

# Un'introduzione alla teoria forgista

di Ben Lehman

Traduzione di Niccolò Domon Ricchio

Revisione di Gabriele TheKeeper Pellegrini

## Indice generale

Prefazione.....	1
An Introduction to Forge Theory.....	2
Introduzione all'Introduzione .....	2
#1 - I giocatori al tavolo .....	3
#2 - Regole Buone, Regole Cattive .....	4
#3 - Le regole, e cosa sono .....	6
#4 - Le regole, e cosa fanno .....	8
#5 - Il Big Model (per come lo vedo io).....	10
#5.1 - Digressione: Il Big Model (come lo vede Ron).....	16
#6 - Gli Elementi dell'Esplorazione.....	17
#7 - Ed ecco il GNS .....	19

## Prefazione

Quella che state per leggere è un'introduzione, scritta da Ben Lehman, alla teoria Forgista sul gioco di ruolo. La versione originale in lingua inglese la potete trovare sul blog di Lehman *These Are Our Games* , all'indirizzo <http://swingpad.com/dustyboots/wordpress/?cat=11>.

Lo scopo di questo saggio è quello di spiegare e riassumere al pubblico quello che è un lavoro di teorizzazione che dura da diversi anni.

Il Revisore

# An Introduction to Forge Theory

NdR: Questo pezzo introduttivo non è stato tradotto poiché ritenuto poco significativo al fine dell'esposizione. Se volete potete leggere la versione originale a questo indirizzo.

<http://swingpad.com/dustyboots/wordpress/?cat=11&paged=2>.

## Introduzione all'Introduzione

Cos'è e cosa non è la teoria.

Ho avuto un po' di problemi nello scrivere la prima parte di questo saggio (NdT: [An Introduction to Forge Theory](#) ) credo sia perché sentivo di non stare effettivamente introducendo la teoria, e molte persone sembrano avere le loro, talvolta imprecise, idee a riguardo di cosa la teoria Forgista intenda fare e in quali contesti si muova. Per cui, ecco una breve visione d'insieme:

0) Questo saggio condensa e spiega il lavoro di un sacco di persone durato un periodo di tempo piuttosto lungo. [...] (NdT: [segue un disclaimer che non ha davvero scopo in una traduzione, perché chiede agli autori non menzionati di farsi avanti per ricevere il dovuto credito](#))

Due nomi che verranno menzionati successivamente, ma che meritano di venir citati da subito sono Ron Edwards e Vincent Baker. Le due più importanti idee di questo saggio sono dovute a loro e anche molto del resto.

1) La teoria che sto descrivendo in questo saggio è descrittiva, non prescrittiva.

O, per dirla semplicemente, parla della struttura e della natura di ogni singola partita di gioco di ruolo da tavolo mai giocata. Non solamente delle partite giocate con i "Giochi Indie". Non solo delle partite che noi consideriamo artisticamente valide. Non di uno specifico sottoinsieme di partite. Tutte le partite mai giocate contengono le strutture di cui parlerò in questo saggio.

In generale, non mi interessa dirvi come giocare le vostre partite (almeno, non nei termini di questo saggio). Mi interessa dirvi cosa sta succedendo nelle vostre partite.

Ci sarà un punto, più avanti nel saggio, dove passerò volontariamente dalla descrizione alla prescrizione - ovvero comincerò a dare consigli su cosa fare come giocatore o designer. Questo passaggio sarà demarcato chiaramente.

2) La teoria che descriverò è un "work in progress".

Non sto dicendo che questo è il momento climax del Big Model, o anche solo che è un qualche tipo di punto d'arrivo. Sto scrivendo una spiegazione di quelle che vedo come le principali teorie della

cultura Forgista per come le comprendo in questo momento. Non mi aspetto che questo documento rimanga aggiornato per chissà quanto tempo, anche perché probabilmente il feedback critico dei lettori porterà a revisioni e riesami della teoria.

Allo stesso modo, è possibilissimo che spulciando gli archivi di The Forge troviate persone che dicono cose in contraddizione con quanto sto presentando qui. E' possibilissimo che troviate ME dire cose in contraddizione con quanto sto presentando qui. Se siete il tipo di persona che trovano questo genere di contraddizioni immorali o fastidiose, questo saggio non fa per voi.

In ultimo, è abbastanza probabile che vi siano altri modelli di role-playing utili e che il Big Model sia solo uno di questi, e che possa venire completamente o parzialmente sostituito negli anni a venire.

3) La teoria che descriverò si limita ai giochi di ruolo da tavolo.

Buona fortuna se volete usarla per analizzare i LARP, i MMORPG, i giochi da tavolo, i giochi di carte, le novelle, le opere teatrali, la scultura, la danza, o qualsiasi altra forma d'arte.

4) Questo saggio è rivolto alle persone che hanno giocato ai giochi di ruolo da tavolo.

Questa è una teoria critica e analitica. Non credo possa essere utile o fruttuosa alle persone che non hanno sperimentato il genere di arte di cui sto parlando per imparare ad avere un senso critico su di essa. Sarebbe in effetti come cercare di spiegare la teoria cinematografica a qualcuno che non ha mai visto un film: magari è possibile, ma sarebbe più facile per loro guardarsi qualche film e solo successivamente provare a impararla.

5) Questo saggio è esplanatorio, non evangelico.

Non mi interessa se credi o meno nella teoria Forgista. Inoltre che ci crediate o no non ne inficia la validità. Il punto qui è spiegare cos'è la teoria Forgista, e come si applica al gioco. Il punto non è convincervi della sua verità.

Nello specifico: se siete in disaccordo con la teoria Forgista prima di leggere questo testo, molto probabilmente esso non vi convincerà a cambiare idea. Vi permetterà, però, di discuterne da una posizione di conoscenza invece che da una posizione di ignoranza.

## **#1 - I giocatori al tavolo**

Quando si guarda alla teoria che viene fuori da The Forge, c'è un assunto di fondo che, sebbene non sia sottinteso, potrebbe davvero non essere stato ripetuto a sufficienza: questa teoria si occupa solo delle persone reali che partecipano a una partita di un gioco di ruolo.

Qualsiasi altra cosa - le motivazioni dei personaggi, le preoccupazioni sul genere, il materiale

d'ambientazione, le regole, il testo di gioco, se le orecchie degli elfi sono lunghe 5 o 8 cm, se i partecipanti stanno o meno giocando con un gioco di ruolo - è presa in considerazione solo ed esclusivamente nei termini dell'effetto che ha su queste persone, sulle loro esperienze di gioco, e sulle relazioni tra di loro e i loro stessi output creativi.

Questa non è solo la base della teoria: questa è l'intera teoria. Non parleremo di nulla che non siano i giocatori della partita. Tenetelo a mente mentre espongo, e sentitevi liberi di usare questa consapevolezza per randellarmi in seguito.

Inaspettatamente breve. Il prossimo capitolo potrebbe essere più lungo.

## #2 - Regole Buone, Regole Cattive

Sto assumendo che chiunque legga qui abbia giocato, qualche volta nel suo passato, con un gdr da tavolo. Infatti, il mio assunto di fondo è che chiunque stia leggendo sia, in effetti, un qualche tipo di hobbista dei gdr da tavolo. Se non lo siete, state per leggere qualcosa che sembrerà molto strano.

Nel mio tour divulgativo finlandese, facevo le seguenti domande, e chiedevo di rispondere per alzata di mano:

1. Chi, dei presenti, ha giocato con un gdr da tavolo?
2. Chi, dei presenti, ha diretto un gdr da tavolo?
3. Chi, dei presenti, ha cambiato, ignorato o aggiunto una regola nel corso del gioco?
4. Chi, dei presenti, ha provato a creare il suo proprio gdr, senza stare a guardare quanto a fondo del progetto siete arrivati?

Io alzo le mani a tutte e quattro, ma potevate immaginarvelo. La cosa scioccante è che praticamente tutti hanno alzato le mani ai punti #1 e #3. Tutti. Le sole eccezioni erano quelli che non avevano mai giocato prima di allora ai gdr, o quelli che avevano giocato solo una o due partite.

Ora, questo era un campione piuttosto limitato. Si parla di circa 100 finnici che hanno deciso di venire ad una conferenza sulla teoria gdr. Possiamo immaginare che rappresentino lo zoccolo duro degli hobbisti finnici. Ma, immagino anche che un sondaggio tra gli hobbisti americani (NdT: e direi quelli italiani) ritornerebbe risultati simili, e immagino che la maggior parte di voi lettori stia annuendo.

Noi, come giocatori di gdr, ignoriamo le nostre regole.

Gente, questo è *strano*. La maggior parte delle persone, beh, gioca seguendo le regole. Se sto giocando a scacchi con te, non dico improvvisamente: Ehi, penso sarebbe davvero forte se il mio pedone si potesse muovere di 3 spazi questo turno, un po' tipo il cavallo ma senza saltare i pezzi. che ne dici? . Se dicessi qualcosa di simile, sarebbe tuo diritto tirarmi un coppino, o lasciar perdere la

partita. E' inappropriato e scortese.

Anche quando giochiamo con dei giochi che vengono abitualmente "houseulati" come il Monopoli, le regole sono trasmesse per tradizione e di certo non vengono cambiate durante la partita per renderla "più divertente".

Ma, quando giochiamo ai gdr, non facciamo caso a cambiare o ignorare le regole per nessun'altra ragione che non sia la volontà o le opinioni di un solo giocatore autorizzato.

Ho una sensazione a riguardo. Ho la sensazione che il motivo per il quale lo facciamo è perché, francamente, se non lo facessimo le nostre partite non sarebbe molto soddisfacenti. Voglio dire, giusto? Cambiamo le regole per ottenere più soddisfazione dalle nostre partite. O, più spesso, cambiamo le regole \*per avere soddisfazione\* dalle nostre partite.

La maggior parte delle regole dei gdr sono, semplicemente, cattive regole.

Ora, prima che tiriato uova marce, ho una definizione molto specifica di cosa intendo quando dico "regole cattive" e anche quando dico "regole buone". E' questa:

- Se una regola rende il gioco meno soddisfacente con la sua presenza, è una regola cattiva;
- Se una regole rende il gioco più soddisfacente con la sua presenza, è una regola buona;
- E, sì, Mr. Stitichezza, c'è un terzo caso: se una regola non rende il gioco ne più soddisfacente, ne meno soddisfacente, direi che è probabilmente una regola cattiva, se non per altro perché rende le cose più complicate per nessun buon motivo.

Potete notare come le "regole cattive" e le "regole buone" sono piuttosto soggettive in base al vostro gruppo di gioco e ai vostri stili. Ma, credo, sia abbastanza sicuro dire che ci sono delle regole -e in effetti ce ne sono un bel po'- che sono regole cattive praticamente per tutti. Inoltre, possiamo immaginare che ci siano alcuni gruppi di regole che saranno "regole buone" se prese insieme: se vogliamo un certo tipo di soddisfazione dalle nostre partite, un certo insieme di regole funzionerà meglio di altri.

Ora, sei un giocatore di ruolo, e sei cresciuto facendo il game designer, modificando le regole cattive contenute nei tuoi libri in regole buone per le tue partite. Infatti, se mi assomigli appena, sei diventato piuttosto diffidente dalle regole in generale. Starai probabilmente pensando: avanti Ben, regole buone? Le regole ostacolano l'interpretazione e basta.

Al che, rispondo: Forse che le regole del poker ostacolano l'azzardo? Forse che le regole degli scacchi ostacolano la strategia?

Ma mi sto portando troppo avanti. Prima di parlare troppo di regole buone e regole cattive, dobbiamo parlare di cosa sono effettivamente le regole.

E per questo, gentili lettori, dovrete attendere la prossima sezione.

### #3 - Le regole, e cosa sono

Il punto assolutamente basilare per discutere il game design e la teoria gdr è la regola. E quindi, per proseguire nel mio discorso, vi darò una definizione di ciò che una regola è. Per cui, senza altri indugi:

*Una regola è un metodo attraverso il quale influenziamo la nostra partita.*

Che, se consideri il "sistema" come la somma di tutte le "regole", puoi considerare sia identico alla più canonica affermazione:

*Il sistema è il metodo con cui i giocatori manipolano lo spazio immaginario condiviso.*

Frase che nella terminologia Forgista è conosciuta col nome di *Principio di Lumpley*, perché è stata formulata da Vincent Baker il quale, per strane ragioni storiche che ho giurato di tenere segrete, ha assunto il nickname di "Lumpley".

(E' così che diamo i nomi alle cose su The Forge. Tutto quello che posso dire in nostra difesa è che è valido tanto quanto il sistema che ha dato alla chimica moderna elementi come il "Berkelio".)

Ad eccezione che la mia definizione include l'intero nostro giocare, piuttosto che il solo spazio immaginario condiviso. Lo approfondiremo nella prossima sezione.

Per ora, voglio parlare dell'incredibile ampiezza di ciò che intendo qui come "regola". Per dirne una, comprende tutte le cose alle quali pensereste come regole di gioco, cose come:

- Quando attacchi qualcuno, tira dei dadi per vedere se lo colpisci o no;
- Puoi spendere un Hero Point per ritirare i dadi;
- I dadi che mostrano 7 o più sono successi e se ottieni più successi dell'avversario vinci;
- E così via...

Ma include anche cose come:

- Si determinano gli eventi del gioco attraverso il dialogo tra i giocatori, con il GM che semplifica;
- Il GM ha l'ultima parola su tutti gli avvenimenti;

- Il giocatore di un personaggio ha l'ultima parola su tutte le azioni, emozioni, e pensieri del personaggio, oltre a un certo grado di autorità sul suo destino;
- Tutti i background scritti diventano canonici a cui attenersi in gioco, ogni giocatore scrive il background del suo personaggio;
- E così via...

Tenendo a mente questo, possiamo notare con grande chiarezza una cosa: nei termini di questa definizione delle regole, non esiste una cosa come il gioco "ruleless" o anche, in verità "rulelight". Qualsiasi evento del gioco avviene a causa di una o più regole. Il gioco Systemless o freeform è semplicemente un modo di giocare in cui le regole sono meno evidenti, meno meccaniche, più sociali o qualcosa di simile. Con questo in mente, possiamo notare che il "systemless" è, in effetti, una sezione piuttosto ampia di modi di giocare con un sacco di differenti e interessanti tipi di sistemi (ricordate: Sistema = somma di tutte le regole). La cosa davvero bella è che possiamo renderci conto che, dato che anche queste sono regole, possiamo scriverle giù e dividerle con gli altri.

L'abitudine comune è, come designer, di saltare la scrittura della maggior parte dei nostri processi di gioco e scrivere invece un po' di risoluzione degli eventi, creazioni del personaggio, e di regole di avanzamento che possono o meno riflettere le regole effettive con cui giochiamo, e che di certo non sono tutte le regole con cui giochiamo.

Da un punto di vista teoretico e di design, tutto questo è molto stimolante. Dal punto di vista della partita, lo è anche di più. Non dobbiamo più dipendere dalle persone che si affidano allo stesso tipo di contratto sociale implicito che usiamo noi: i "buoni giocatori" e l'ancora più raro "buon GM". Invece, possiamo parlare apertamente di quali regole tra quelle che usiamo restituiscono una partita soddisfacente, e anche insegnarle agli altri.

In ogni caso, mi sto portando un po' troppo avanti. Parliamo di quello che le regole fanno durante il gioco.

P.S. Che regole come le seguenti valgono o meno come regole di gioco è una questione ancora dibattuta:

- Il GM non paga mai la pizza;
- Giochiamo a turno a casa di Jim e di Lauren;
- Il padrone di casa ha l'ultima parola su quale campagna giochiamo;
- Jim ha un cane rumoroso;
- Betty ha una cotta per Jim, anche se lui è sposato con Christine.

Per quanto mi riguarda, ecco cosa ne penso al momento: Queste, così come sono formulate, non

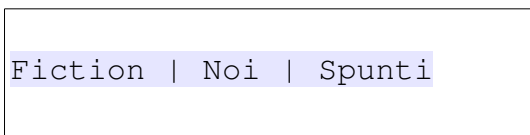
sono regole di gioco, anche se alcune di esse potrebbero essere regole sociali. La cosa importante è che, sebbene queste cose di certo possono influenzare il gioco e lo influenzano, non possiamo veramente usarle in maniera attiva per influenzare le nostre partite nello stesso modo - colorano le nostre interazioni, ma non producono davvero del gioco da sole.

## #4 - Le regole, e cosa fanno

Ok, bene. Fino ad ora abbiamo definito un pochino gli obiettivi del saggio, oltre alla definizione di regole buone e cattive, e anche alla definizione di cosa le regole (e il sistema) sono. Ora, finalmente, siamo pronti a parlare di ciò che le regole *fanno*, con la qual cosa intendo dire come le usiamo per influenzare le nostre partite.

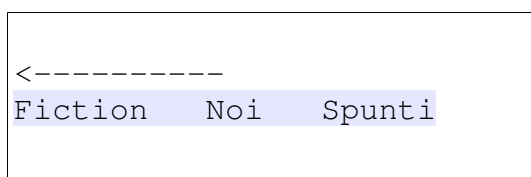
(L'intera cosa è rubata, più o meno direttamente, dal saggio di Vincent Baker a questo indirizzo <http://www.lumpley.com/archive/156.html>. Francamente, faresti prima a leggere lì. ho perfino rubacchiato i suoi piccoli diagrammi.)

Quello che le regole fanno, durante il gioco, è coordinare l'interazione di 3 cose diverse: la fiction (chiamata anche Spazio Immaginato Condiviso o SIC, in inglese Shared Imagined Space o SIS), che è l'insieme di tutto ciò che stiamo immaginando; gli spunti, che sono tutte le cose non umane, non pensanti nel mondo reale che usiamo per segnalare le nostre giocate - dadi, carte, segnalini, materiale dell'ambientazione, schede del personaggio, conoscenza della fisica, qualsiasi cosa; e (ancora più importanti) i giocatori, che siamo semplicemente noi seduti attorno a un tavolo o sdraiati sul divano, o quant'altro.



Allora facciamo che dico: "Il mio personaggio entra nella stanza". Quello che succede è che io, la persona, lo dico, e tutti noi immaginiamo il mio personaggio che entra nella stanza. C'è stato un collegamento tra noi, i giocatori, e la fiction del gioco. Una regola è stata usata per collegare queste due cose - questa regola, nello specifico, è probabilmente qualcosa come: "E' Ben che decide cosa fa il suo personaggio."

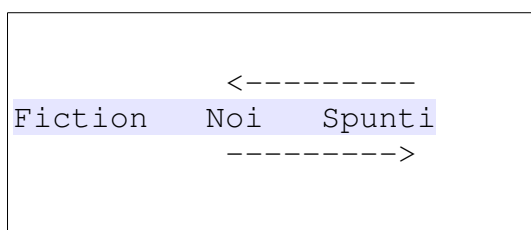
Il processo è più o meno così:





Ok, è stato piuttosto semplice. Osserviamo un'altra regola semplice. Diciamo che tiro un dado, questo mostra un risultato insoddisfacente, e quindi dico: Spendo un Punto Eroismo e tiro di nuovo, probabilmente buttando via qualche segnalino o segnando qualcosa sulla scheda del mio personaggio. Cos'è che è appena successo, qui? Bene, c'è stato un collegamento tra me, il giocatore, e gli spunti (in questo caso, il dado e il punto eroismo). La regola che ha coordinato questa interazione potrebbe suonare più o meno così: Puoi spendere un punto eroismo per ritirare un dado . Notate come, durante tutta l'interazione, non abbiamo influenzato in alcun modo la fiction - non vi ho nemmeno detto perché stavo lanciando il dado!

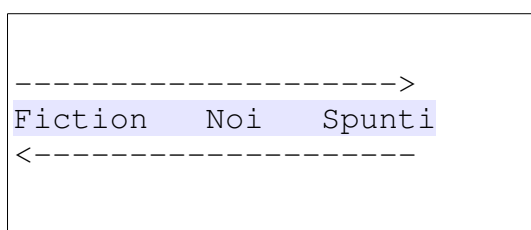
Questa regola sembra così:



(Inciso: Ci sono un sacco di giochi assolutamente meravigliosi - mi vengono in mente gli scacchi e il go - che consistono solamente di questo tipo di regole. I gdr, ovviamente, hanno un qualche tipo di fiction per definizione, volevo solo segnalare che non tutti i giochi ce l'hanno.)

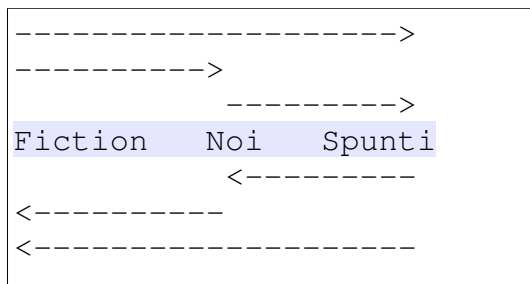
Ora, guardiamo a un'altra interazione di regole. Il GM dice: "l'orchetto ti colpisce! subisci 5 danni" io dico: "oh no, il mio personaggio è a 0 punti ferita, per cui cade a terra".

La prima affermazione, dal punto di vista delle regole, si mostra così:



Ora, avete notato come quando la fiction influenza gli spunti attraverso una regola, o quando gli spunti influenzano la fiction attraverso una regola, traccio una freccia così che passi di fianco a "noi"? Non è un caso. Per metterla giù in parole povere, i partecipanti al gioco devono mettere in pratica la regola perché essa possa avere un qualsivoglia tipo di effetto. Ad esempio, nel caso precedente, è richiesto che io sottragga i punti ferita, mi accorga di essere a zero, e invochi la regola che mi fa cadere a terra.

Per cui, abbiamo queste 6 frecce:



e stiamo dicendo che tutte le regole possono essere classificate secondo una combinazione di queste frecce. Essenzialmente, possiamo dipingere le regole come frecce nel diagramma, che muovono le informazioni tra noi, la nostra fiction, e i nostri spunti. Perlomeno, così è come mi piace vederle.

E questo, in breve, è il principio di Lumpley nella sua forma estesa. Congratulazioni, questo è il giro di boa della teoria - ci sono due pezzi di teoria importanti da introdurre in questo saggio, e abbiamo appena completato uno di essi.

Restate sintonizzati per la prossima parte, dove cominceremo ad addentrarci nel Big Model, un metodo per certi versi più complesso di osservare i processi del gdr!

## #5 - Il Big Model (per come lo vedo io)

Questa parte della teoria è perlopiù merito di Ron Edwards, ma sappiate che è anche la sommatoria di -al momento della sua stesura- 3 anni di lavoro intenso sulla teoria da parte di dozzine di teoristi e designers impegnati, per cui ci sono decisamente altre persone coinvolte.

Dalle parti di The Forge, questo ha preso il nome di "Big Model", in parte perché Ron non guarda bene le persone che lo chiamano "Ron's Model". Personalmente, a questo punto, lo chiamerei il "Medium Model", perché è molto più ampio della maggior parte delle teorie sui gdr, ma più piccolo di alcune cose che abbiamo cominciato a meditare recentemente.

Lo scopo principale del Big Model è di osservare i processi fondamentali del gdr, in maniera piuttosto simile a come abbiamo osservato i processi delle regole, e da questi processi fondamentali del gdr cercare quali tipi di condizioni iniziali producono partite soddisfacenti e quali tipo producono partite insoddisfacenti - una cosa dal valore pratico evidente, al di là dell'impegno teoretico.

Per fare questo, creeremo una struttura che possa descrivere i processi del gdr. Ci sono due modi per illustrare questa struttura - uno è il modo in cui la illustro io, e l'altro è il modo in cui la illustrano tutti gli altri, Ron compreso. Siccome comprendo meglio il mio costrutto, comincerò da quello (Notare che i due costrutti non sono diversi in maniera sostanziale in termini di contenuto. La differenza tra di essi è fondamentalmente una differenza in termini di esposizione. Per cui tenetelo a mente e non pensate che questa differenza sia un vallo teoretico.)

Per parlare di tutte le partite mai esistite, mi riferirò a due diversi assi con 3 componenti ciascuno.

L'asse delle Y ha queste componenti:

- **Intento:** Quello che desideriamo - la nostra situazione ideale (NdR: in inglese viene usato il termine *Agenda*);
- **Materia:** Quello che sta succedendo - che compia o meno il nostra Intento;
- **Ephemera:** I singoli eventi in gioco - la somma degli eventi ephemerici è il livello della materia.

L'asse delle X ha queste componenti:

- **Sociale:** Questo livello si occupa delle interazioni e delle relazioni tra i giocatori al tavolo;
- **Creativo:** Questo livello descrive l'insieme delle nostre partite - cosa immaginiamo, ma anche il sistema che usiamo, ecc. Notare che il livello creativo è in tutto e per tutto un sottoinsieme del livello Sociale - ogni interazione creativa è necessariamente anche una interazione sociale;
- **Tecnico:** Questo livello descrive come giochiamo - essenzialmente, le tecniche che applichiamo per produrre il nostro livello creativo. Siccome le tecniche delle nostre partite sono necessariamente parte delle stesse partite, il livello tecnico è in tutto e per tutto un sottoinsieme del livello Creativo - ogni interazione tecnica è anche un'interazione creativa. Che ci siano azioni creative che non sono tecniche è ancora -credo- una questione aperta, sebbene sarei contento di venire corretto da chi ne sa più di me.

Per cui, quello di cui parleremo è l'intersezione di questi due assi. Facciamo un disegno.

/	Sociale	Creativo	Tecnico
Intento	Intento Sociale	Intento Creativo	Intento Tecnico
Materia	Contratto Sociale	Esplorazione	Tecniche
Ephemera	* E * P * H *	* E * M * E *	* R * A *

Ora che ce l'abbiamo davanti, esaminiamo in fila ciascuna intersezione, e parliamo di ciò che significa.

- **L'Intento Sociale** (NdR: in inglese *Social Agenda*) è un affarone scottante, ma anche

piuttosto evidente quando ci pensi un po' su. Essenzialmente, l'Intento Sociale descrive quello che vogliamo ottenere dalle interazioni e dalle condizioni sociali attorno al tavolo. Tutti i tipi di interazione umana hanno una qualche sorta di Intento Sociale, e di solito è qualcosa di piuttosto semplice. L'Intento Sociale sottinteso e basilare di un gdr è: Voglio (divertirmi / venire soddisfatto creativamente) coi miei amici giocando a questo gioco . In ogni caso, questo non è per nulla l'unico Intento Sociale possibile. Prendete in considerazione i seguenti:

- Voglio giocare a un gdr, e non mi interessa se qualcuno ne trae soddisfazione;
- Voglio fare impressione sulla tipa carina che gioca la ranger elfa;
- Voglio conservare lo status quo nel nostro gruppo sociale;
- Voglio passare del tempo coi miei amici - non mi interessa se lo faccio giocando con un gdr;
- Voglio impedire a tutti gli altri di divertirsi;
- E così via...

Per ora, la teoria non può essere applicata completamente a questi tipi di Intenti Sociali. L'Intento Sociale ipotizzato è Voglio (divertirmi/venire soddisfatto creativamente) coi miei amici giocando a questo gioco . Ulteriori indagini relative a questi altri Intenti Sociali stanno cominciando ad essere intraprese solo ora, ed è una prospettiva piuttosto stimolante (NdT: si veda <http://benlehman.blogspot.com/2005/06/i-want-to-play-bang-hot-goth-chicks.html>).

- Il **Contratto Sociale** descrive semplicemente la somma delle relazioni sociali e delle interazioni tra i giocatori al tavolo. Tutte quelle cose descritte come "probabilmente non regole" nella sezione 4:
  - Il GM non paga mai la pizza;
  - Giochiamo a turno a casa di Jim e a casa di Lauren;
  - Il padrone di casa ha l'ultima parola per decidere a quale campagna giochiamo;
  - Jim ha un cane rumoroso;
  - Betty ha una cotta per Jim, anche se Jim è sposato con Christine.

Tutti questi possono essere considerati elementi del contratto sociale.

- Le **Ephemera**, che non divido nei sottotipi creativo, sociale e tecnico, sono i singoli istanti che, presi insieme, compongono il nostro contratto sociale. La sommatoria delle ephemera,

osservata nei termini delle loro componenti sociali, forma il contratto sociale.

- **L'Intento Creativo** (NdR: in inglese *Creative Agenda*) è stato, storicamente, una questione piuttosto scottante, e la maggior parte delle lamentele, delle voci negative, o semplicemente del clamore che ha circondato la teoria Forgista girava attorno all'Intento Creativo e alle sue classificazioni. Personalmente, io credo sia piuttosto semplice: L'Intento Creativo è quello che noi, in quanto giocatori, vogliamo ottenere dal nostro gioco - non in termini del contenuto immaginato (voglio che nelle nostre partite compaiano gli elfi), o nei termini di come vogliamo che funzionino le regole (voglio delle regole in stile "punti eroismo"), ma piuttosto nei termini di quello che vogliamo ottenere dal gioco preso come esercizio creativo - che tipo di soddisfazione e appagamento il gioco fornisce a noi, persone. In breve - vi ricordate che dicevo che l'Intento Sociale sottinteso è "Voglio (divertirmi/venire soddisfatto creativamente) coi miei amici giocando a questo gioco"? Bene, l'Intento Creativo è la soddisfazione che stiamo cercando. La classificazione degli Intenti Creativi è stata una questione incredibilmente controversa, per cui non vi ci addentreremo troppo. Per ora, vi basti sapere che c'è più di un tipo di Intento Creativo possibile e che, se due giocatori al tavolo stanno cercando due diversi tipi di soddisfazione, sarà più difficile per loro ottenerla. Per esempio, diciamo che il mio Intento Creativo è "avere delle sfide tattiche appassionanti" e la vostra è "produrre una storia commovente e tragica". Capirete da soli come finiremo per scornarci tra di noi durante la partita - io intraprenderò azioni che sono tatticamente appropriate, ma probabilmente mica tanto commoventi o tragiche, e voi intraprenderete azioni che muovano la partita nella direzione di una commovente tragedia - che, per definizione, include il commettere errori da parte dei protagonisti - e io farò tipo: Non è per niente furbo! A che cavolo stai giocando, eh?

Partite di questi tipo, dove i vari partecipanti hanno diversi Intenti Creativi, sono chiamate "incoerenti". Sebbene sia possibile ottenere soddisfazione dal gioco incoerente, è più difficile che dal gioco coerente, dove tutti i partecipanti hanno più o meno lo stesso Intento creativo.

Ad ogni modo, questi sono i punti fondamentali sull'Intento Creativo. Andando oltre, incontriamo:

- **L'Esplorazione**, che è semplicemente una parola per descrivere la totalità del nostro giocare - tutto considerato, l'aspetto della nostra partita. In questo modello, l'esplorazione viene divisa in cinque elementi, che sono: Sistema, Ambientazione, Situazione, Personaggi e Colore. Parleremo più approfonditamente di questi elementi dell'esplorazione, e come si interrelazionano tra loro, in una sezione a venire. L'Intento Creativo è quello che vogliamo dalla nostra partita. L'esplorazione E' la nostra partita. Come il contratto sociale, essa è composta dalle..

- **Ephemera**, i momenti basilari di gioco. Se osserviamo la sommatoria delle nostre ephemera, e la osserviamo nei termini di "come influenza tutto questo la nostra partita?", otteniamo l'Esplorazione.
- Passando alla categoria "tecnica", abbiamo l'**Intento Tecnico** (NdR: in inglese **Technical Agenda**), che è -in breve- quello che vogliamo che le regole facciano. Vogliamo regole che conferiscano il potere a un singolo giocatore in quanto GM? Vogliamo delle regole che emulino la fisica del mondo? Vogliamo delle regole che suddividano equamente il potere? Ciascuna di queste cose può essere considerata un Intento Tecnico - e, dato un sistema (o insieme di regole) qualsiasi, questi avrà svariati Intenti Tecnici. Parlando in generale, l'Intento Tecnico è fondamentalmente il regno del game designer. Però, abbiamo già stabilito che tutti i giocatori di ruolo sono un po' game designer, e spesso "ideano" al volo durante il gioco, per cui è un Intento che comunque ci riguarda come giocatori. In essenza, l'Intento Tecnico si riduce a: Cosa vuoi che facciano le regole?
- Invece per le regole in sé e per sé, se vi ricordate la definizione formale delle regole dal terzo episodio (una regola è un metodo con cui influenziamo il gioco), nel Big Model usiamo il termine **Tecniche**, per varie ragioni storiche. Il vostro Intento Tecnico permea qualsiasi tecnica decidiate di usare per il gioco - se volete un gioco con i giocatori che hanno l'abilità di influenzare il mondo, potreste dire: Puoi spendere un gettone per far partire una scena . Le Tecniche sono classificate in ampie categorie, che non starò a elencare qui e che non approfondirò (per più informazioni, si veda il the Forge Glossary <http://www.indie-rpgs.com/articles/glossary.html> e il Glossary Wiki <http://random.average-bear.com/TheoryTopics/HomePage>) cose come: IIEE, Resolution in the Middle, Stance, Currency e distribuzione dei GM Task, ecc...
- E, ovviamente, ogni singola istanza di uso di una tecnica è un'**Ephemera**.

Ok, e ora che abbiamo spiegato tutti gli elementi del modello, come si incastra l'intero affare? Come viene vista la partita stessa, nei termini di questi pezzi?

Permettetemi di descrivere prima una partita soddisfacente e funzionale.

Cominciamo col designer, che potrebbe benissimo essere il GM. Questi ha un insieme di Intenti Tecnici selezionati accuratamente, che sono stati decisi con in mente uno specifico Intento Creativo. Questi Intenti Tecnici vengono utilizzati per generare una serie di Tecniche - le regole per questo gioco. Seguendo le regole, generiamo moltissime Ephemera, la somma delle quali ci dà l'esplorazione, e inoltre (prese insieme alle interazioni sociali non dipendenti da regole) il nostro

Contratto Sociale. Ma per ora limitiamoci ad osservare l'Esplorazione. Stabilito che stiamo parlando di gioco funzionale, la nostra esplorazione ci restituisce quello che stiamo cercando - appaga il nostro Intento Creativo. E siccome il nostro Intento Sociale era "venire soddisfatti dalla nostra partita", stabilito che il nostro Contratto Sociale (che è composto da Ephemera regolistiche ed Ephemera non-regolistiche) è anch'esso funzionale e sano... abbiamo appagato il nostro Intento Sociale, che significa che siamo completamente soddisfatti dalla nostra esperienza col gioco! Yuppi!

Comunque, ci sono un po' di modi in cui questo può andar male. Osserviamone una piccola parte.

- *Le Tecniche falliscono nell'appagare l'Intento Tecnico* -> Le regole non fanno quello che dicono di fare (NdT : secondo me è parzialmente il caso di Exalted, e completamente il caso del World of Darkness). Credo che tutti ci siamo imbattuti in questo caso. Non significa necessariamente che non possiamo passare del tempo appagante con questo gioco, significa solo che dobbiamo capire cosa fanno davvero le regole invece che quello che dicono di fare, e plasmare le nostre aspettative di gioco e i nostri Intenti Creativi su quello, piuttosto che sugli obiettivi (falliti) del design.
- *Le Tecniche falliscono nel proposito di produrre Ephemera* -> Questo è il banale caso in cui non si gioca. I giocatori si siedono, parlano del gioco, fanno i personaggi, parlano delle interazioni che i personaggi potrebbero avere, parlano del mondo, e non giocano mai effettivamente di ruolo. Sebbene queste attività possano essere del tutto soddisfacenti di per sé, violano l'Intento Sociale che abbiamo assunto, e quindi possiamo descriverle come una partita fallita, anche se non sono un fallimento come attività sociali.
- *L'Esplorazione fallisce nell'appagare l'Intento Creativo* -> Ci sono un sacco di cause possibili per questo, ma la più semplice è in effetti il fallimento dell'Intento Tecnico - se il nostro Intento Tecnico è concentrato su un Intento Creativo diverso dal nostro, genererà Tecniche che genereranno un giocare ingranato verso qualche altro tipo di Intento Creativo (o nessun Intento Creativo del tutto), e di conseguenza la partita non appagherà il nostro Intento Creativo e rimarremo insoddisfatti (NdT: o comunque non pienamente soddisfatti).
- *Il Contratto Sociale fallisce nell'appagare l'Intento Sociale* -> Gioco Disfunzionale. Se le nostre relazioni personali non sono armoniose - abbiamo ostilità e antipatie tra i giocatori al tavolo - non c'è quantità di di gioco soddisfacente che possa renderci felici, perché fondamentalmente stiamo avendo un'interazione sociale con persone con le quali non vogliamo avere un'interazione sociale. Notate che questa cosa non è del tutto sconnessa dalla regole - le regole generano le Ephemera, e le Ephemera che generano sono una parte, ma non la totalità, del Contratto Sociale. Giochi come Primetime Adventures, <http://dog-eared-designs.com/> (NdT: in italiano *Avventure in Prima Serata*, <http://www.narrattiva.it/>), e Breaking the Ice, <http://blackgreengames.com/>, hanno regole che generano interazioni sociali positive nel corso della partita. Ovviamente, questo non è abbastanza per aggiustare un contratto sociale rotto, ma rendono gli amici che giocano a quel gioco degli amici

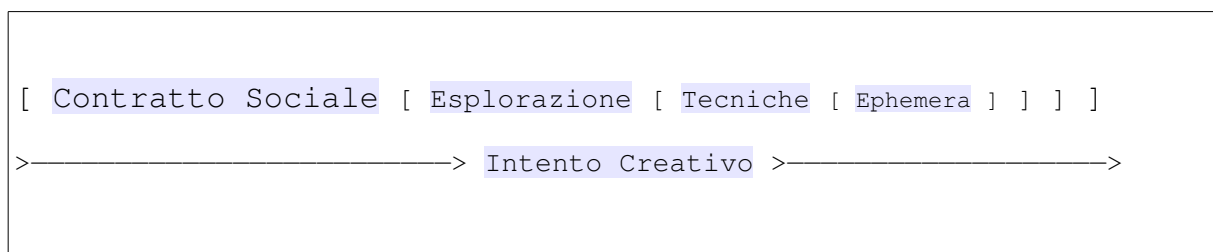
migliori, e questo è piuttosto figo in sé e per sé.

Nella prossima puntata - o una delle tre appendici di questo capitolo, oppure ci muoviamo verso un approfondimento della teoria.

## #5.1 - Digressione: Il Big Model (come lo vede Ron)

Bene, devo dire che nel ripassare per scrivere questa digressione, mi sono convinto -in misura maggiore rispetto quando ho cominciato questo saggio- che questo è un modo perfettamente corretto di tracciare il Big Model. Per cui prendetelo come un segno che ancora non capisco questa roba abbastanza bene nemmeno io.

La presentazione che fa Ron del Big Model è diversa dalla mia, ma quello che simboleggia e il suo scopo sono essenzialmente gli stessi. Quindi saltiamo i preamboli e disegniamolo:



In cui possiamo immaginare l'Intento Creativo come uno "spiedo" che attraversa tutti gli altri elementi del Modello.

Allora, cosa significano questi elementi? La prima riga di elementi sono, in sostanza, le cose che compongono il nostro giocare, cominciando con le interazioni uomo-a-uomo, più basilari, sulla sinistra e arrivando agli elementi più tecnici del gioco effettivo sulla destra. La seconda riga -l'Intento Creativo, è il "perché" unificatore che ci spinge in fin dei conti a fare queste cose.

In Breve:

- *Contratto Sociale*: Tutte le relazioni sociali tra le persone, e le loro interazioni sociali, occupano questo livello;
- *Esplorazione*: La totalità dei contenuti della partita;
- *Tecniche*: Le singole tecniche usate nel gameplay (Per testare un'abilità, tira un d20. Quando Ben parla, la gente gli segnala di stare zitto prendendo in mano un martello dall'aspetto molto minaccioso);
- *Ephemera*: Gli effettivi eventi del gioco (Ho tirato 15 sulla mia abilità - successo!)



(Ci siamo già passati prima nel capitolo 5, per questo ci sto passando sopra velocemente.)

Ecco qualche differenza:

- *Intento Creativo*: Questo è essenzialmente una combinazione del mio intero "livello degli Intenti", ovvero la domanda "ma perché stiamo facendo questo? cosa ce ne viene, come persone?". Io lo chiamo: Intento Sociale, Intento Creativo, Intento Tecnico (NdR: [torniamo a ricordare, in inglese: Social Agenda, Creative Agenda, Technical Agenda](#));
- Una cosa importante da ricordare qui sono le categorie di ingabbiamento. Per esempio, ogni Tecnica è necessariamente anche parte dell'Esplorazione e del Contratto Sociale. Ogni azione esplorativa si posiziona all'interno del nostro Contratto Sociale, e ne fa parte.

## #6 - Gli Elementi dell'Esplorazione.

L'Esplorazione, nel Big Model, è una scatola decisamente grossa - contiene le nostre partite e i metodi coi quali giochiamo. E' l'intero processo del giocare di ruolo, tutto in una piccola parola. Siccome è così vasto, è spesso utile ai fini teoretici suddividere l'esplorazione in diverse parti, così che le si possa considerare separatamente, e considerare come si relazionano internamente. Nelle discussioni su The Forge, dividiamo l'Esplorazione in cinque parti, chiamate di solito gli elementi dell'esplorazione. Ciascuna di queste cose è una cosa che viene esplorata e sviluppata nel contesto del gioco.

Un inciso importante: stiamo ancora parlando semplicemente di persone attorno a un tavolo che giocano a un gioco. Non stiamo -esplicitamente- parlando dei testi di gioco, qui: sebbene le persone sedute attorno al tavolo a giocare potrebbero rivolgersi al testo di gioco per ottenere ispirazioni legate alla loro partita, gli elementi sono solo i contenuti della partita che stanno giocando, e non quello che c'è scritto nei testi.

A volte su The Forge diventiamo sciocchi o pigri e ci riferiamo, per esempio, al Colore di Cani nella Vigna . Quello che dovremmo dire è l'ispirazione per il Colore fornita dal testo di Cani della Vigna . Forse ci sono troppi tasti da schiacciare, ecco perché diventiamo pigri. Nei termini in cui posso parlare a nome del Forum, vi chiedo perdono per la confusione che questa cosa causa.

Gli elementi sono:

- **I Personaggi** sono fondamentalmente qualsiasi personaggio del gioco. Mi sa che sapete di cosa sto parlando, ma giusto per chiarire: non sto necessariamente parlando esclusivamente di Personaggi Giocanti, ma non sto nemmeno parlando degli "esseri senzienti" che immaginiamo nel gioco. i Personaggi sono quegli esseri fittizi che ricevono una qualche forma di potere - è attraverso i personaggi che facciamo decisioni significative per il gioco

(dove per "significativo" è il nostro Intento Creativo che ci dirà che cosa si intende). Se una persona (fittizia, NdR) del setting non prende effettivamente decisioni significative, non la definirei un personaggio nel senso in cui ne stiamo parlando ora. E' più probabilmente parte del colore, o forse del setting.

→ Digressione: Avete mai giocato una partita dove non avevate la possibilità di prendere decisioni significative, e il GM controllava tutto, mentre voi contribuivate solo con dettagli insignificanti? Il GM vi stava negando il controllo dei personaggi. Tutto quello che potevate immettere nel gioco era il colore. Lascero il giudizio sulla qualità di questo particolare tipo di esperienza ai gusti individuali.

➤ Il **Setting** è lo sfondo su cui prende posto il gioco. Può essere un pochino difficile parlare di setting con giocatori esperti ma che non usano il gergo di The Forge, perché sono due cose leggermente diverse. Nei termini degli elementi dell'esplorazione, stiamo parlando dell'immediato setting in cui sta prendendo piede il gioco. E' una grossa palude umida piena di insetti e coccodrilli è un setting perfettamente legittimo. Allo stesso modo lo è la mappa della città in cui il gioco ha luogo. Se avete esperienza con gruppi di scrittura, è il "setting" nel senso in cui lo intendono gli scrittori di fiction.

→ Digressione: quello che il setting NON è, è grandi e spessi tomi pieni di dettagli di un mondo intero, come quello che intendiamo noi giocatori quando parliamo del "setting di star Trek" o il "setting del World of Darkness". Inoltre, non è quello che intendiamo quando parliamo di "setting contrapposto al sistema", che è solo la separazione da noi operata tra le parti meccaniche e di metagioco del testo nei confronti delle parti fittizie e narrative.

Ora, parti dei citati testi possono essere usate come setting nel gioco, ma il loro insieme non è setting. Parlando di elementi dell'esplorazione, questi testi offrono un solido mix di setting (sotto forma di descrizioni dei luoghi), colore, personaggi (sotto forma di PNG), situazione (sotto forma di plot hooks) e forse perfino sistema (se ci affidiamo al testo come autorità definitiva sulla fiction). In altre parole, può contenere tutti gli elementi dell'esplorazione, ma in misura maggiore il colore, e non è per nulla quello di cui stiamo parlando qui.

➤ Con i soli personaggi, abbiamo dei personaggi che fluttuano nel vuoto. Possiamo inserirli in un setting, ma prima che succeda qualcosa, dobbiamo comprendere come i personaggi si relazionano gli uni agli altri e alle varie parti del setting. La somma di queste relazioni, che possono essere stabili, dinamiche o addirittura inesistenti, forma la **Situazione**. La Situazione è semplicemente l'intero livello "che sta succedendo adesso?" messo in evidenza.

→ Digressione: avete bisogno di altre informazioni sulla Situazione? Non mi viene in mente altro di utile da dire.

➤ Il **Sistema**, che è l'insieme delle regole, descrive le procedure secondo le quali giochiamo, il che include metodi per generare e modificare i personaggi, il setting, la situazione e il colore. L'ho coperto con dettagli piuttosto completi in precedenza in questo saggio, per cui non

ricapitolerò di nuovo i dettagli. Ecco qualcosa di importante: Il sistema non solo è l'unico modo attraverso cui il setting, i personaggi, la situazione o il colore entrano in gioco, esso è anche l'unico strumento col quale cambiarli. In pratica, questo secondo aspetto è molto più importante del primo, poiché molti RPG si concentrano su situazioni dinamiche (pensate a un dungeon crawl, in cui il dungeon cambia incredibilmente nel corso della partita), piuttosto che sull'aggiungere nuovi personaggi a una situazione statica.

- il **Colore** è tutte le cose che non sono personaggi, setting, situazione o sistema. In altre parole, il colore sono tutte le parti del nostro giocare che non sono davvero centrali, ma nondimeno sono di un certo interesse. Probabilmente il miglior modo di spiegare il colore è attraverso degli esempi: in una partita di Polaris che ho giocato un po' di tempo fa, ho descritto come il pavimento del senato fosse coperto di sangue (sia rosso che blu) fino al ginocchio dopo un violento colpo di stato, la restaurazione, e svariati inganni demoniaci. Questa affermazione non aveva effetto sulle partite future, ma serviva a evocare un tono specifico e dare un senso di violenza e massacro.

Un mio amico che conduce una campagna di dnd molto popolare mi ha recentemente raccontato che usa solo i mostri del Manuale dei Mostri. Però, per dare la giusta sensazione in ogni ambiente, cambia l'aspetto e l'habitat dei mostri elencati nonostante usi gli stessi elementi sistematici. Per esempio, in un incontro recente con una strana creatura che nuota nella neve, ha usato le statistiche dello squalo come "stampo". L'unico cambio nel sistema è stato che il medium attraverso il quale nuotava era la neve e non l'acqua, ma il cambio nel colore era enorme, e ha davvero contribuito a spaventare i giocatori.

Entrambi sono esempi di colore intenso senza influenze maggiori sugli altri elementi.

## #7 - Ed ecco il GNS

Mi spaventa non poco scrivere un saggio sul GNS, con cui intendo il modello di preferenze di gioco Gamismo, Narrativismo, Simulazionismo che ha preceduto e previsto il Big Model. Mi spaventa per due ragioni: la prima è che a riguardo sono stato scritti letteralmente fiumi di parole (il forum ad esso dedicato su The Forge ha quasi 14.000 post spalmati su più di 800 topic, senza contare la discussione sugli altri forum, i saggi e così via) e la seconda è che questo aspetto della teoria attira incomprensioni, litigi e reazioni violente più di qualsiasi altra teoria che sia emersa da The Forge. Per cui, il mio compito non è solo di fare un riassunto e magari dare un contributo significativo a un ammontare davvero incredibile di discussioni, ma devo anche farlo camminando con passo felpato su un potenziale campo minato.

A causa delle tempestose discussioni che lo circondano, sarebbe davvero appetibile spiegare il GNS in termini negativi - "non è questo, e nemmeno quello" - per anticipare possibili fraintendimenti e tagliare la testa al toro. Sfortunatamente, è una direzione in cui si annidano confusione e pazzia. In questo saggio cercherò di descrivere il GNS strettamente nei termini di cos'è, piuttosto che di cosa non è, sebbene mi do preventivamente il permesso di fregarmene un paio di volte per motivi

didattici o per correggere gli errori più comuni.

Nella sua forma più semplice, più sincera e più facilmente comprensibile, il GNS è semplicemente un modo di classificare l'Intento Creativo in 3 diversi tipi, come descritto nel Big Model (se volete rinfrescare la memoria su cosa sia un Intento Creativo, tornate a leggere il capitolo 5). Questo non è particolarmente utile al livello di teoria basilare su cui operano il Big Model e il Principio di Lumpley, ma è uno strumento incredibilmente utile per permettere ai giocatori di diagnosticare il gioco problematico e ai giocatori e i game designer di concentrare la partita su quello che conta. L'approfondiremo un pochino più avanti.

Osservare il GNS nel suo contesto storico, comunque, è osservarlo come cosa a sé stante dal Big Model. I credo personalmente che si possa comprendere meglio nel contesto degli sviluppi successivi, ma cercherò comunque di provare a definirlo senza affidarmi alla struttura del Big Model.

Fondamentalmente, il GNS separa in 3 ampie categorie diverse quello che i giocatori trovano divertente nei GDR. Sottolineo che non stiamo parlando del livello della fiction ("mi piacciono i combattimenti" non è una preferenza al livello del GNS), ma delle interazioni tra i giocatori, le effettive azioni degli esseri umani che giocano. Quello che dice il GNS è che, quando le persone parlano di giochi di ruolo, parlano in verità di un'ampia varietà di attività umane. Per cui, senza ulteriori indugi, facciamo una piccola introduzione di ciascuna di queste tre attività. (Vi metto anche dei link ai saggi di Ron dedicati a ciascuna attività).

**Il Gamismo** (<http://www.indie-rpgs.com/articles/21/>) è un'attività dove i partecipanti mettono in mostra il loro coraggio, il pensiero tattico e la fortuna, e ottengono la stima del tavolo per averlo fatto bene. E' comparabile ad attività come i giochi di carte, gli sport, o le gare automobilistiche.

**Il Narrativismo** ([http://www.indie-rpgs.com/articles/narr\\_essay.html](http://www.indie-rpgs.com/articles/narr_essay.html)) è un'attività dove i partecipanti creano una storia che sia toccante a livello personale, e ottengono la stima del tavolo per aver contribuito alla storia in un modo tematico e d'effetto. E' comparabile ad attività come il teatro, le letture di poesie, il rap freestyle a più partecipanti, le storie condivise e i "writer's workshop" che non si concentrano sul produrre qualcosa per la pubblicazione.

**Il Simulazionismo** (<http://www.indie-rpgs.com/articles/15/>) è un'attività dove i partecipanti trovano diletto nell'essere in un altro luogo, un altro tempo, o un altro mondo, e ottengono la stima del tavolo per aver contribuito alla sensazione di "essere lì" (che questi contributi nascano dalla reiterazione di dettagli prestabiliti o dalla creazione spontanea di questi è una questione di gusti individuali). E' comparabile ad attività come la rappresentazione storica, il modellismo ferroviario, o molte attività di fandom, specialmente le fanfiction di fandom come quelle su Guerre Stellari o Star Trek.

(NdT: l'ordine esatto in cui leggerli è: Simulazionismo, Gamismo, Narrativismo)

E' piuttosto ovvio come queste siano attività decisamente diverse e generalmente incompatibili. Se arrivo a un workshop e cerco di contribuire in modo strategico, o voglio ottenere una storia coerente

e drammatica da un partita di bridge, o insisto nel giocare a Risiko con gli imperi napoleonici storici, nel migliore dei casi sto facendo la figura dello sciocco, e nel peggiore sto volontariamente dando fastidio.

Eppure, nelle attività di GDR, è chiaro che esistono situazioni dove persone diverse in un gruppo cercano di ingaggiare attività diverse, ottenendo un sacco di fastidi e frustrazioni. Un'analogia potrebbe essere una partita sportiva in cui metà della gente gioca a calcio e l'altra metà a basket: immaginate quanto sarebbe frustrante! Il GNS è uno strumento per osservare questa situazione, isolarla e comprendere cosa ogni persona pensa che significhi "giocare di ruolo", e essere in grado di concentrare tutti su un'unica attività.

Agli inizi dello sviluppo della teoria GNS c'è stata una sfortunata tendenza (ereditata, suppongo, dalla teoria GDS, che ne era il predecessore) a identificare le persone come "Gamisti", "Simulazionisti" e "Narrativisti". Questa è una stronzata. Sebbene certe persone possano preferire alcune attività ad altre, queste sono tutte fundamentalmente attività divertenti, ed è probabilissimo che la maggior parte delle persone possa trovarle tutte soddisfacenti. Comunque, senza una comunicazione chiara riguardo all'Intento che stiamo adottando, è facilissimo finire nella situazione metà gioca a calcio, metà gioca a basket , che diventa frustrante per tutti. Anche se preferisco il calcio, troverei molto più divertente giocare a basket che giocare a calcio con gente che gioca a basket. Allo stesso modo, anche se preferirei un'Intento simulazionista, posso essere perfettamente felice con un'Intento gamista e, se puoi trasmettermelo (NdR: ... se riusciamo a capirci), allora posso capire come funziona.