

Cosa insegna il gioco di ruolo a chi studia videogiochi?

I giochi di ruolo tradizionali, quelli “da tavolo”, sono precedenti alla diffusione su larga scala dei videogiochi: le prime edizioni di Dungeons and Dragons sono state pubblicate a metà degli anni '70. E' quindi ragionevole pensare che alcuni generi videoludici, soprattutto i videogiochi “adventure” e quelli chiamati piuttosto impropriamente “role-playing games”, abbiano subito profonde influenze dai giochi di ruolo tradizionali. Un'indagine, condotta con sguardo semiotico, sulle pratiche ludiche e di produzione testuale nei giochi di ruolo mette in luce alcuni aspetti dei videogiochi che altrimenti rischierebbero di non essere adeguatamente evidenziati.

À la recherche du texte perdu

La semiotica, secondo una delle numerose definizioni che ne vengono date, studia i sistemi di significazione, ovvero perché qualcosa ha senso per qualcuno. Il “qualcosa” che viene indagato è stato individuato, nel corso degli anni, prima nel concetto di “segno” e successivamente in quello di “testo”. Una corrente semiotica, quella strutturalista, ha fatto del testo uno dei punti chiave delle proprie teorie e metodologie analitiche, definendolo come un'entità chiusa, coesa e coerente su cui si effettua l'analisi, escludendo tutto ciò che non ne fa parte. Dal punto di vista di una semiotica strutturalista-generativa ogni oggetto che possa essere inquadrato come testo è passibile di analisi: testi scritti di varia natura (letterari, giornalistici, pubblicitari...), elementi visivi (quadri, fotografie...), opere cinematografiche e teatrali fino ad oggetti di uso quotidiano (packaging di prodotti alimentari, telefoni cellulari, toilette di vagoni ferroviari...). In quest'ottica sono stati proposti modelli di origine strutturalista per gli ipertesti, distinti dagli altri esemplari testuali per – tra le altre cose – la presenza di comandi (link) che ne governano il funzionamento. Dal considerare l'ipertesto come un “testo con comandi interattivi” all'includere i videogiochi nell'insieme dell'ipertestualità – e quindi dei testi – il passo è stato molto breve.

Una concezione di gioco come ipertesto o, semplicemente, come testo non risulta però convincente ai fini della presente ricerca per differenti motivi che saranno esposti nei prossimi paragrafi.

How to Do Things with Words – cosa si fa giocando di ruolo

Una sessione di gioco di ruolo si svolge con la partecipazione di un numero di giocatori variabile di norma tra i quattro e gli otto, di cui uno ricopre il ruolo di narratore o arbitro o “dungeon master”. Il narratore è responsabile della gestione degli antagonisti e dei personaggi secondari, delle reazioni dell'ambiente alle azioni dei giocatori, della creazione dell'atmosfera e, in generale,

del mantenimento di una coerenza del mondo nel quale si svolge l'azione tramite l'applicazione di un regolamento. Ciascun giocatore, d'altro canto, controlla le azioni di un solo personaggio.

L'interazione discorsiva all'interno di un frame “sessione di gioco di ruolo” segue di norma un canovaccio abbastanza stabile. Il ciclo interattivo si apre con una prima descrizione, fatta dal narratore, dell'ambiente che circonda i personaggi. In seguito, le azioni dei protagonisti vengono annunciate ad alta voce dai giocatori al narratore, il quale a sua volta le valuta e riporta ai giocatori le conseguenze delle loro mosse, spesso in forma drammatizzata, come se stesse raccontando una storia. Di conseguenza, il gioco di ruolo è un'attività ludica estremamente libera, perché slegata da supporti materiali prefissati: l'assenza di tabellone, pedine o altri oggetti fa sì che lo spettro delle azioni che i personaggi possono compiere sia sostanzialmente illimitato. Allo stesso modo, il narratore è libero di reagire alle mosse dei giocatori modificando l'ambiente di gioco e i personaggi secondari a proprio piacimento, senza dover necessariamente ubbidire a un copione fisso.

Un'ulteriore particolarità del gioco di ruolo rispetto ad altre forme ludiche è l'impossibilità di dichiarare il vincitore di una partita: in alcune sessioni i personaggi possono sconfiggere i propri nemici, in altre esserne sconfitti, in altre ancora non incontrare nessun antagonista vero e proprio. Inoltre non è vero che il narratore “gioca contro” i giocatori o viceversa: tutti i soggetti partecipanti cooperano per la creazione di una storia narrativamente efficace senza intenti agonistici.

Un torneo: contaminazioni agonistiche nel gioco di ruolo

Dal 22 al 24 settembre si è svolta a Modena una convention di giochi di ruolo e altri giochi chiamata ModCon. Questo evento, tra i più importanti in Italia, richiama ad ogni edizione considerevoli quantità di giocatori che si ritrovano per socializzare, provare nuovi giochi e partecipare a tornei. L'esistenza di tornei di giochi di ruolo sembra essere in contraddizione con la natura non-agonistica di queste pratiche ludiche. In effetti, i partecipanti ad un torneo non giocano direttamente l'uno contro l'altro, cosa che sarebbe sostanzialmente impossibile data la natura cooperativa del gioco di ruolo, ma si dividono in gruppi e affrontano separatamente tutti la medesima avventura coi medesimi personaggi assieme a dei narratori neutrali messi a disposizione dagli organizzatori del torneo. A fine partita, ciascun giocatore viene valutato dal narratore tramite l'assegnazione di un punteggio. Infine si stila una classifica generale dei partecipanti al torneo, decretandone i vincitori.

A proposito di semiotica e giochi (di ruolo)

Il primo problema che un gioco di ruolo pone ad un'indagine semiotica sta nel decidere se e come inquadralo all'interno di un paradigma testualista. Considerare un gioco di ruolo come un testo pone il problema di individuarne dei confini precisi e di supporne una stabilità. Al contrario, il fatto che a ModCon si fossero organizzati diversi tornei e che i partecipanti a ciascuno di questi giocassero tutti la stessa avventura – evidentemente con risultati narrativi anche molto differenti tra loro – mostra come un gioco di ruolo in sé non possa essere considerato come un testo chiuso, coeso e coerente nell'accezione strutturalista senza incappare in diverse perplessità e imbarazzi teorici. La stessa considerazione vale, per inciso, anche per i videogiochi: se si ipotizzasse di considerare un videogioco come un unico testo coeso ci si imbatterebbe nelle medesime problematiche. La soluzione a questo impasse è riconoscere che tanto i giochi di ruolo quanto i videogiochi siano “macchine narranti”, ovvero dei dispositivi semiotici la cui funzione è di produrre singole occorrenze testuali. In quest'ottica, ciascuna singola partita, una volta conclusa, rientra nei canoni del testo secondo una semiotica strutturalista. Tuttavia, questa corrente semiotica espelle programmaticamente il fruitore di un testo dal proprio campo di indagine: una prospettiva di questo genere non pare fruttuosa per una ricognizione di quanto accade durante la sessione di gioco di ruolo, in cui i giocatori rivestono contemporaneamente i panni di co-autori del testo in fieri e di spettatori privilegiati della performance che si sta improvvisando. Da qui nascono due ulteriori punti salienti: il primo è la necessità di adottare una metodologia analitica all'interno del paradigma semiotico interpretativista, più adeguato all'analisi delle strategie testuali e della cooperazione tra testo e fruitore, piuttosto che strutturalista; la seconda è che, proprio a causa dell'instabilità dei testi-partita generati partendo dalle medesime precondizioni, i tornei di giochi di ruolo rappresentano una preziosa opportunità di indagine sulle narrazioni interattive perché costituiscono una vera e propria prova di commutazione su una data “matrice interattiva”.

Matrici interattive

E' una massima comune tra i giocatori di ruolo quella per cui i giochi migliori sono quelli in cui il regolamento non intralcia i partecipanti al gioco, lasciandoli liberi di far compiere ai propri personaggi la più ampia gamma di azioni possibile. Questa massima apparentemente ingenua, se letta da un punto di vista semiotico apre la strada a un'interessante considerazione che porta ad identificare il nucleo centrale della presente proposta d'analisi. Il ragionamento è tautologico solo all'apparenza: se il gioco di ruolo ha delle regole e dei meccanismi da nascondere, allora deve esistere una sorta di substrato precedente alle partite, costituito tanto dai regolamenti quanto da un agglomerato di strategie testuali, repertori semantici, figurativi, valoriali e narrativi che si

trovano ancora in uno stato virtuale e che si attualizzeranno solo al momento dell'effettiva interazione con un giocatore. In altri precedenti lavori a proposito di semiotica e videogiochi ho chiamato questo pre-testo “matrice interattiva”, ritengo che il medesimo concetto possa essere applicato, con poche variazioni, anche ai giochi di ruolo.

La matrice non è organizzata come un singolo testo, sarebbe un errore identificarla univocamente con gli appunti che il narratore si prepara prima di condurre una sessione di gioco di ruolo piuttosto che col codice sorgente di un videogioco. Si tratta di qualcosa di più complesso e più sfuggente proprio in virtù di una sua conformazione che, nel caso dei giochi di ruolo, assume caratteristiche rizomatiche: nella matrice concorrono e si interconnettono le competenze dei partecipanti a proposito del regolamento, del frame interazionale “giocare di ruolo” con le competenze pregresse riguardanti il mondo fittizio nel quale si svolgerà la sessione e con il canovaccio di massima che il narratore ha steso in previsione della partita.

La matrice è il luogo semiotico dove si accumulano e si confrontano le strategie mutuamente interagenti del giocatore e degli antagonisti. Il giocatore compie azioni sulla matrice, attivandone porzioni da repertori figurativi, scontrandosi con le limitazioni che essa impone e sfruttandone le potenzialità: tutte queste azioni derivano da un'attività interpretativa esercitata sugli enunciati prodotti in precedenza tanto dal narratore quanto dagli altri giocatori. L'attività di chi partecipa a una sessione di gioco di ruolo può essere vista come una serie di istruzioni proiettate nello spazio della matrice. A tale attività si oppongono i numerosi antagonisti gestiti dal narratore – definiti collettivamente “istanza competitiva” - che operano azioni analoghe ma volte a contrastare il giocatore. Queste due serie di comandi producono una porzione di testo-partita, in quale non costituisce semplicemente un output ma segna allo stesso tempo il punto finale di un ciclo di interazione e il punto iniziale del ciclo successivo. Tale ciclo è costituito da una sequenza formata dalla presentazione o modifica di una strategia da parte di ciascun giocatore e da parte dell'istanza competitiva, seguite da un momento di valutazione delle azioni della controparte. In altre parole, il giocatore, tramite il suo avatar nel gioco, opera una mossa mentre, contemporaneamente, tutti gli antagonisti fanno altrettanto; in seguito il giocatore interpreta quanto sta accadendo nella matrice in base al testo terminale. L'interpretazione della porzione di testo-partita costituisce la base delle successive mosse e rappresenta il meccanismo di feedback che sta alla base dell'attività strategica e interattiva.

Matrici interattive e giochi di ruolo – specificità e opportunità di ricerca

Si è ipotizzato che tanto un videogioco, a prescindere dal suo genere, quanto un gioco di ruolo producano testi-partita a partire dalla propria matrice interattiva tramite l'azione dei giocatori.

Tuttavia, le considerazioni appena proposte a proposito di matrici sono ancora allo stadio di ipotesi in cerca di conferme, che dovrebbero derivare da una serie di analisi volte a definire con maggiore certezza cosa effettivamente componga una matrice interattiva e quali siano le sue relazioni con l'utente. Effettuare uno studio di questo genere su dei videogiochi porrebbe alcuni problemi di difficile soluzione, primo tra tutti il fatto che una parte fondamentale della matrice, quella dedicata alla programmazione strategica, è contenuta nel codice del videogioco ed è difficilmente accessibile. Di conseguenza, la composizione di quella porzione andrebbe desunta da una lunga serie di osservazioni sul comportamento delle routine che governano gli antagonisti nel videogioco, rimanendo costantemente col dubbio di aver frainteso o tralasciato qualche elemento.

Al contrario, condurre uno studio sulla matrice interattiva nell'ambito di una sessione di gioco di ruolo – pur presentando altre difficoltà rispetto all'analisi dell'esperienza videoludica – ha come punto di forza il fatto che una parte consistente della matrice interattiva può essere indagata partendo dagli appunti del narratore e dal canovaccio di trama che è stata preparata per la sessione. Inoltre, come si accennava in precedenza, pare alquanto interessante la possibilità di condurre uno studio di questo genere in corrispondenza di un torneo di giochi di ruolo: in questo modo si sfrutterebbe il fatto che un evento di questo genere prevede che un consistente numero di giocatori giochi la medesima avventura, ovvero interagisca con la medesima matrice. Un'opportunità di questo tipo permetterebbe di considerare il torneo come una prova di commutazione su una matrice interattiva, cioè un'osservazione sulle differenti testualizzazioni possibili derivanti dalla medesima matrice al variare delle strategie narrative messe in atto dai giocatori.

Biografia

Gabriele Ferri, dottore magistrale in discipline semiotiche presso l'Università di Bologna, sta approfondendo – tra l'altro – un approccio semiotico all'interattività e al gioco. È co-fondatore di Studio Semioticamente (www.semioticamente.it).

Riferimento bibliografico

Ferri, G. “Cosa insegna il gioco di ruolo a chi studia videogiochi?”, pubblicato originariamente presso <http://www.videoludica.com/news.php?news=397>

Disponibile online anche presso <http://www.semioticamente.it/?q=blog/3>