

A cura di:  
Roberto Grassi  
<http://www.terradif.net>  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

## Contributi/Feedback

Inviare il vostro  
materiale a:  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

In questo numero:

- **Theory 101: System and the Shared Imagined Space**, di M.J.Young
- **Esiste una letteratura che non sia interattiva?**, di Lorenzo Trenti

Numero 1

Luglio 2008

## Editoriale

Terra d'IF ritorna...

Questa volta sotto forma di newsletter aperiodica che cercherà di portare alla vostra attenzione una serie di argomenti, articoli e discussioni che riguardano lo studio e l'analisi della narrazione interattiva a 360°, in tutti i campi in cui questa si manifesta.

Giochi di narrazione, giochi di ruolo, teatro interattivo, teatro di improvvisazione, narrazione mediata da computer.

Tutte le forme d'arte, di gioco e di comunicazione, in cui sia possibile individuare una narrazione ed una interazione, a qualunque livello, saranno oggetto di analisi.

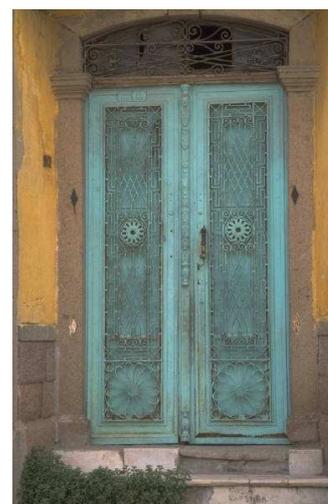
È un mio vecchio sogno (una mania, in effetti), quello di cercare di integrare forme d'arte, di gioco e di comunicazione, che a mio parere hanno un unico fondamento e, di conse-

guenza, argomenti comuni di discussione, che potrebbero essere condivisi tra campi diversi.

Si inizia con due ottimi articoli, che esplorano lo "Shared Imagined Space" ed uno, più generale, sulle relazioni implicite tra letteratura ed interazione...

Buona lettura...

Rob

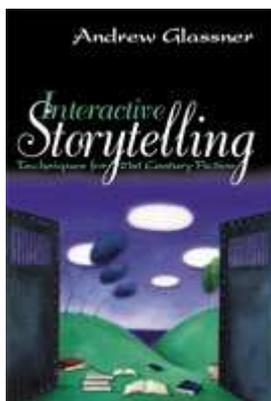


 **Il lettore deve avere una buona conoscenza degli argomenti trattati.**

 **L'articolo è di media difficoltà. Utile a chi vuole approfondire le sue conoscenze.**

 **Articolo per tutti.**

## Novità e Segnalazioni



Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction, indirizza i fondamenti di come e perché funzionano giochi e storie di successo. Offre ai lettori la comprensione pratica sia delle strutture delle storie tradizionali che delle strutture dei giochi collaborativi. Questa conoscenza aiuta il lettore a capire perché e come i modelli attuali di interactive fiction hanno successo o falliscono e fornisce alcune nozioni fondamentali per lo sviluppo di nuove forme artistiche di narrazio-

ne che integrino in maniera armoniosa l'interazione e la narrazione.

[[Amazon](#)]

*Andrew Glassner è scrittore e consulente per la struttura delle storie, interactive fiction e computer graphics. "The New York Times" ha scritto: "Andrew Glassner è uno dei talenti più rispettati nel mondo della ricerca sulla computer graphic." (12/11/95)*



**Gioco di Ruolo**



**Theory 101: System and the Shared Imagined Space**  
 By M. Joseph Young — traduzione di Gabriele "TheKeeper" Pellegrini  
<http://ptgptb.org/0026/theory101-01.html>

Non molto tempo fa in una lista di discussione che frequentavo, qualcuno affermò di essere un freeformer e che perciò non usava alcun sistema di gioco. La mia risposta fu alquanto accesa e gli spiegai dettagliatamente che cos'è il sistema e cosa fa, e perché il freeform è il gioco che più di tutti gli altri usa il sistema, sia esso Theatrix o Fudge o Rolemaster. Qualcun altro postò nella lista dicendo che la mia spiegazione su come funziona un gioco di ruolo era alquanto deprimente e che gli toglieva molto del suo divertimento.

Non ci avevo mai pensato. Molte persone non vogliono sapere che cosa fa funzionare un gioco di ruolo, vogliono solamente giocare e divertirsi. È come vedere ciò che accade dietro la tenda. Non tutti vogliono sapere come il mago riesce nel suo trucco.

Clash of the Titans [1] è un'avventura meravigliosa per chi non ha idea di come sia stata fatta. Capire l'uso fatto da Ray Harryhausen dello stop motion per animare i mostri può essere affascinante per qualcuno di noi, ma questo toglie qualcosa alla nostra ammirazione mentre guardiamo il film, come ad esempio non vedere più l'enorme Gorgone salire dal profondo, ma un modello di dodici pollici sovrapposto alla scena. Allo stesso modo, alcune persone amano guardare sotto il velo dei giochi che giochiamo, per capire cosa stanno facendo e come lo stanno facendo, mentre altri vogliono solo farsi una partita. Se vuoi cercare di fare un film, probabilmente avrai bisogno di capire come determinate cose siano fatte; se al contrario vuoi solo divertirti guardando un film, troverai

maggior divertimento nel guardare il prodotto finito senza sapere come è stato ottenuto. Così per alcune persone anche capire come funzionano i giochi nel loro modo fondamentale può interferire con il divertimento di giocarli, ma ciò è assolutamente essenziale per conoscere come progettarli.

Se non vuoi sapere come funzionano veramente i giochi di ruolo non leggere oltre. Non c'è assolutamente nulla di cui vergognarsi nel non voler conoscere la teoria, come nel vedere il mago che taglia la donna in due pezzi senza avere idea di come funzioni l'illusione. Ora ci accingiamo a guardare dietro la tenda per vedere come sono fatte queste cose e come funzionano. Se ciò ti interessa continua a leggere.

Attualmente uno dei punti più importanti che riguarda la teoria del gioco di ruolo è stato introdotto da un sito internet chiamato The Forge [2]. I game-designers operanti in quel sito si stanno basando sul lavoro fatto da altri, e altri teorici, come i designers della Scuola LARP di Turku del nord Europa [3], hanno trovato il loro modo di partecipare a questa discussione. Il lavoro teorico è guidato nella convinzione che una miglior comprensione della teoria produrrà giochi migliori. Molto di quello che sta per essere presentato ha trovato origine o è stato espanso in quel sito.

Il concetto che è emerso come (forse) l'unica caratteristica unificante e distinguente dei giochi di ruolo è quello di Spazio Immaginato Condiviso (Shared Imagined Space). In sostanza, ogni gruppo di gioco si sforza di immaginare gli stessi eventi che si svolgono

nello stesso setting immaginato. Certamente ci saranno delle discrepanze tra le singole immagini, ma nel complesso il gioco è capace di procedere perché c'è una comune comprensione su che cosa sta accadendo: un accordo comune sugli eventi del gioco.

Talvolta le persone dubitano che questo spazio immaginato esista veramente. La via più facile per vedere che davvero esiste è considerare se potrebbe essere altrimenti. Improvvisamente il personaggio di Bob sta facendo un duello con Dead-Eye-Dan nelle strade di Laredo, mentre Ann sta pilotando la sua astronave attraverso un campo di asteroidi e chiamando Bob per individuare il nemico, mentre Jim si immagina tutti loro attaccare un drago. Sebbene questo cominci a suonare un po' come giocare a Multiverser [4], il fatto è che anche in quel gioco c'è uno spazio immaginato condiviso, un set di eventi su cui si è d'accordo ed elementi di setting e azioni dei personaggi che interagiscono, anche se frequentemente in scenari multipli. Se non abbiamo questo accordo, allora non stiamo veramente giocando assieme.

Il modo in cui arriviamo a questo consenso è il cuore del concetto di sistema. A Vincent Backer [5], autore di giochi innovativi come Kill Puppies for Satan, Dogs in the Vineyard, Animals at Night (NdT: qui è Young ad essere impreciso, il vero titolo del gioco è Nighttime Animals Save the World... grazie Moreno!) e Matchmaker, è stato attribuito quello che è divenuto noto come Principio di lumpley (lumpley Principle): <<il Sistema è il modo attraverso cui ogni gruppo di giocatori arriva al consenso per

- □ □ □ □ □ □ □
- M. Joseph Young è □
- autore di libri-gioco □
- e di racconti per □
- "Multiverser: The □
- Game", ed è un □
- autore prolifico di □
- articoli sui giochi di □
- role-playing. □
- □ □ □ □ □ □ □





per alcuni tipi di giochi di ruolo. Ciò potrebbe (o non potrebbe) essere un genere che ti divertirebbe, ma le persone si divertono in giochi che fanno queste cose.

Naturalmente, se il sistema è tutto ciò che riguarda la ripartizione della credibilità, che cosa sono le regole? Le dozzine di libri del Original Advanced Dungeons & Dragons sono dunque completamente inutili? Non c'è proprio alcuna differenza tra Aftermath e Amber Diceless? Stanno dunque sprecando le loro energie quelli che creano nuovi giochi alla luce del fatto che le regole in un libro non sono il sistema?

La relazione tra regole e sistema impiegò un po' di tempo per essere sviluppata ed è difficile da comprendere. Le regole hanno autorità, o più precisamente sono autorità. Esse sono autorità nello stesso senso in cui il "case law" (NdT: negli Stati Uniti il case law è una delle fonti del diritto) è un'autorità per le corti, o come le scritture sacre sono autorità per le religioni: le persone coinvolte si affidano ad esse e le invocano a supporto delle loro affermazioni, e così accrescono la credibilità di queste affermazioni.

Perciò, per esempio, un giocatore che sta gestendo un ranger in Dungeons & Dragons potrebbe dire che il suo personaggio si appresta ad usare la sua abilità di seguire tracce per capire da che parte sono andati i nemici. Probabilmente questo sarebbe accettato perché interno alla credibilità del giocatore. Comunque, se l'arbitro fosse ignaro del fatto che il ranger ha l'abilità di seguire tracce, il giocatore potrebbe mostrare la sezione di regole in cui tale abilità è spiegata e così dare credibilità all'azione dichiarata.

Si noti che le regole non han-

no credibilità. Esse non possono fare affermazioni su loro stesse, ma possono essere citate da una persona con credibilità. Inoltre, l'autorità delle regole è oggetto della credibilità delle persone che partecipano al gioco. Può un ranger seguire le tracce di un avversario per mare? Qualcuno ha la credibilità di decidere se applicare le regole e come esse debbano essere interpretate. Ci potrebbe essere una regola da qualche parte nel libro che copre questa situazione, ma se nessuno la usa, essa non fa parte del sistema, e così non ha influenza su quello che viene reciprocamente immaginato.

Quando riconosciamo che le regole sono delle autorità usate a supporto della credibilità delle dichiarazioni fatte dalle persone, è un piccolo passo per realizzare che qualsiasi altra cosa che sta fuori dalla mente e dalle dichiarazioni delle persone è al meglio un'altra autorità. Il dado non fa parte del sistema, ma è bensì un'autorità a cui ci si può appellare per determinare un esito. Se l'arbitro può o non può ignorare il dado è invece parte del sistema; ma usando il dado ci stiamo appellando all'autorità del dado. Questo si applica anche a grafici e tabelle, schede dei personaggi, descrizioni del mondo, moduli e supplementi, e alla grande quantità di altri supporti che contengono informazioni che usiamo nel gioco. Stiamo usando il vero sistema di gioco ogni volta che decidiamo che cosa succede nella nostra realtà immaginata; se usiamo dadi, grafici, punteggi di abilità o [skill ratings], ci stiamo appellando all'autorità di supportare quelle decisioni, ma siamo comunque noi giocatori quelli che hanno il potere di decidere.

In conclusione, un gioco di ruolo è una conversazione tra un gruppo di persone nella

quale esse descrivono agli altri certi eventi immaginati che esse creano nel modo in cui li descrivono. Ogni altra cosa che noi vediamo come parte del gioco esiste per supportare questa attività e per determinare quali affermazioni, circa quello che sta accadendo, saranno accettate da tutti quanti.

Se la tua reazione a questo è, "È tutto qui?" avrai le mie condoglianze. Nel senso che sì, questo è tutto. Comunque, questo è il segreto più potente del game design che è stato fino ad ora scoperto, e in base al livello in cui tu riuscirai a capire, supportare ed esplorare questo concetto centrale, potrai progettare o giocare un grande gioco.



### Gioco di Ruolo



### Bibliografia

- [1] *In italiano "Scontro di Titani", regia di Desmond Davis, 1981, [http://it.wikipedia.org/wiki/Scontro di titani](http://it.wikipedia.org/wiki/Scontro_di_titani)*
- [2] *The Forge Home Page, <http://www.indierpgs.com/>*
- [3] *The Turku School of Roleplaying, <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/>*
- [4] *Multiverser Home Page, <http://www.mjyoung.net/>*
- [5] *Vincent Baker Home Page, <http://www.lumpley.com/>*
- [6] *Universalis Home Page, <http://www.indierpgs.com/ramshead/>*
- [7] *Ron Edwards Home Page, <http://www.adeptpress.com/>*
- [8] *The Diana Jones Award for excellence in gaming, <http://www.dianajonesaward.org/>*



ti presenti nella raccolta Febbre di guerra. Nel primo, intitolato "Risposte a un questionario", ciò che è stampato sulla pagina sono le risposte (e solo le risposte) di un test: scorrendolo, e ricavando le domande dalle risposte, riusciamo pian piano a ricostruire la vicenda delittuosa che ha portato il compilatore a uccidere un uomo. Che la vittima sia stata assassinata non viene mai detto esplicitamente, ma le risposte costruiscono un quadro sempre più cupo e teso, finché non incontriamo le risposte "tre colpi" e "gruppo sanguigno 0": chiaro segno che siamo in presenza di un fatto di sangue. Il secondo racconto, "L'indice", è costituito invece dall'ipotetico indice di una biografia: scorrendo le voci e i rimandi incrociati, sintetici ma efficaci, emerge – senza che sia mai descritta – la figura di un individuo assolutamente unico per la storia umana. L'indice poi può essere consultato nell'ordine preferito dal lettore, magari cercando l'esistenza di voci particolari, rendendo ancora più interattivo il processo di fruizione della storia.

Torniamo per un attimo alla metafora del sentiero nel bosco. Un bravo narratore, consapevole dell'interazione tra ciò che egli racconta e ciò che il lettore coglie, saprà anche tracciare il sentiero in modo da incamminare il lettore verso una certa direzione, farlo indugiare presso una particolare radura che ritiene importante, metterlo nelle condizioni di credere dove stia andando. In casi estremi si instaura una vera e propria sfida tra lettore e narratore: emblematico è il caso di Agatha Christie, i cui gialli sono un palese invito al lettore a scovare le "aringhe rosse" (termine tecnico per indicare i falsi indizi in grado di sviare i cani da fiuto) e scoprire da sé il colpevole prima dell'investigatore. C'è un romanzo della Christie dove ciò

avviene ancora più marcata-mente; non lo cito per non guastare la sorpresa a chi dovesse ancora leggerlo, basti sapere che il nome della vittima è presente nel titolo; ebbene, il romanzo è costituito dal diario scritto giorno per giorno da un collaboratore dell'investigatore, salvo scoprire alla fine che il colpevole dell'omicidio è proprio la voce narrante! In questo caso l'inganno (a fin di bene) perpetrato dall'autrice è palese, anche se verrà scoperto al termine della storia.

Esistono decine di altri romanzi e racconti che mostrano in piena luce processi di interattività che in realtà avvengono durante la comprensione di qualsiasi storia. Senza contare, inoltre, tutti i fior di libri scritti come interpretazione di altre storie, partendo da un testo "classico" e provando a riempire gli interstizi lasciati aperti dall'autore: si va dal Il diario segreto di Phileas Fogg di Philip José Farmer (rilettura in chiave di cospirazione aliena de Il giro del mondo in 80 giorni) a La sfinge dei ghiacci di Verne e Alle montagne della follia di Lovecraft (pensati entrambi come continuazione della storia lasciata in sospeso ne Le avventure di Arthur Gordon Pym di Edgar Allan Poe), dalle ardite esegesi collodiane di Pinocchio: un libro parallelo di Giorgio Manganelli e Contro Maestro Ciliegia del cardinale Biffi al sospetto letterario di Elia Spallanzani riguardo al vero colpevole ne La promessa di Dürrenmatt (ben sei scenari alternativi contenuti in Promesse mantenute). Questi autori si sono limitati a mettere per iscritto ciò che noi facciamo regolarmente, nella nostra immaginazione, con le storie più appassionanti. Allora, per ritornare alla domanda iniziale, è ridondante parlare di "letteratura interattiva"?

Personalmente ritengo di no. Credo che sia stimolante avere a che fare con realtà

(racconto, gioco, racconto-gioco o chissà cos'altro) che pongano l'accento sull'interazione rendendolo un elemento palese; che mettano il lettore, insomma, nella condizione di poter interagire consapevolmente con il testo. Con la pratica diventeremmo probabilmente dei lettori più attenti, in grado di leggere e rileggere una storia secondo molteplici livelli e capaci di attingere dalla narrazione grazie a un maggior numero di risorse. La letteratura potrebbe diventare un bel giuocattolo da manipolare quando si è grandi.

E poi, se ha ragione Conrad, l'esistenza di buoni lettori a fianco dei buoni scrittori potrebbe migliorare la qualità di una storia fino al 50%. E scusate se è poco.



Generale



**Bibliografia**

1. **James Ballard, Febbre di guerra**, Milano, Rizzoli, 1993.
2. **Stefano Benni, Baol. Una tranquilla notte di regime**, Milano, Feltrinelli, 1990.
3. **Giacomo Biffi, Contro Maestro Ciliegia. Commento teologico a "Le avventure di Pinocchio"**, Milano, Mondadori, 1977.
4. **Italo Calvino, Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio**, Milano, Garzanti, 1993.
5. **Umberto Eco, Sei passeggiate nei boschi narrativi**, Milano, Bompiani, 1994.
6. **Philip José Farmer, Il diario segreto di Phileas Fogg, Urania 1440**, Milano, Mondadori, 1990.
7. **Howard Philips Lovecraft, Alle montagne della follia, in Tutti i Racconti 1931-1936**, Milano, Mondadori, 1992.
8. **Giorgio Manganelli, Pinocchio: un libro parallelo**, Milano, Adelphi, 1977.
9. **Elia Spallanzani, Promesse mantenute**, Bologna, FEIC, 1978.
10. **Jules Verne, La sfinge dei ghiacci**, Napoli, Guida, 1989.

A cura di:  
Roberto Grassi  
<http://www.terradif.net>  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

**Contributi/Feedback**

**Inviare il vostro  
materiale a:**  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

**Terra d'IF è una newsletter che si occupa di argomenti legati alla narrazione interattiva in generale, cercando di delineare un terreno comune tra forme diverse di narrazione e gioco che, a mio parere, poggiano su fondamenti comuni.**

**Per questo motivo, credo che, esplorando questi argomenti con una unità di intenti e di visione, si possa costruire una teoria ed una pratica condivisa che consente di apprezzare le diverse forme di gioco e narrazione.**

**È un compito improbo... ma credo che si possa riuscire ad ottenere qualcosa**

## **I miei commenti agli articoli**

### **Theory 101: System and the Shared Imagined Space**

Un articolo estremamente interessante che spiega in maniera abbastanza accurata il concetto di Sistema e di Spazio Immaginato Condiviso.

Tale condivisione si raggiunge attraverso il consenso dei giocatori partecipanti alla sessione di gioco e soprattutto tramite il concetto di credibilità assegnata ad essi. In altre parole, ciò che i giocatori possono introdurre nello Spazio Immaginato senza che questo possa generare conflitti.

Nel caso in cui questi conflitti nascano, si deve ricorrere a determinate fonti di autorità, che aiutano nel determinare e decidere se e quanto proposto da un giocatore possa esistere nello Spazio Immaginato Condiviso o meno. Dopo questa decisione, non si può tornare indietro.

Le regole, l'uso dei dadi, o la decisione autoritaria del Master, in alcuni giochi, hanno proprio questo scopo.

I miei dubbi nascono sull'utilizzo della parola Sistema, che io invece utilizzo in modo diverso ([vedi il mio articolo "I Fondamenti del Role-Playing"](#)) e sulla necessità di dover introdurre un altro elemento logico che è l' "Unvalidated Imagined Space" che ha lo scopo di contenere i concetti di gioco

che devono essere sottoposti a validazione da parte dei giocatori (o delle autorità decisionali) prima di entrare nel SIS.

Lo stesso termine "credibilità" non mi sembra il più adatto e sarebbe meglio "autorità narrativa" (che infatti viene usato in altri articoli).

L'aspetto interessante è che lo Spazio Immaginato si presenta in altre forme ed in altri modi in altri giochi di Narrazione.

Ad esempio, ciò che vediamo in un MMORPG non è altro che uno Spazio Immaginato, rappresentato in maniera grafica. Alcune forme di narrazione interattiva non consentono la credibilità ai giocatori (nel senso che i giocatori non possono apportare elementi significativi nello Spazio Immaginato) a causa del fatto che questo comporterebbe enormi problemi tecnici (ad esempio la possibilità di generare oggetti, personaggi e locazioni in un MUD). In questi casi, la credibilità è lasciata ai creatori del gioco, ed il loro ruolo è molto simile a quello di un Master, per questi aspetti.

### **Esiste una letteratura che non sia interattiva?**

Un bell'articolo di Lorenzo che cerca di legare in maniera stretta il concetto di narrazione a quello di interazione.

In altre parole, non può esistere una narrazione che non sia interattiva, per il semplice fatto che l'interazione è comunque presente nel momento in cui un lettore sta fruendo della narrazione e la sua immaginazione è al lavoro.

Si tratta di una accezione di interazione del tutto particolare, ma che non mi trova particolarmente favorevole.

In particolare, l'interazione che dovrebbe essere presa in considerazione è quella che porta alla generazione della narrazione, piuttosto che alla sua pura e semplice fruizione.