24 APRILE 2018

Quesito:

Diversi utenti ci chiedono, confidando “nell’aiuto dell’Accademia della Crusca per trovare finalmente una soluzione a questo interrogativo che attanaglia da anni l’ambiente di gioco”, con quale verbo, nell’ambito dei giochi di ruolo, si debba indicare l’azione che compie il *master*. Nello specifico, ci domandano quale sia in generale la regola per la formazione di nuovi verbi a partire da una base straniera e quindi quale dei due termini solitamente usati (*masterare/masterizzare*) sia più corretto o, se si preferisce, meno scorretto. Altre domande riguardano la motivazione di questa alternanza: si tratta di una questione semantica o la scelta dipende dall’età dei giocatori o dalla loro provenienza geografica? Infine qualcuno chiede se, oltre a queste due possibilità, esistano altri termini per indicare la medesima azione.

Masterare o masterizzare?

Da qualche anno, tra gli appassionati di giochi di ruolo, si è sviluppata una lunga discussione su quale sia il verbo più corretto per indicare l’azione compiuta dal *master*. In particolare, il dibattito riguarda l’alternanza delle due forme verbali più frequentemente usate al riguardo, *masterare* e *masterizzare*. La questione si è puntualmente riproposta durante il Lucca Comics & Games, la fiera dedicata al fumetto, all’immaginario fantasy, all’animazione, al gioco e al videogioco, che si tiene ogni anno a Lucca tra ottobre e novembre.

I **giochi di ruolo** (GDR), in inglese *Role Playing Game* (RPG), sono un genere ludico in cui i partecipanti interpretano dei personaggi all’interno di un mondo immaginario o simulato.

Nei GDR uno dei partecipanti assume il ruolo di *master* e conduce le sessioni di gioco. Quella del *master* è una figura complessa, che racchiude in sé diverse funzioni: narratore, arbitro, conduttore, giudice del gioco.

Egli crea l’ambientazione e la situazione di partenza dell’avventura oppure propone avventure già pronte, eventualmente adattandole alle proprie esigenze. Descrive quello che i protagonisti vedono e affrontano mentre i giocatori raccontano ciò che fanno i loro personaggi; uno dei suoi compiti principali è proprio quello di prevedere gli sviluppi successivi della vicenda, o meglio prevedere quali possano essere le reazioni e gli eventi più probabili in base al comportamento dei giocatori.

Il *master* non gestisce un proprio personaggio ma assume di volta in volta il ruolo dei *personaggi non giocanti* (PNG): si tratta di figure, alleati o nemici, che non sono controllate da alcun giocatore ma che fanno comunque parte della storia. Egli propone inoltre le avventure successive, assegna le varie missioni ai giocatori e determina i risultati delle azioni dei loro personaggi, calcolando le probabilità di successo tramite l’ausilio di dadi speciali, detti dadi poliedrici, che hanno generalmente dalle 4

Cita come:

Lucia Francalanci, *Masterare o masterizzare?*, “Italiano digitale”, V, 2018/2, pp. 23-28.

Copyright 2018 Accademia della Crusca

Pubblicato con licenza creative commons [CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

alle 20 facce. Il *master* è tenuto ad avere una buona conoscenza delle regole del gioco; a seconda dello specifico gioco, egli ha la possibilità di integrarle o eventualmente modificarle. In ogni caso, nelle situazioni di dubbio è lui a decidere e avere l'ultima parola sull'interpretazione e l'applicazione del regolamento.

Il *master* è la figura tipica dei giochi di ruolo tradizionali, cioè quelli cartacei, giocati attorno a un tavolo, con fogli di carta, matite e dadi. È comunque presente anche nelle altre tipologie di GDR con un ruolo che può essere più o meno rilevante: da osservatore a moderatore. Nei giochi per il computer invece il ruolo del *master* è svolto dal computer stesso.

Il *master* *mastera* o *masterizza*?

Qual è il verbo che indica l'azione svolta dal *master*? Esistono varie possibilità per descriverne le diverse funzioni, come narrare, arbitrare, condurre, gestire, ecc. In inglese, tutte queste attività sono rese da un unico verbo, *to master*, il cui significato proprio è 'diventare esperto, padroneggiare'. *To master* è usato anche con altre accezioni, come quella di 'diventare maestro in qualcosa', di 'governare, conquistare' o di 'creare una copia da un disco'. Nell'ambito dei GDR una definizione generica di *to master* potrebbe essere quella di 'condurre una sessione di gioco', ma nello specifico il verbo rende conto della molteplicità delle funzioni svolte da questa figura. Le due forme italiane *masterare*/*masterizzare* nascono proprio come calco del verbo inglese e assumono il medesimo significato.

I principali dizionari sincronici dell'italiano non registrano per il sostantivo *master* l'accezione legata ai giochi di ruolo. Solo nel **GDLI** (Supplemento del 2004) è presente un riferimento all'ambito ludico: tra le definizioni della voce *master* troviamo 'chi dirige una battuta di caccia, in particolare a cavallo' e, per estensione, 'chi coordina le fasi di un gioco (con particolare riferimento ai giochi di ruolo)'. Il verbo *masterizzare* compare solo col significato tecnico di 'riprodurre da un master' (cioè l'originale da cui vengono riprodotti in serie dischi, cd, ecc.) o 'effettuare una copia di un cd/dvd'. *Masterare* non è invece registrato in alcun dizionario.

Come già accennato, sia *masterare* che *masterizzare* costituiscono adattamenti del verbo *to master* al sistema morfologico italiano, tramite l'aggiunta, nel caso di *masterare*, della desinenza *-are* della prima coniugazione o, nel caso di *masterizzare*, del suffisso *-izzare*, che, come ci ricorda **la scheda di Riccardo Cimaglia**, è uno dei più produttivi nell'italiano contemporaneo. La maggior parte delle neoformazioni verbali nella nostra lingua si ha tramite l'aggiunta di uno di questi due elementi a una base sia italiana sia straniera, in prevalenza inglese. Non esiste una regola che determini la scelta dell'uno o dell'altro: per questo motivo è frequente trovare in italiano una coppia di derivati a partire da una stessa base (*modellare/modellizzare*, *stalkare/stalkizzare*).

Masterare e *masterizzare* risultano quindi entrambi accettabili, come del resto è dimostrato dalla parallela diffusione delle due forme nell'ambito dei giochi di ruolo. Anche le attestazioni in rete confermano questo doppio uso, come illustrato nella tabella seguente (risultati al 17/12/2017):

Ricerche su Google (pagine in italiano): "forma verbale" + gdr			
masterizzare	3680	masterare	1380
masterizzo	3050	mastero	7730
masterizza	2430	mastera	3020
masterizzato	1720	masterato	1814
ho masterizzato	2850	ho masterato	586

Per raffinare la ricerca e disambiguare l'uso del verbo *masterizzare*, è stato aggiunto ai parametri il termine *gdr*, in modo da escludere l'accezione tecnica: le ricerche sono quindi del tipo "masterare" *gdr*, "masterizzo" *gdr*, ecc.

La forma *masterare* è in genere quella più contestata: nel *Dizionario dei giochi* di A. Angiolino e B. Sidoti (2010), ad esempio, si legge che la voce *masterizzare* «ha fortuna maggiore del più brutale "masterare" di significato identico»; nell'*Ortografia pratica dell'italiano dalla A alla Z* di F. Ilardi e M. Bocchiola (2003) gli autori sottolineano che "non esiste *masterare!*", anche se probabilmente si riferiscono all'accezione di copiare un disco. Nonostante queste critiche, entrambi gli usi possono essere considerati legittimi.

La questione semantica

Alcune coppie di derivati verbali in *-are/-izzare* si differenziano per il fatto che veicolano due diversi significati, anche se spesso di tratta soltanto di sfumature. In questo caso, invece, le due forme sono perfettamente equivalenti.

Col significato di 'condurre' si *mastera/masterizza* indistintamente un gioco, una partita, un'avventura, una campagna (*Mastero da anni campagne molto apprezzate dai miei giocatori; Cerco gruppo. Io vivo a Firenze e masterizzo D&D*); con l'accezione di 'arbitrare/dirigere' si *masterano/masterizzano* giocatori, gruppi, persone (*Tra meno di un mese avrò un nuovo gruppo da masterizzare; Ho masterato 8 giocatori e dopo 2 sessioni sono morto, non avevo la forza manco di inventare idee per le sessioni successive*). Con il significato di 'gestire/interpretare' si *masterano/masterizzano* personaggi non giocanti (*Vorrei tenere una sorta di diario dei viaggi dei personaggi che masterizzo; Ho sempre masterato pg buoni e mi piacerebbe provare con pg malvagi*). Talvolta, nel senso di 'gestire un personaggio', i due verbi sono impiegati non solo dal *master* ma anche dai giocatori stessi (*Chi mastera un PG non lo fa giocando 2h la sera; Ho masterizzato un monaco di livello 20*); in questo caso, tuttavia, sarebbe più appropriato usare il verbo *ruolare*, che, nell'ambito dei giochi di ruolo, indica l'azione compiuta dai giocatori e il cui significato è appunto 'giocare un personaggio, interpretare un ruolo': *il master mastera (o masterizza), il giocatore ruola*.

La questione cronologica

Si potrebbe supporre che i due termini abbiano avuto una diversa distribuzione nel tempo, ma è un'ipotesi che sembra piuttosto incerta e soprattutto che è difficile da verificare: l'uso dei due verbi è infatti principalmente legato all'oralità e fino almeno ai primi anni 2000 non è possibile rintracciare in rete attestazioni delle due forme in questa accezione. Possiamo comunque tentare di ricostruire il percorso compiuto dal sostantivo e dal verbo *master* per arrivare nella nostra lingua.

La storia di *master* è collegata all'origine e all'evoluzione dei giochi di ruolo.

La nascita dei giochi di ruolo viene fatta risalire al 1974 con la pubblicazione negli Stati Uniti delle regole di *Dungeons & Dragons* (D&D). Nel 1977 viene pubblicato *Dungeons & Dragons Basic Set*, la prima revisione del gioco, a opera di Eric Holmes; tra il 1977 e il 1979 esce *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). L'edizione definitiva è del 1983 (siamo alla terza revisione): da questa sono tratte quasi tutte le traduzioni in altre lingue, compresa quella italiana.

Dungeons & Dragons ha il merito di aver introdotto nel gergo ludico due tra i termini più fortunati: *dungeon* ('segreta, prigione sotterranea') e *Dungeon Master*. Il *Dungeon Master* (DM) raccoglie l'eredità di un ruolo già ben delineato, l'arbitro di *wargames*, e ne amplia i compiti, rendendolo anche un narratore, un conduttore, un direttore di gioco: «l'arbitro diventerà il *Dungeon Master*, una delle più fortunate invenzioni linguistiche del XX secolo, una nuova locuzione che andrà a poco a poco a designare una nuova forma di "giocatore". Il *Dungeon Master* assume molte funzioni durante una sessione di gioco di ruolo fino a diventare più propriamente uno *storyteller*, un narratore, figura lontanissima da quella dell'arbitro dalla quale ha avuto origine» (Luca Giuliano, *I padroni della menzogna: il gioco delle identità e dei mondi virtuali*, Meltemi Editore, 1997).

Sebbene si faccia coincidere la nascita di *Dungeon Master* con quella di *Dungeons & Dragons*, va precisato che il termine non viene utilizzato nella prima edizione del gioco (1974), dove si parla invece di *referee* (arbitro) e in misura minore di *master* (3 occorrenze nei tre volumi dell'edizione originale di D&D). DM viene usato per la prima volta nel II supplemento del 1975, *Blackmoor*, per poi divenire predominante a partire dall'edizione del 1977. È proprio nella versione di Holmes che il verbo *to master*, oltre al significato proprio di 'padroneggiare', viene impiegato in riferimento al ruolo del narratore: nel volume si parla infatti di *dungeon mastering* per indicare l'arte di condurre il gioco. Oggi la forma *mastering* è ampiamente attestata nei giochi di ruolo in questa accezione.

In Italia *Dungeons & Dragons* arriva nel 1980. Si tratta dell'edizione rivista da Holmes del 1977 (in inglese), che però all'epoca risulta difficilmente reperibile, tranne che per alcune copie in negozi specializzati. La prima edizione tradotta si ha solo nel 1985, pubblicata da Editrice Giochi: è la versione italiana di quella apparsa negli Stati Uniti nel 1983, anche nota come "scatola rossa". Trattandosi della 3ª revisione, il termine *referee* è ormai sostituito da *Dungeon Master* o semplicemente *master*; la traduzione italiana è di Giovanni Ingellis, futuro fondatore della casa editrice Stratelibri, che sceglie di mantenere entrambe le forme senza adattarle.

Da quel momento la locuzione *Dungeon Master* si diffonde in modo capillare e la figura del *master* diventa un ruolo stabile anche nel mondo ludico italiano. Per distinguersi dal gioco originale, iniziano a essere impiegati anche *Game Master* (GM) e il sostantivo *master*, che sono oggi tra i termini più diffusi nei giochi di ruolo. *Dungeon Master* (o DM) è ormai utilizzato solo in riferimento a *Dungeons & Dragons*, *Game Master* (GM) e *master* sono invece usati in senso più generico nei vari GDR.

La situazione, per quanto riguarda invece il verbo *to master*, non è così chiara. Nelle prime versioni italiane dei manuali l'espressione *dungeon mastering* non è mantenuta né sembrerebbe tradotta in alcun modo: in certe sezioni si parla semplicemente di "come condurre il gioco". I due adattamenti *masterare/masterizzare* potrebbero quindi essersi formati prima dell'arrivo in Italia dell'edizione tradotta, probabilmente da appassionati di *Dungeons & Dragons* che giocavano con il manuale in inglese, oppure dopo la pubblicazione, quando i giochi di ruolo iniziano a diffondersi tra gli italiani. In ogni caso, si tratta di una consuetudine legata al parlato: il gioco di ruolo si svolgeva infatti esclusivamente intorno a un tavolo o dal vivo. Solo in un secondo momento l'uso di *masterare/masterizzare* inizia a circolare anche in forma scritta.

Un controllo effettuato su riviste, quotidiani e fanzine [= riviste a tiratura limitata per appassionati di cinema, musica, ecc.] italiani pubblicati tra gli anni '80 e '90 conferma questa supposizione. Nei primi articoli legati a D&D e in generale al gioco di ruolo in Italia, l'unico verbo impiegato in riferimento al *master* è *arbitrare*, che conserva probabilmente il legame con la figura dell'*arbitro* già consolidata nei *wargames*. L'uso del verbo *arbitrare* in questo senso, di cui si rintracciano attestazioni già nel 1982 e quindi prima dell'uscita della versione italiana del gioco, viene mantenuto anche negli anni '90. Tra i vari esempi che dimostrano la forte connessione con la figura dell'*arbitro* si segnalano il trafiletto comparso sul n. 6 della rivista "Pergiooco" del 1982, *Il potere occulto del master in nero*, in cui l'autore mette a confronto il ruolo dell'*arbitro* e quello del *master*, e la costituzione nel 1984 dell'Associazione Arbitri Dungeons & Dragons (A.A.D.D.), poi naufragata e ricostituita nel 1986, come si legge nell'inserito pubblicitario presente sulla fanzine "Crom" n. 1 del 1987.

Le prime attestazioni scritte di *masterare/masterizzare* si hanno soltanto nei primi anni 2000. Questo passaggio dall'oralità alla scrittura è legato probabilmente alla grande diffusione dei giochi di ruolo online e, a partire dagli anni '90, dei MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*, letteralmente 'giochi di ruolo di massa online'). Il gioco in rete infatti non solo consente una forte interazione tra più giocatori, ma favorisce la nascita di vere e proprie comunità di utenti che discutono sulle dinamiche di gioco nei vari forum o siti web.

Masterizzare è attestato per la prima volta nel 2000 in un sito web dedicato al primo torneo ufficiale di Venetia Obscura, un gioco di ruolo fantasy italiano pubblicato proprio in quell'anno. Il gruppo che organizza il torneo "*desidera ringraziare Enrico M. & Alberto B. per aver accettato di masterizzare*".

La prima attestazione di *masterare* è invece del 2001, in un gruppo di discussione di Google dedicato ai giochi di ruolo (it.hobby.giochi.gdr.dnd): *In questo periodo non gioco con il mio solito gruppo in quanto ho iniziato a masterare (con la zed), circa 6 mesi fa, un gruppo di 5 giocatori.*

Tra le attestazioni individuate dell'una o dell'altra forma a partire dal 2000 lo scarto temporale risulta solo di un anno. Non sembra dunque plausibile l'ipotesi formulata da alcuni nostri lettori, cioè che l'uso del verbo *masterizzare* sia da attribuire a giocatori già attivi negli anni '80 e '90 e invece l'uso di *masterare* a giocatori più giovani.

Difficilmente verificabile anche la teoria che afferma che *masterare* sia nato per evitare l'ambiguità implicata da *masterizzare*, già presente nell'accezione tecnica di 'effettuare una copia di un disco'. Premesso che non è possibile rintracciare dati sul web a conferma di questa supposizione (per il motivo spiegato in precedenza), sembrerebbe comunque poco plausibile, dato che il verbo *masterizzare* con questo significato (l'unico attualmente registrato nei dizionari) viene fatto risalire al 1995, quindici anni dopo l'arrivo di *Dungeons & Dragons* in Italia e dieci anni dopo la pubblicazione del gioco in italiano. È invece più probabile che i due verbi abbiano seguito strade parallele. Del resto, nonostante la coincidenza formale delle due voci, la base di partenza è diversa: *masterizzare* deriva dal sostantivo *master* 'supporto originale da cui vengono riprodotti in serie cd, dvd, ecc.' (in inglese il verbo corrispondente è *to burn*), *masterare/masterizzare* sono invece calchi del verbo inglese *to master*.

Possibili alternative

In inglese vengono usati anche altri termini per designare la figura del *master*: oltre alle varianti grafiche di *Game Master* (*Game-Master*, *Games-master*, *Gamemaster*), troviamo *referee* 'arbitro' (e l'abbreviazione *ref*), *keeper* 'custode', *director* 'direttore', *narrator* e *storyteller* 'narratore'. Alcuni giochi utilizzano spesso nomi particolari che richiamano le dinamiche o l'ambientazione del gioco stesso: così in *Mechanical Dream* il *master* è l'*Absolute Judge*, in *Dragon Raid* è l'*Adventure Master*, in *Castle & Crusades*

è il *Castle Keeper*, in *Marvel Heroic Roleplaying* è il *watcher*, in *Ghostbusters* è il *ghostmaster*, in *Stuper Powers* è il *Big Mac Daddy* (BMD), ecc. Allo stesso modo, oltre al verbo *master* sono usate anche le forme *to referee* ‘arbitrare’, *to run* ‘gestire’, *to conduct* ‘condurre’ e *to design* ‘progettare’.

La situazione è la stessa in italiano: tra i termini con cui viene chiamato attualmente il *master* troviamo *giudice*, *conduttore*, *regista*, anche se le forme più diffuse rimangono *narratore* e *arbitro*. Un elemento che sembra accomunare nel tempo le denominazioni che si riferiscono al *master* è, ironicamente, il suo essere il “detentore del potere assoluto”, nel gioco ma non solo: lo stesso Ingellis, in un articolo apparso sul n. 3 della rivista “Pergiooco” del 1980, parla del DM come di “un personaggio che funge contemporaneamente da Giudice e Destino nel mondo sotterraneo di D&D”; come si legge nel già citato *Dizionario dei giochi*, nei primi articoli sui giochi di ruolo apparsi sulla stampa specializzata nel 1982 viene utilizzato l’ironico sinonimo *Divino Moderatore*, “evidenziando l’assoluto potere che ha il narratore sul mondo dell’ambientazione e sulle regole del gioco”. Nel 1983, nel numero 349 della rubrica “Tuttolibri”, il supplemento del quotidiano “La Stampa”, Giampaolo Dossena, uno dei massimi esperti di giochi in Italia, scrive: “Senz’ombra di intenzione blasfema, il capogioco alcuni lo chiamano Maestro (master) altri God (Dio)”. Nella stessa introduzione al *Manuale del Dungeon Master* (*Dungeons & Dragons*, versione 3.0 del 2000) si legge: “Il DM ha nelle proprie mani il potere di creare mondi, controllare divinità e draghi e guidare intere nazioni. È l’arbitro del gioco, delle regole, dell’ambientazione e, in definitiva, del divertimento. Si tratta di un potere notevole. Va quindi usato saggiamente”.

Per quanto riguarda le forme verbali legate a *master*, accanto a *masterare/masterizzare* troviamo anche le voci italiane *arbitrare*, *condurre*, *dirigere*. Non risultano attestazioni del termine *mastereggiare*, che propone uno dei nostri utenti. Molto diffuso anche il prestito non adattato *mastering*: fin dalla prima edizione del Lucca Comics & Games nel 1993, ad esempio, la manifestazione prevede un torneo di *Mastering* che si svolge nell’ambito delle Ruolimpiadi.

Il sinonimo che più si avvicina al concetto espresso da *masterare/masterizzare* è *runnare*, calco dall’inglese *to run*, propriamente ‘correre’ ma anche ‘gestire’.

Chi sarà il vincitore?

Riassumendo, sia l’uso di *masterare* sia quello di *masterizzare* possono essere considerati legittimi. Non esiste apparentemente una motivazione (di tipo semantico, geografico, cronologico, ecc.) che giustifichi questa duplice opzione: le due forme sono nate e si sono diffuse in modo parallelo, indipendentemente dalla zona geografica o dall’età dei giocatori.

Possiamo provare a fare ipotesi sul futuro dei due verbi: dal momento che le lingue tendono alla semplificazione, è possibile che una delle due forme si attesti e l’altra invece sparisca.

Ma quale delle due? Purtroppo, anche in questo caso, le ricerche sul web non ci aiutano. Analizzando i dati relativi alla crescita e alla diffusione delle due forme in rete si vede infatti che la tendenza generale è quella di una crescita esponenziale per entrambe le forme.

Non resta quindi che dichiarare il pareggio, almeno per il momento. D’altra parte, come ci ricorda Vanni Santoni nel suo libro *La stanza profonda*, il gioco di ruolo non ha vincitori.