

# I FONDAMENTI DEL ROLE-PLAYING

---

VERSIONE 0.2 - BOZZA PER COMMENTI  
28/05/2008

***Abstract:** Questo articolo si pone l'obiettivo di introdurre il mondo "Out-of-Game" ed il mondo "In-Game" come presupposti imprescindibili per qualunque forma di studio del role-playing. Successivamente si occupa di definire i quattro elementi fondamentali del role-playing e cioè: il sistema, l'obiettivo, il processo e l'interazione. Il modello che andrà a definirsi non vuole in nessun modo essere un modello funzionale con un obiettivo esplicito (come ad esempio il Big Model), ma ambisce ad essere un modello descrittivo di forme diverse di role-playing in modo da poter collegare ed analizzare problematiche, teorie e concetti simili in differenti campi di applicazione. L'articolo è tecnico e non didattico ed utilizzerà terminologia specifica. Per il significato e le definizioni rimando ad altri testi.*

Introduzione ed Obiettivo .....	2
I due Mondi.....	2
Gli elementi fondamentali del Role-Playing: Il sistema.....	2
Gli elementi fondamentali del Role-Playing: l'interazione..	4
Gli elementi fondamentali del Role-Playing: gli obiettivi....	6
Gli elementi fondamentali del Role-Playing: il processo.....	7
Definire il Role-Playing .....	8
conclusioni.....	8
Ringraziamenti .....	9
Ringraziamenti e licenza.....	9

---

## INTRODUZIONE ED OBIETTIVO

---

Questo è il primo articolo, di una serie, che si pongono l'obiettivo di definire un modello unificato ed un glossario comune per molte forme e giochi che vanno sotto il nome di narrazione interattiva e gioco di ruolo.

In base alla mia esperienza, ho riscontrato che molte forme di gioco diverse usano un lessico differente, nonostante il concetto da esprimere sia identico. Questo impedisce di poter analizzare con una certa facilità i problemi e le teorie sottostanti (design, miglioramento della giocabilità) di questi tipi di gioco e di forme di narrazione.

Un elenco, certamente non esaustivo, comprende:

- Avventure testuali
- Interactive Fiction
- Avventure Grafiche
- CRPG
- MUD
- MMORPG
- MUSH
- Tabletop RPG
- RPG Live
- Free Form
- Chamber games
- Giochi di narrazione
- Librogame

L'obiettivo, ambizioso, sarà quello di iniziare a delineare elementi comuni ad ognuna di queste forme di role-playing e di gioco in modo da poter costruire una teoria ed un modello unificati.

Dopodichè, mappare le teorie esistenti su questo modello ed infine produrre teorie ed idee innovative per poter migliorare il design e consentire ai creatori di questi giochi di ampliare la conoscenza teorica, utilizzando concetti di un campo di applicazione in altri.

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.

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

<http://www.terrarif.net>

<http://nuke.robertograssi.net>

[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

---

## I DUE MONDI

---

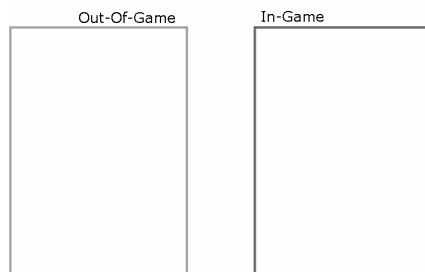
Non può esistere role-playing senza la presenza di due Mondi di gioco. Uno è quello reale in cui esistono fisicamente i giocatori. Nella terminologia specialistica questo mondo di gioco viene chiamato “Out-Of-Game”. L’altro è quello del mondo immaginario e immaginato dai giocatori, che nella terminologia specialistica viene chiamato “In-Game”.

***Nota:** Il concetto di “Shared Imaginary Space” sarà descritto e dettagliato in un articolo specifico sui due mondi. Saranno inoltre introdotti i concetti di “Personal Imaginary Space”, “Personal Real Space” e “Shared Real Space”.*

L’esistenza chiaramente identificabile di questi due mondi è il presupposto fondamentale per il role-playing. Senza di essa non si può fare role-playing. Va da sé, che poi il mondo “Out-Of-Game” e quello “In-Game” sono dotati ognuno di caratteristiche peculiari che fanno la differenza tra le diverse forme di role-playing.

***Nota:** Nei Gdr Live ed in alcune forme di role-playing il mondo Out-Of-Game e quello In-Game potrebbero coincidere. Tuttavia, è sempre chiaro ai giocatori, tramite segnali da parte di chi conduce il gioco, quando ci si trova in gioco e quando no. Questo evento consente di distinguere tra mondo Out-Of-Game e mondo In-Game, sebbene si tratti dello stesso luogo fisico.*

Possiamo immaginare dunque questi due mondi come due entità logiche separate, come la seguente figura.



Come vedremo, il sistema si occuperà di definire cosa c’è nei rispettivi mondi e l’interazione si occuperà di definire come i due mondi interagiscono e si influenzano a vicenda.

---

## GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL ROLE-PLAYING: IL SISTEMA

---

Un **Sistema** consiste in un gruppo di elementi indipendenti e collegati tra di loro da relazioni fisiche o logiche. Chiamerò questi elementi i **componenti** di un sistema di role-playing. Le **relazioni** si stabiliscono sempre e solo tra i componenti.

E’ inoltre importante affermare che il Sistema tende ad arrangiare gli elementi e le relazioni per ottenere l’obiettivo per il quale esso viene utilizzato (cfr. il paragrafo sugli obiettivi).

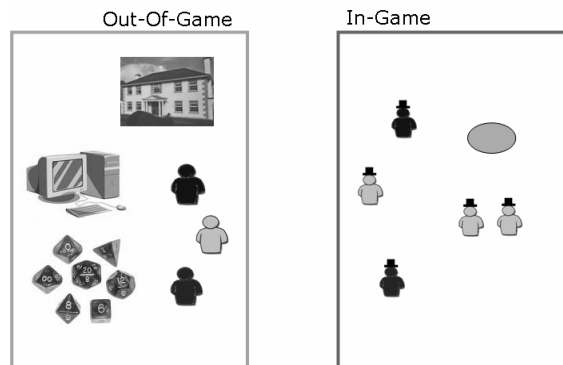
Dico, dunque, che si possa parlare di un sistema di role-playing quando si verifica l’esistenza di una struttura in cui sia possibile identificare i seguenti elementi.

- **Componenti:** i singoli elementi fisici e logici che costituiscono il sistema.

- **Architettura:** tutte le possibili relazioni che si possono definire tra i componenti, indipendentemente dal fatto che poi siano utilizzate durante il gioco.

***Definizione:** Un sistema di role-playing consiste in un gruppo di componenti, sia del mondo Out-Of-Game che In-Game. Le relazioni tra i componenti ne definiscono l'architettura.*

Come detto, i componenti possono essere fisici o logici e possono far parte del mondo in-game o del mondo out-of-game. Vedere la figura seguente.

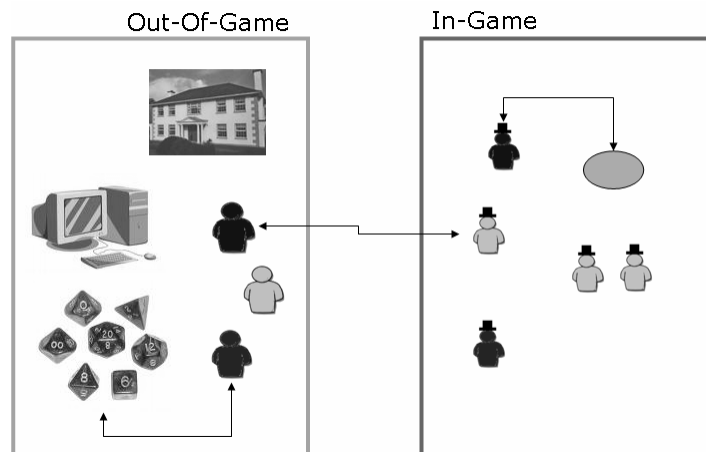


In definitiva, nel mondo Out-Of-Game e nel mondo In-Game deve esserci qualcosa. In prima approssimazione, questi sono gli elementi costitutivi. Non è detto che debbano esserci sempre tutti. Anzi, la loro presenza e le relazioni possibili tra di essi è proprio quella che determina le differenti forme di role-playing.

- **Out-Of-Game:** Giocatori, Infrastruttura Tecnologica (ad es... computer), Infrastruttura Ambientale (il luogo dove si gioca), Strumenti di supporto (il manuale delle regole, i dadi...), la Storia generata dalla sessione di gioco.
- **In-Game:** Personaggi Giocanti, Personaggi non Giocanti, Ambientazione, Eventi di gioco In-Game (un combattimento, un dialogo, etc...)

Una volta che abbiamo posizionato ed identificato gli elementi, dobbiamo iniziare ad investigare le relazioni tra di essi. Possono esistere tre tipi di relazioni (vedere la figura seguente):

- Relazioni In-Game, stabiliscono connessioni tra gli elementi In-Game.
  - Esempio: Un Personaggio **parla con un altro personaggio.**
  - Esempio: Un Personaggio **esamina una porta.**
- Relazioni Out-Of-Game, stabiliscono connessioni tra gli elementi Out-Of-Game.
  - Esempio: I Giocatori **usano i dadi.**
  - Esempio: I Giocatori **si trovano nella sede di gioco.**
- Relazioni di Meta-Game, stabiliscono connessioni tra elementi Out-Of-Game ed elementi In-Game.
  - Esempio: Il Narratore **dice qualcosa relativamente al Setting**
  - Esempio: Il **Giocatore vuole che il suo Personaggio rompa un oggetto**




---

### GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL ROLE-PLAYING: L'INTERAZIONE

---

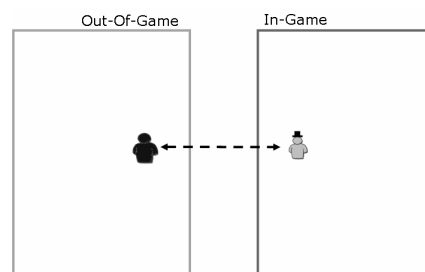
Il concetto di interazione è uno dei più ambigui e variamente utilizzati da chi si interessa di teoria dei giochi di ruolo e dei giochi di narrazione. E' molto usato, ripeto, ma non ho mai incontrato una definizione chiara ed univoca.

In alcuni casi, si parla di interazione intendendolo come la capacità che viene data ai giocatori di poter "influenzare il corso della storia", in altri di poter "interagire in maniera più o meno intensa con i giocatori", in altri di poter "interagire con gli elementi del mondo", come ad esempio poter esaminare qualunque oggetto nel mondo In-Game.

Ai fini di questo articolo cercherò di dare una definizione chiara ed univoca di "interazione", anche perché si tratta di un concetto fondamentale. Inoltre, in questo modello, un particolare tipo di interazione è proprio quella che definisce il "ruolo", ed è una delle condizioni fondamentali per dire che si stia facendo role-playing.

**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**.*

La definizione può sembrare, ad una prima impressione, molto complessa ma deve farsi carico di considerare tutti i possibili tipi di interazione nei giochi di ruolo e di narrazione.



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.

**Nota:** L'interpretazione da parte del giocatore di un oggetto non animato o di scenario, del mondo In-Game, verrà esplorata nell'articolo specificamente dedicato alla interazione.

Questa interazione (e quindi questa relazione) è fondamentale perché si possa parlare di role-playing. Se viene a cadere, cade anche il concetto di role-playing e cioè di interpretazione di un ruolo. Inoltre, 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.

Le interazioni, come detto nella definizione, si instaurano sulle relazioni e possono essere In-Game, Out-Of-Game e Meta-Game. Ecco alcuni esempi

- Interazioni In-Game
  - Relazione Personaggio - Oggetto:
    - Interazione: Il Personaggio sfonda la porta e si ferisce.
    - Interazione: La Spada Magica inizia a brillare e provoca nel personaggio un senso di profonda tristezza.
- Interazioni Out-Of-Game
  - Relazione Giocatore – Computer:
    - Interazione: Il Giocatore legge i caratteri sullo schermo e comprende quello che sta accadendo In-Game
    - Interazione: Il Giocatore clicca su un elemento grafico e ne ricava informazioni.
- Interazioni Meta-Game
  - Relazione Giocatore – Mondo In-Game:
    - Interazione: Il Giocatore comprende che il suo personaggio è ferito mortalmente ed inizia a contestare il regolamento.
    - Interazione: Il Giocatore vuole esplorare l'ambientazione e lo fa per mezzo del suo personaggio.

Le interazioni potranno avere tre gradi:

- **Nulla, o trascurabile.** Quando l'esito dell'interazione non modifica in maniera percettibile le informazioni e la conoscenza che i giocatori hanno del mondo In-Game e Out-Of-Game.

- **Debole.** Quando l'esito dell'interazione modifica in maniera percettibile le informazioni e la conoscenza che i giocatori hanno del mondo In-Game.
- **Forte.** Quando l'esito dell'interazione modifica in maniera percettibile le informazioni e la conoscenza che i giocatori hanno del mondo Out-Of-Game.

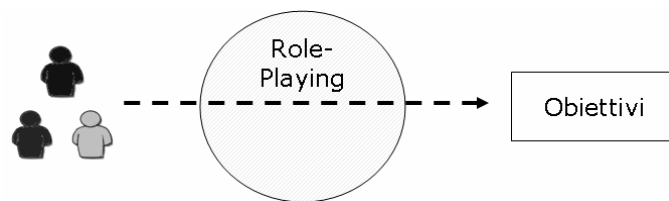
---

## GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL ROLE-PLAYING: GLI OBIETTIVI

---

Perché si fanno le attività di role-playing? La risposta può sembrare banale ma non lo è: “Per raggiungere almeno un obiettivo.”

**Definizione:** *Il role-playing è un mezzo per raggiungere obiettivi nel mondo Out-Of-Game.*



Tali obiettivi si possono dividere in:

- “Obiettivi sociali”, quando hanno una ricaduta sui giocatori, compreso il Narratore. Ecco alcuni esempi:
  - Obiettivi educativi
  - Obiettivi emozionali
  - Obiettivi relazionali
  - Obiettivi egoistici, quando il beneficio è confinato ad un singolo giocatore, magari a scapito di altri.
  - Obiettivi terapeutici
  - Obiettivi di divertimento
- “Obiettivi narrativi” quando i beneficiari sono oggetti impalpabili quali la “bella storia” o la “bella narrazione”. I parametri estetici possono essere interni al gruppo o esterni.

Tali obiettivi non sono in contrasto tra di loro e possono essere entrambi raggiunti durante una sessione di gioco.

**Nota:** *Un aspetto molto importante è che il role-playing non è mai concepito per un pubblico, tanto meno pagante. Con questo non voglio dire che un eventuale pubblico non possa assistere alla rappresentazione di role-playing (e che possa alterarne superficialmente la sua esecuzione), ma che la sua presenza non è mandatoria per la esecuzione del role-playing, la cui fruizione resta confinata all'interno del gruppo di gioco.*

Nel caso in cui sia difficile, a prima vista, identificare gli obiettivi, un aspetto fondamentale è quello di applicare il concetto del “cui prodest”. In sostanza, bisogna farsi la domanda: “Chi trae il massimo beneficio da una sessione di gioco condotta in un determinato modo?”

E' preferibile che gli obiettivi siano condivisi dai giocatori prima della sessione di gioco, altrimenti la sessione potrebbe risultare frustrante per alcuni dei giocatori.

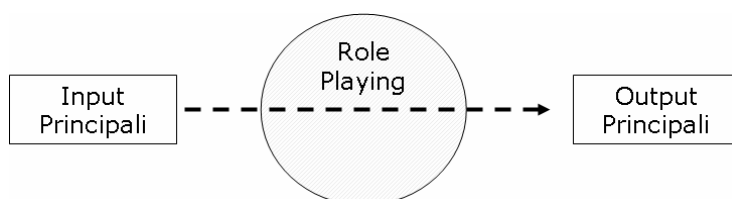
---

## GLI ELEMENTI FONDAMENTALI DEL ROLE-PLAYING: IL PROCESSO

---

Il role-playing deve essere anche visto come un processo che riceve alcuni input e produce alcuni output, come si vede dalla figura seguente..

***Definizione:** Il role-playing è un processo che riceve determinati input e produce determinati output.*



Gli Input Principali sono, solitamente, i componenti del sistema nel mondo Out-Of-Game: i giocatori, i tool di supporto ed il luogo fisico. Senza di essi, il processo di role-playing non può iniziare.

Gli Output Principali, da cercare sempre nel mondo Out-Of-Game, possono essere ad esempio:

- Giocatori soddisfatti
- Cronache di gioco
- Actual Play
- Schede dei giocatori compilate, modificate o stracciate

L'aspetto importante è che chi analizza il role-playing come processo deve occuparsi di indagare l'esistenza e lo stato degli input e degli output come mero osservatore esterno del fenomeno. L'osservatore esterno, difatti, non ha la percezione del mondo In-Game (che è patrimonio dei giocatori) ma può osservare quello che sta accadendo nel mondo fisico Out-Of-Game.

Il processo generale del role-playing deve poi essere scomposto in sotto-processi isolabili, come ad esempio:

- Sottoprocesso di determinazione delle "ground rules" che dovranno valere per il gruppo che si sta formando ed intende giocare.
- Sottoprocesso di avvio della sessione di gioco
- Sottoprocesso per determinare quali enunciati possono essere fatti nel mondo Out-Of-Game senza violare le "ground rules"
- Sottoprocesso per determinare se una azione enunciata nel mondo Out-Of-Game sia "legale" nel mondo In-Game
- Sottoprocesso per accordarsi sull'esito di una azione enunciata nel mondo Out-Of-Game e determinazione degli effetti nel mondo In-Game



- Sottoprocesso di chiusura della sessione di gioco.

E così via.

---

## DEFINIRE IL ROLE-PLAYING

---

Giunti a questo punto, credo ci siano tutti gli elementi per poter definire in maniera estesa cosa sia il role-playing.

**Definizione:** *Il role-playing è un attività, in cui sia possibile distinguere l'esistenza di due mondi, uno reale "Out-Of-Game" ed uno immaginario "In-Game" in cui almeno un giocatore nel mondo Out-Of-Game interpreta un ruolo di almeno un personaggio nel mondo In-Game. Devono essere inoltre presenti e riconoscibili il sistema (inteso come unione di componenti e relazioni), il processo ed i sottoprocessi, le interazioni e gli obiettivi.*

### IL QUADRANTE DEL ROLE-PLAYING

Ed ecco una prima applicazione del modello, basato sull'analisi della forma di role-playing che è il librogame cartaceo. Quella che segue è **una delle possibili istanze e non è completa**. La propongo solo come ipotesi di lavoro.

<p style="text-align: center;"><b>Sistema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stanza</li> <li>- Sedia</li> <li>- Tavolo</li> <li>- 1 Giocatore</li> <li>- 1 libro</li> <li>- Matita</li> <li>- Foglio</li> <li>- Gomma</li> <li>- Personaggi del libro</li> <li>- Ambientazione</li> <li>- Storia predefinita (Relazioni tra di essi)</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Egoistico</li> <li>- Divertimento</li> <li>- Emozionale</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Processo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avvio del gioco</li> <li>- Determinazione dell'esito di una azione nel mondo In-Game</li> <li>- Chiusura del gioco</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Interazione</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debole, per quello che riguarda l'interazione del giocatore rispetto alla storia.</li> </ul>

---

## CONCLUSIONI

---

In questo articolo ho definito gli elementi fondamentali del role-playing, introducendo i concetti che sono necessari per una sua analisi e descrizione, come i due Mondi (Out-Of-Game ed In-Game), il sistema, le interazioni (tra le quali la più importante è quella che definisce il ruolo), il processo e gli obiettivi.

Lo scopo dei prossimi articoli sarà quello di esplorare ed analizzare i singoli elementi in dettaglio, fornendo anche spunti su come interpretare e mappare elementi di altre teorie di role-playing su questo modello.

---

## RINGRAZIAMENTI

---

Piermaria Maraziti, per le discussioni infuocate sulla newsletter di Letteratura Interattiva.

---

## 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.