

RPG DESIGN HANDBOOK

Nathan D. Paoletta
CAPITOLO 3: METODI & STRUTTURE CONCETTUALI

INTRODUZIONE: IL PROCESSO DEL GIOCO DI RUOLO

Ci sono una varietà di modelli, teorie e strutture per capire e riflettere sui giochi di ruolo. Questi sono importanti per il designer per un paio di motivi. Non solo la comprensione dei processi alla base di questa attività è utile per sforzarsi di plasmare degli strumenti con cui lavorare, ma ti dà inoltre un linguaggio con cui poter esprimere la tua attività. Come il design è alla base del gioco, la maggior parte del materiale (se non tutto) presentato in questo capitolo si sviluppa e mira ad interpretare e capire il gioco.

Allora, cosa facciamo quando giochiamo di ruolo?

Il gioco di ruolo è un'attività costituita da due componenti fondamentali: la creazione e la collaborazione. Quando un gruppo di persone gioca di ruolo, sono impegnati in un processo di creazione collaborativa. Noi tutti lavoriamo all'unisono, guidati dal sistema di gioco, per creare insieme qualcosa che prima non esisteva. Il "qualcosa" in questione è quello che io di solito chiamo la "storia" del gioco, che è un termine che implica sia effettivamente quello che succede nel mondo fittizio del gioco (cioè la "trama") che tutti gli altri dettagli, concetti e contesti che hanno effetto sugli eventi di gioco e sui cambiamenti indiretti, ma che sono importanti per il tuo gruppo (ad esempio "l'ambientazione" e la sua evoluzione, tra le altre cose). Questo concetto è comunemente indicato in alcuni ambienti come Spazio Immaginato Condiviso, o SIS (Shared Imagined Space), ma io preferisco usare un termine più neutro come storia.

Altro concetto fondamentale da considerare è la natura dei giocatori. A differenza di quasi tutte le altre attività sociali, le persone impegnate nel gioco di ruolo sono sia i partecipanti che gli osservatori, ogni singolo giocatore viene influenzato verso l'una o l'altra estremità di questo continuo in proporzioni diverse in momenti diversi. Il giocatore di un gioco di ruolo è sia un partecipante nella creazione della storia, di solito per mezzo del loro personaggio o del loro ruolo come Game Master, e contemporaneamente un osservatore dei contributi degli altri giocatori quando anche essi interagiscono con la storia.

Per riassumere, ecco la definizione del processo alla base del gioco di ruolo.

Il gioco di ruolo è un processo collaborativo di creazione, in cui ogni persona coinvolta è sia un partecipante che un osservatore delle modifiche apportate alla storia in quella particolare istanza di gioco di ruolo.

Oppure, per dirla meno formalmente, quando giochi di ruolo coi tuoi amici si fanno cose che divertono tutti.

COSA IMPLICA QUESTO NEL DESIGN?

L'implicazione diretta della comprensione di questo punto di vista sul gioco di ruolo è che il design del gioco si basa semplicemente sul decidere in quale misura le interazioni dei partecipanti-osservatori con la storia prendono forma, facendo leva sulla collaborazione e sulla creazione. Il gioco di ruolo è, alla radice, una interazione sociale. Il design del gioco è l'arte e l'abilità di plasmare l'interazione sociale verso la meta desiderata (ricordi il tuoi obiettivi di design?). E qui abbiamo una manciata di direzioni (con domande non esaustive su cui ragionare) utili a capire dove bisogna andare a parare per capire come plasmare al meglio il gioco:

- *Collaborazione.* Come riescono i giocatori del tuo gioco ad influenzare i contributi degli altri nella storia? Come riescono ad influenzare la storia tramite le loro interazioni o gli strumenti che ciascuno di loro porta con sé? Che cosa succede se i giocatori del tuo gioco scelgono di non collaborare? La rivalità figura in tutti i giocatori?
- *Creazione.* Come contribuiscono alla storia con nuovo materiale i giocatori del tuo gioco? Come possono opporsi all'aggiunta di materiali? Possono creare materiale per gli altri? Come funzionano le creazioni conflittuali?
- *Partecipazione.* Quali strumenti di sostegno il vostro gioco fornisce per aiutare o plasmare la partecipazione dei personaggi? Come si ripartisce tra tutti il "tempo sotto i riflettori"? Che cosa succede durante il tempo in cui i giocatori non stanno partecipando attivamente?
- *Osservazione.* Come fa qualcuno che praticamente osserva e basta ad inserirsi nel tuo gioco? L'osservazione ha effetto su ciò che viene osservato? Ci sono supporto e strumenti per rendere costruttivi e produttivi i "tempi morti"?

Anche in questo caso, questa serie di domande sono volte ad aiutarvi a pensare, non a proibire, strumenti specifici. Notate come queste quattro direzioni di approccio possono essere combinati l'uno con l'altro per creare più cibo per la vostra mente (cosa succede lungo la direzione Collaborazione-Osser-



**TRADUZIONE A CURA DELLO STAFF TRADUTTORI
DI GDRITALIA [HTTP://WWW.GDRITALIA.IT](http://www.gdritalia.it)**

vazione, ad esempio?).

Mentre nel resto di questo capitolo si delineeranno i dettagli più specifici dei modelli di ruolo, questa panoramica del suo processo di base dovrebbe essere tenuta in considerazione durante il processo di design. La cosa importante da ricordare è che si sta plasmando una particolare serie di interazioni sociali verso un obiettivo ben preciso.

IL PRINCIPIO DI LUMPLEY

Se sei un giocatore esperto di GdR, è probabile che tu abbia in mente l'idea che un GdR si compone di due parti, "l'Ambientazione" e "il Sistema". Per ora, ho intenzione di rimanere neutrale, come se tale divario non abbia alcun significato se non quello di etichettare facilmente in modo comprensibile per le discussioni i diversi componenti di un gioco. Tuttavia, ho intenzione di utilizzare il termine "Sistema" in tutta questa parte del testo, per cui obiettivo di questa sezione è definire a che cosa mi riferisco.

Il Principio di Lumpley dice:

Principio di Lumpley:

"Il Sistema (incluso ma non limitato alle 'regole') è definito come il mezzo con il quale il gruppo si accorda nell'immaginazione degli eventi durante il gioco." (Formulato da D. Vincent Baker. Definizione tratta dal [Provisional Glossary](#) su the Forge)

Quindi, il Sistema comprende non solo le regole formali dei manuali, ma anche le "house rule", i comportamenti concordati col gruppo e spesso gli accordi impliciti su ciò che "conta" in gioco. Si tratta di una definizione più ampia di quella che, a mio parere, è solitamente intesa dalla gente quando dice "Sistema", ma penso che sia una chiara articolazione del fatto che le regole che scrivi hanno effetto sul comportamento dei giocatori del tuo gioco.

Una delle principali critiche del Principio di Lumpley è che è omninclusiva e vaga al punto di essere senza senso. Questo è ben articolato da Malcolm Sheppard [qui](#), dove si afferma anche che:

Regola di Sheppard:

Le regole sono testo di gioco che danno informazioni direttamente alla partita.
Il testo di gioco è scritto col fine di dare informazioni al gioco, a differenza di altri testi che danno informazioni al gioco, ma non sono destinati a questo scopo.

Penso che sia semplice e abbastanza chiaro che non richiedono approfondimenti. Sheppard ha altro da dire su questo argomento, ma questo pezzo è il più direttamente applicabile a quello di cui voglio parlare. "Regole" e "Sistema" non hanno quindi corrispondenza uno-a-uno, e non sono termini intercambiabili quando si parla di design.

Così, abbiamo i concetti di Sistema e delle Regole. Lascero da parte le lunghe definizioni, ma quando uso la parola "Sistema" sto parlando del principio di Lumpley e quando uso la parola "Regole" sto parlando della Regola di Sheppard. Questo ci porta direttamente a...

IL SISTEMA CONTA VS IL SISTEMA NON CONTA

Il design conta è la filosofia di design articolata e difesa da Ron Edwards ed è il contesto di molti dei giochi che sono stati pubblicati indipendentemente e sono stati sviluppati su the Forge. Mentre sono state ampiamente discusse e raffinate, le basi di questa teoria sono state espresse in un saggio del 2004 dal titolo "Il Sistema Conta". Una nota: quando Ron dice: "tutte e tre le prospettive" ha parlato dei tre "Intenti Creativi" ("Creative Agenda") del Big Model, un altro modo di pensare a giocare. Per i nostri scopi, vorrei leggere "tutte e tre le prospettive" come "qualsiasi potenziale obiettivo per il gioco."

Il Sistema Conta

Uno dei problemi principali che osservo nei sistemi GDR è che spesso essi cercano di soddisfare tutte e tre le prospettive di gioco citate prima, in un colpo solo. Il risultato, purtroppo, è la garanzia che quasi tutti i giocatori saranno irritati da qualche aspetto del sistema durante il gioco. Il tempo 'perso' dal GM è quindi dedicato, come nell'esempio di Herbie all'inizio di questo articolo, a rimuovere dal sistema quegli aspetti che non concordano con le aspettative di un gruppo particolare. Un buon GM, quindi, è qualcuno che riesce a fare bene quanto detto prima - ma perchè non eliminare questo step laborioso e fare in modo, per esempio, che un GM Gamista usi un gioco Gamista, andando dritti al punto? Io affermo che costruire un sistema che sia intrinsecamente in accordo con una delle tre prospettive sia la principale priorità del design di un sistema GDR.
(da l'articolo postato [qui](#) la cui traduzione completa potete trovare [qui](#))

Il Sistema Conta significa dire che il sistema di gioco può e deve essere focalizzato sugli obiettivi di design per il gioco e che non facendolo si crea una grossa barriera per i potenziali giocatori che vogliono divertirsi col gioco nel modo in cui tu lo intendevi. Questo porta al corollario secondo il quale non serve un particolare insieme di affinate capacità per divertirsi pienamente e che un gioco ben progettato può divertire gruppi di persone che non hanno molta esperienza di gioco in comune.

Quindi, cosa si intende con il Sistema Non Conta? Viene di solito inteso come un concetto negativo (come opposto a il Sistema Conta) ed è un concetto col quale si identifica l'opinione diffusa per la quale è possibile godere di un "cattivo" gioco con un "buon" gruppo di gioco e che un cattivo gruppo può distruggere anche il miglior gioco. Si tratta di una filosofia che pone l'adesione sociale del gruppo che gioca il gioco sopra le intenzioni e gli effetti delle regole del sistema di cui si servono.

Per riformulare questa divisione coi termini usati nella parte seconda (parlare di il sistema non equivale a parlare delle regole!), riassumo in questo modo:

Penso che il Sistema Conta è un punto di vista naturale per aspiranti designer ed è la base dei più moderni design focalizzati di varia portata. Tuttavia, rileggendo i due termini definiti qui sopra, si nota che non si escludono a vicenda. Questo signi-

gica che, anche se le regole del gioco sono soppresse dai sistemi sociali già in atto, è possibile ridurre gli ostacoli al divertimento sia tramite il design focalizzato delle regole che ponendo una maggior attenzione nel testo del tuo gioco sull'esperienza a cui il gioco mira, al fine di consentire ad un probabile gruppo di decidere se il tuo gioco è a loro congeniale.