

UN CASO “STORICO” DI MONDO PERSISTENTE

Una delle prime esperienze italiane in tal senso è stato *Pathos*, un esperimento tra gioco di ruolo dal vivo e letteratura interattiva che a partire dal 1997 ha fatto coincidere «*tempo della performance* (la durata del gioco: tre anni per *Pathos I*), *tempo del gioco* (la sequenza temporale degli eventi dei quali i personaggi sono stati protagonisti), *tempo storico* (lo scorrere del tempo nello sfondo storico degli avvenimenti principali immaginati nella fiction) e *tempo reale* (lo scorrere del tempo nella realtà quotidiana in cui stavano vivendo i giocatori)» [Giuliano, 2006].