

I FONDAMENTI DEL ROLE-PLAYING: IL CONCETTO DI “RUOLO”

VERSIONE 0.1 - BOZZA PER COMMENTI
26/11/2008

***Abstract:** Questo articolo, basandosi sull'articolo "I Fondamenti del Role-Playing", approfondisce un particolare tipo di interazione tra due componenti di un sistema che è quella che consente di definire se ci sia o no un "ruolo". Inoltre, cerca di chiarire quando sia possibile parlare di "ruolo" o meno, basandosi sui due criteri di vicinanza e lontananza del personaggio da interpretare e del mondo in cui si trova.*

Introduzione ed Obiettivo	2
l'interazione ed il "ruolo"	2
Ruoli "vicini" e Ruoli "lontani"	3
Sospensione di incredulità.....	3
Mondo In-Game e ruoli all'opera.....	4
Incomprensioni.....	5
Conclusioni.....	6
Ringraziamenti	6
Licenza	7

INTRODUZIONE ED OBIETTIVO

Nell'articolo "I fondamenti del Role-Playing" (disponibile qui: <http://nuke.robertograssi.net/Portals/0/RpgFiles/IFondamentiDelRole-Playing.pdf>) ho presentato i fattori fondamentali per poter identificare il gioco di ruolo. Essi consistono nella presenza di "due mondi di gioco" e dei seguenti altri:

- Il Sistema, inteso come componenti out-of-game ed in-game costitutivi e relazioni tra di essi.
- L'Interazione, intesa come la capacità di un elemento del sistema di poterne influenzare un altro.
- Gli Obiettivi, da raggiungere, per mezzo del Gdr, nel mondo Out-Of-Game.
- Il Processo, grazie al quale il Gdr può essere visto come una sequenza di attività che a fronte di determinati input produce determinati output.

Questo articolo approfondirà un particolare tipo di interazione, che è peculiare nei giochi di ruolo, ed è quella che consente di definire che c'è un "ruolo" in azione.

Questo articolo NON è divulgativo e contiene termini tecnici. Per approfondimenti su nozioni correlate rimando agli altri articoli del modello o ad articoli di teoria del game-design disponibili in rete.

ROBERTO GRASSI, è autore di giochi di narrativa interattiva per computer, librogames e sistemi di giochi di ruolo. E' anche autore di giochi da tavolo e di narrazione autoprodotti e liberamente scaricabili da Internet. E' un membro molto attivo nella comunità ludica italiana. Per riferimenti:

<http://nuke.levity-rpg.net>

<http://www.terradyf.net>

<http://nuke.robertograssi.net>

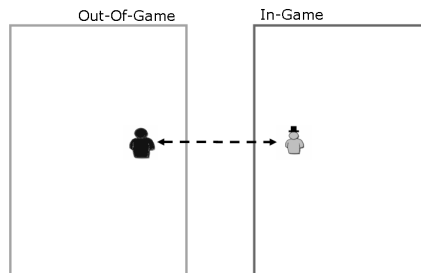
rgrassi1970@gmail.com

L'INTERAZIONE ED IL "RUOLO"

Ho definito l'interazione come segue:

Definizione: *L'interazione consiste nella capacità di un elemento del sistema di poter influenzarne un altro. Le interazioni possono essere In-Game, Meta-Game e Out-Of-Game, come le relazioni, sopra le quali si impostano e delle quali ne precisano la natura. Una particolare interazione è quella che esplicita la relazione tra almeno un giocatore ed un personaggio, del quale il giocatore interpreta il ruolo.*

Ecco una rappresentazione grafica del concetto generico di "interazione":



Una particolare interazione è quella che precisa la natura della relazione tra almeno un giocatore ed almeno un personaggio del mondo In-Game e ne definisce il **ruolo**.

Definizione: *Il ruolo consiste in un insieme di comportamenti attesi da parte del giocatore che interpreta almeno uno dei personaggi nel mondo In-Game.*

Questa definizione necessita di un chiarimento ed una estensione:

Chiarimento 1: "L'insieme di comportamenti attesi" determina la necessità di avere qualcuno o qualcosa che valuti questi comportamenti. Un gruppo di giocatori, almeno un altro giocatore, una comunità online. Questa definizione sembrerebbe limitante ma è fondamentale perché è proprio su di essa che si basa la possibilità da parte degli altri giocatori di affermare: "Cosa diavolo stai facendo? Un guerriero del medioevo non si comporterebbe così.". Oppure: "Cosa cavolo fai? Sei un paladino. Un paladino non uccide le persone a cuor leggero.". In altri termini, il fatto di interpretare un ruolo nel mondo In-Game si porta dietro anche considerazioni di tipo "etico" ed "estetico" che il gruppo degli altri giocatori valuterà se vorrà considerare l'esistenza effettiva ed efficace di un "ruolo in atto". Nel caso in cui siano disattese le aspettative degli altri giocatori diventa sempre più debole l'interazione e di conseguenza anche l'evidenza che ci sia un "ruolo in atto".

Chiarimento 2: Per motivi che capirete leggendo i prossimi paragrafi, NON considero corretto definire giocare di "ruolo" la possibilità di 'muovere' elementi del mondo In-Game come oggetti inanimati. Non voglio qui dire che tale possibilità sia esclusa (anzi, io ne faccio spesso uso), ma che non è da considerare, in senso stretto, un "ruolo".

Estensione: Questa definizione escluderebbe i librogames o alcuni FPS o comunque i giochi di ruolo in cui c'è solo un giocatore e di conseguenza non c'è un gruppo di giocatori che valuta il suo 'comportamento atteso' e che ha aspettative verso di esso. Per questo motivo è importante introdurre un altro concetto che è il seguente.

Definizione (Estensione): *Per poter affermare che ci sia un ruolo, deve esistere, per il giocatore, la percezione di un grado di libertà decisionale e di discrezionalità che può avere effetti su altre interazioni.*

Questo grado di libertà, e quello che ne deriva, è strettamente dipendente dal grado di interazione che il giocatore potrà soddisfare nel corso del gioco e sarà discusso più

dettagliatamente nel capitolo delle interazioni, come una interazione particolare. In prima approssimazione, il grado di libertà viene percepito, dal giocatore, come il numero di interazioni che gli risultano evidenti.

RUOLI “VICINI” E RUOLI “LONTANI”

Abbiamo visto quindi che l’aspettativa di un comportamento atteso e, per estensione, la percezione di un grado di libertà decisionale sono i due aspetti che determinano la possibile presenza di un “ruolo”.

Tuttavia, vale la pena approfondire ancora questo concetto del “comportamento atteso”. Per far sì che ci sia una aspettativa rispetto ad un insieme di comportamenti attesi, deve essere valida almeno una delle seguenti condizioni:

- Devono esistere differenze significative tra il giocatore ed il personaggio del quale sta interpretando il ruolo.
- Devono esistere differenze tra il mondo Out-Of-Game ed il mondo In-Game in cui il personaggio si trova, anche se le sue caratteristiche sono molto simili a quelle del giocatore.

Questo grafico, forse, può spiegare questo concetto meglio di mille parole.

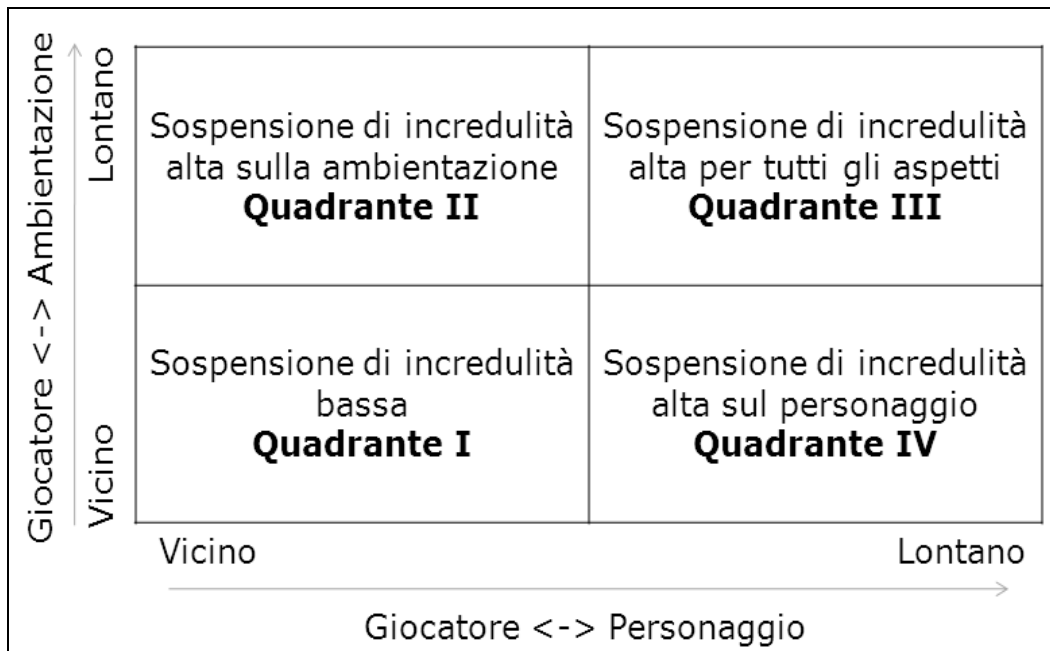


In poche parole, è difficile dire che stai interpretando un ruolo se interpreti “qualcuno di molto simile a te stesso in una ambientazione/contesto molto vicini al tuo contesto reale”.

Quello che questo grafico vuole suggerire è, ad esempio, che posso far giocare ad un chirurgo un “gioco di ruolo sui chirurghi” ma è molto probabile che ad un certo punto lui dica “Cosa mi stai facendo giocare? Questa è la mia vita vera.” Oppure, se riuscissi a far venire a casa mia, ad Hobbitville, Frodo ed Aragorn non potrei far giocare loro “Il Signore degli Anelli”, perché mi direbbero, “Perché dovremmo giocare qualcosa che è così vicino a noi?. Facci giocare una storia in un mondo in cui siamo impiegati di una azienda metalmeccanica.”

SOSPENSIONE DI INCREDULITÀ

Il grafico precedente consente anche di sovrapporre, in maniera interessante, il concetto di sospensione di incredulità ai quattro quadranti, come segue.



Riprendo una definizione del concetto da Wikipedia.

http://it.wikipedia.org/wiki/Sospensione_dell'incredulit%C3%A0

***Definizione:** La sospensione dell'incredulità o sospensione del dubbio è un particolare carattere semiotico che consiste nella volontà, da parte del lettore o dello spettatore, di sospendere le proprie facoltà critiche allo scopo di ignorare le incongruenze secondarie e godere di un'opera di fantasia.*

Tale definizione si applica soprattutto alla narrativa 'statica' ma sta iniziando ad essere considerata anche dalla ludologia e dal game design.

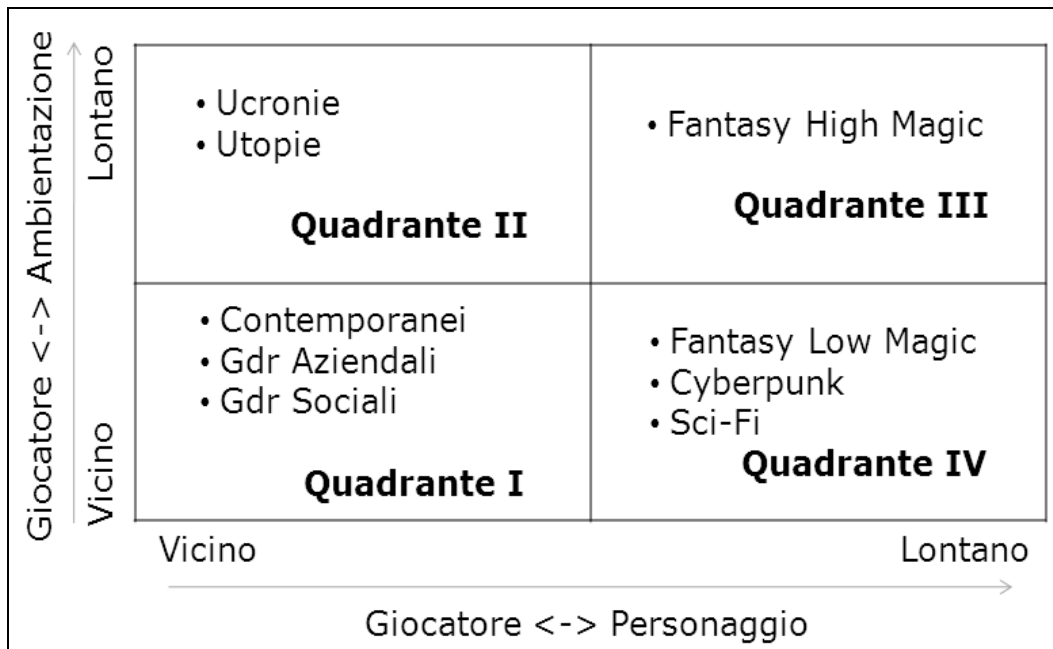
Nel Quadrante I, i giocatori concederanno poco all'incredulità, perché hanno delle aspettative sul fatto che i personaggi e l'ambientazione siano vicine alla loro esperienza comune.

Il Quadrante III, invece, è quello in cui i giocatori concederanno più spazio alla sospensione di incredulità, lasciando maggiore libertà al creatore/gestore del gioco. Forse è quello il motivo per cui la maggior parte dei giochi di ruolo ricade in quel quadrante (vedi paragrafo successivo).

MONDO IN-GAME E RUOLI ALL'OPERA

I personaggi e le ambientazioni sono due componenti essenziali sia del Sistema che del "Mondo In-Game". Le loro relazioni possono dare anche informazioni utili per provare una primissima e superficiale catalogazione dei tipi di giochi di ruolo, come il diagramma che segue.

Ovviamente, si tratta di una primissima bozza e considera i caratteri più comuni di questi tipi di giochi.



Nel Quadrante I ricadono, ad esempio, quelle tipologie di giochi di ruolo costruiti per le simulazioni comportamentali nelle aziende, in cui si interpreta qualcosa di molto vicini a quello che siamo, in ambienti ‘vicini’ (la nostra azienda, o contesti sociali simili) al nostro, con piccole/piccolissime differenze. E’ anche il quadrante dei giochi di ruolo con fini sociali. E’ per questo motivo che si fa fatica ad immaginarli come giochi “di ruolo” normali. E’ spesso il quadrante in cui possono essere collocati molti giochi di narrazione che stimolano i giocatori a produrre narrazione con ambientazioni e personaggi in cui i giocatori dovrebbero potersi ritrovare con facilità. E’ anche il quadrante in cui può ricadere la gran parte delle opere ‘teatrali’, che possono avere un grado più o meno elevato di “libertà discrezionale” (ma questo è un altro articolo).

Nel Quadrante II, possono ricadere i giochi di ruolo in cui i personaggi sono umani “normali” in ambientazioni che sono “lontane” dalla normalità per via delle loro caratteristiche spaziali e temporali. Un Gdr di “Lost” ad esempio, potrebbe ricadere in questo quadrante.

Il Quadrante III è quello in cui finiscono la maggior parte delle ambientazioni gdr. Ad esempio D&D, World of Warcraft, così come i MMORPG e i MUD con ambientazioni di questa casistica.

Il Quadrante IV, invece esplora l’interpretazione mettendo personaggi ‘anomali’ rispetto ai giocatori ma in ambientazioni comuni. Può esserlo un certo tipo di Science Fiction, o un Fantasy Low-Magic.

INCOMPRESIONI

Questo semplice diagramma consente anche di evidenziare quali siano le incomprensioni tra il mondo dei giocatori di ruolo e le argomentazioni della carta stampata contro il Gdr in generale.

Non viene infatti percepita la capacità, da parte dei giocatori, di posizionarsi nei quadranti che consentono di poter parlare di un “altro mondo” e di un “altro personaggio”.

I giochi che rientrano nel quadrante I sono, comunque, quelli più ad alto rischio di incomprensione. Penso a giochi come “Grand Theft Auto” o “The Sims”. Forse non rientrano in questo modello descrittivo dei giochi di ruolo, ma possono tornare utili come esempio. In questi casi, è oggettivamente difficile capire se/quanto il giocatore stia impersonando un ruolo e quanto questo possa determinare degli effetti su di lui nel mondo Out-Of-Game. Se ci pensiamo bene, produrre un effetto positivo nei giocatori del mondo Out-Of-Game è proprio qualcosa di desiderato.

CONCLUSIONI

In questo articolo ho ripreso ed espanso la definizione di “ruolo” come una particolare interazione, che è un elemento di un modello descrittivo più ampio dei Gdr, che richiede che esista un “comportamento atteso” e, come estensione, la percezione di un grado di libertà decisionale e di discrezionalità del proprio personaggio all’interno del mondo di gioco.

Poi, ho definito due parametri importanti del concetto di “ruolo” che consistono nel rapporto tra giocatore e personaggio e tra giocatore ed ambientazione. Ciò porta alla definizione di grafici di riferimento su cui si possono ricavare quadranti in cui collocare più facilmente alcuni concetti come il fatto di capire se si stia parlando o meno di un “ruolo”, della sospensione di incredulità, della classificazione dei tipi di Gdr.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio Piermaria Maraziti per le discussioni infuocate su questi argomenti.

Ringrazio Luca Volpino per le discussioni relativamente al concetto di “ruolo”.

LICENZA

ATTRIBUZIONE-NON OPERE DERIVATE 2.5 ITALIA

Tu sei libero:



di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera.



Non opere derivate. Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.

- Ogni volta che usi o distribuisi quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.
- Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali.