



**HAL**  
open science

## L'autorialità nei testi interattivi

Dario Compagno

► **To cite this version:**

Dario Compagno. L'autorialità nei testi interattivi. E/C rivista dell'Associazione Italiana di studi semiotici, 2005. hal-03164283

**HAL Id: hal-03164283**

**<https://hal.parisnanterre.fr/hal-03164283v1>**

Submitted on 9 Mar 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# L'AUTORIALITÀ NEI TESTI INTERATTIVI

Dario Compagno

## 1. *Fabule e ipertesti*

In questo articolo cercherò di mostrarvi che non tutte le forme di testualità interattiva sono interattive allo stesso modo, e che ad esempio i video games, li si veda come ipertesti ludici o altrimenti, non possiedono sempre un contenuto narrativo interattivo. A questo scopo delinearò alcuni tratti di una nozione di *interattività profonda, diegetica*, che sebbene non si applichi a tutti i videogiochi, potrebbe adattarsi ad altre pratiche.

La mia ricerca muove dalle riflessioni di Umberto Eco e di Alessandro Zinna. La teoria testuale del primo riguarda propriamente tutti quei testi di solito chiamati narrativi, che veicolano una *fabula*, cioè un susseguirsi di azioni compiute da personaggi<sup>1</sup>. Mentre Zinna descrive il tipo generale di ipertesto, caratterizzato da una fruizione multilineare e interattiva<sup>2</sup>. Intersezione tra testi narrativi e ipertesti sono gli *ipertesti narrativi*, di cui la grande maggioranza è oggi composta da videogiochi. Non tutti gli ipertesti narrativi hanno però una *fabula interattiva*: molti di essi presentano multilinearità anche complesse sul piano dell'espressione, ma veicolano storie dello stesso tipo di quelle dei testi tradizionali. Massimo Maietti si è occupato di ipertesti narrativi ludici, e ha formulato un modello che si applica a tutti i videogiochi<sup>3</sup>; eppure, proprio per la sua generalità, questo non distingue ciò su cui vorrei porre la vostra attenzione. Esiste infatti un sottoinsieme di ipertesti narrativi, interattivi anche ad un livello profondo. Il modello di Maietti mi sarà utile proprio per mostrare la differenza con gli ipertesti narrativi che *non* sono interattivi nella *fabula*.

## 2. *Interattività vs Apertura*

Non è possibile a partire da un testo immaginare qualsiasi cosa, correlare ad un'espressione qualsiasi contenuto, altrimenti su di un foglio di carta bianco potremmo scorgere l'intera Divina Commedia; esistono dei vincoli testuali per limitare le interpretazioni del lettore

---

<sup>1</sup> Eco U. 1979, *Lector in fabula*, Milano: Bompiani.

<sup>2</sup> Zinna A. 2004, *Le interfacce degli oggetti di scrittura*, Roma: Meltemi.

<sup>3</sup> Maietti M. 2004, *Semiotica dei videogiochi*, Milano: Unicopoli.

e che danno al testo il senso che ha, differenziandolo dagli altri. Così in un racconto ci si trova in ogni momento davanti a molti possibili sviluppi alternativi delle cose narrate, ma vi saranno degli indizi per far presagire il seguito degli avvenimenti, e altre informazioni per indicare invece quale tra le varie possibilità viene a realizzarsi. È importante distinguere i due momenti, individuando quando una situazione *aperta* ad alcuni possibili futuri *si chiude* in una linea narrativa più precisa.

In un romanzo chi chiude gli istanti della fabula è la stessa persona che li ha aperti. L'autore empirico di un testo tradizionale, nel momento in cui produce il testo, tesse la trama degli indizi e mostra alla fine la realtà della fabula. Esistono però degli altri casi in cui *viene delegata al lettore la possibilità di compiere una scelta efficace sullo sviluppo del mondo narrativo*: gli vengono dati strumenti per attuare la sua preferenza mediante i quali egli potrà compiere un atto che cambierà la diegesi. Avremo allora un nuovo tipo di favole: oltre a quelle che vengono chiuse dall'autore, e alle altre che vengono lasciate aperte per rimanere tali, vi sono storie consegnate aperte al lettore insieme al preciso compito di chiuderle, come ad esempio quei racconti ipertestuali in cui chi legge deve scegliere un finale definito tra alcuni possibili.

Vi propongo quindi di cominciare a considerare l'interattività diegetica come *quel che accade quando una storia aperta a più alternative viene chiusa non dall'autore empirico che l'ha scritta ma dal lettore empirico che la sta leggendo*. È importante notare che l'interattività diegetica non lascia spazio all'apertura. Un momento interattivo della fabula non resta mai indeterminato, proprio perché il compito del lettore sarà invariabilmente quello di chiuderlo<sup>4</sup>. Il finale di una favola non può essere insieme interattivo e aperto (tranne ovviamente nel caso in cui il lettore possa decidere di non compiere alcuna scelta).

### 3. *Stadi di interattività diegetica*

Per essere più chiaro, e per distinguere meglio le strategie testuali dall'intervento degli interpreti empirici sulla superficie testuale, vi chiedo di esaminare un'ipotesi abbastanza ardita. In realtà proverò qui a dimostrarvi la correttezza soltanto di una parte di questa ipotesi, e solo su essa vorrei portare la vostra attenzione; eppure

---

<sup>4</sup> Ad esempio se da un telefilm aperto come *Lost* volessimo trarre un ipertesto con favola interattiva, non potremmo lasciare il dubbio se il timer all'interno della botola sia effettivamente legato ad un meccanismo pericoloso, oppure se si tratti di un raggirio. Il lettore avrebbe il compito di decidere se esso sarà autenticamente pericoloso o meno.

preferisco utilizzare dei termini generali e molto significativi, da prendere adesso quasi come una sineddoche.

Cominciamo con un esempio: consideriamo la conclusione di un romanzo giallo in cui l'investigatore riunisca quattro rispettabili persone in una stanza a prendere il tè (insieme a un maggiordomo a servirlo) e dove dopo poche pagine ci riveli che il colpevole è una di quelle persone (compreso ovviamente il maggiordomo). Sarà l'autore empirico del romanzo tanto a selezionare i sospetti - mettendo in scena gli indizi nel corso del testo, ma soprattutto convocando nella stanza del tè solo alcuni personaggi - quanto a scegliere un colpevole. Il lettore empirico farà un gioco col testo, provando a indovinare la conclusione delle indagini, ma non influenzerà la superficie testuale né influirà sulla trama. In questi casi l'interattività diegetica è chiaramente nulla.

Se volessimo allora trarre un ipertesto interattivo a livello diegetico dal romanzo, potremmo far sì che tra i sospetti scelti dall'autore empirico il lettore empirico possa stabilire autonomamente chi sia il colpevole. Non importa qui che il risultato estetico possa risultare scadente, mi interessa infatti cominciare a descrivere un fenomeno generale. Questo è ciò che chiamerei interattività diegetica di primo livello, dove il lettore empirico si limita a imboccare una strada tra alcune già tracciate, quindi a *chiudere* un certo particolare testuale<sup>5</sup>.

Consideriamo infine il caso in cui il lettore empirico possa addirittura rimaneggiare la rosa dei sospetti, aggiungendo o escludendo dalla sala del tè qualsiasi personaggio ritenga opportuno. Dovrebbe prendere in mano la penna e riscrivere parte del testo; modificando la superficie testuale egli deve riuscire a ottenere un cospicuo *effetto sulla fabula*. Il lettore empirico qui non soltanto chiude ma anche *apre* nuove alternative possibili, e a riguardo potremmo parlare di interattività diegetica di secondo livello<sup>6</sup>.

#### 4. Autore modello e lettore modello nei testi interattivi

Il primo caso, del romanzo giallo tradizionale, è quello descritto dal *Lector in fabula*, dove un autore empirico conserva per sé l'intera figura autoriale. Ho detto del doppio movimento di lettura che l'interprete compie: dalle

---

<sup>5</sup> Una *disgiunzione di probabilità* secondo la terminologia di Eco, *cit.*.

<sup>6</sup> Zinna, *cit.*, p. 225, distingue vari livelli di interattività, e attribuisce più importanza alla capacità di aggiungere link e blocchi di testo, e quindi di aprire nuovi percorsi, più che ad un intervento dove il lettore si limiti a "eseguire delle *linee alternative* di lettura".

informazioni testuali costruisce ciclicamente ipotesi sul futuro della fabula, domandandosi quel che *potrebbe* accadere, e constata poi quel che l'autore ha deciso di far *effettivamente* accadere<sup>7</sup>. L'autore è quindi la figura che costruisce intanto una verosimiglianza testuale, delimitando una prima volta le ipotesi dell'interprete attraverso la *relazione di accessibilità* tra il presente della fabula (presente all'interprete a un certo momento della lettura) e alcuni suoi possibili stati futuri; e che poi asserisce una realtà testuale, sanzionando definitivamente le previsioni erranee per mezzo dell'*asserzione narrativa* che sceglierà uno dei percorsi leciti sulla struttura modale<sup>8</sup>.

Eco individua inoltre due strategie autoriali distinte che mediano l'accesso del lettore al contenuto testuale: l'autore modello e il lettore modello. Il lettore modello ha il compito di delimitare le inferenze del lettore empirico, guidandolo nell'attualizzazione delle strutture discorsive dalla superficie espressiva. L'autore modello è il simulacro dell'autore nel testo, e quando diciamo "l'autore dei Promessi Sposi ha voluto che Renzo e Lucia riuscissero a sposarsi" è primariamente a questa istanza testuale che ci rifacciamo - e solo in un secondo momento, in base a evidenze storiche, potremmo affermare che Manzoni abbia voluto quel matrimonio.

Ecco il nucleo centrale della mia riflessione: mi pare che la relazione di accessibilità della fabula, l'insieme dei suoi futuri legittimabili, sia un'idea analoga a quella di lettore modello; e che parallelamente l'asserzione narrativa che percorre una delle strade permesse dalla relazione di accessibilità sia analoga all'autore modello. Lettore modello e autore modello sono concetti ampi e complessi, ma sono di sicuro responsabili dell'extrapolazione della fabula in un testo narrativo. Considerando dunque soltanto la fabula, potremmo cercare di individuare quantomeno *gli effetti* che le strategie testuali hanno su di essa; e più specificamente potremmo provare a vedere nel lettore modello quel che determina l'apertura legittima della fabula, e nell'autore modello quel che determina la sua chiusura eventuale.

Quando diciamo che l'autore modello dei Promessi Sposi ha chiuso la fabula esplicitandone un particolare (la proprietà di Renzo e Lucia di essere sposati), affermiamo che ha compiuto un'asserzione narrativa, e riconosciamo dunque *l'intervento dell'enunciazione sulla struttura della fabula*. Lo stesso accade quando diciamo che il lettore empirico dei Promessi Sposi non deve nemmeno per un momento ipotizzare che l'Innominato sia un fantasma o una spia russa: infatti il lettore modello a livello di enunciazione circoscrive la relazione di accessibilità tra gli stati della fabula.

---

<sup>7</sup> Eco, *cit.*, § 7.2.

<sup>8</sup> Eco, *cit.*, § 8.10. Le favole sono strutture modali in quanto insiemi di stati collegati da relazioni.

Allora nei testi interattivi del primo tipo che abbiamo considerato, l'autore empirico che *delega al lettore empirico* la capacità di chiudere dei punti della fabula gli sta offrendo l'onere di specificare *parte dell'autore modello*. E nei testi interattivi di secondo tipo dove il lettore empirico può modificare l'apertura della fabula, diventando un coautore a tutti gli effetti, gli viene messa in mano *parte del lettore modello*. In un testo con fabula interattiva il lettore empirico, attraverso particolari strategie di enunciazione, si intromette nelle strutture profonde del testo stesso.

## 5. *Hapland*

Le mie riflessioni vogliono essere utili per individuare i casi in cui l'intervento del lettore empirico sulla superficie espressiva ha effetto sulle strategie testuali e sulla fabula; indagando dunque il modo in cui l'autore nel testo comunica con l'autore o gli autori fuori dal testo. Questo perché *vi sono testi interattivi in cui il lettore empirico è limitato a cambiamenti nell'espressione che non hanno effetto sulla diegesi*<sup>9</sup>, come nella ricostruzione pedissequa di una fabula già determinata.

Per mettere questo in evidenza consideriamo il caso del videogioco online e gratuito *Hapland*<sup>10</sup>. Si tratta di un ipertesto discreto, con un'interfaccia molto semplice. Cliccando vari elementi del quadro - unico - si ottengono degli effetti (trasformazioni degli elementi del quadro). Gli effetti si concatenano in serie che escludono o permettono di cliccare nuovi elementi e di ottenere nuovi effetti. L'obiettivo del giocatore è quello di concatenare nell'unico modo corretto tutti gli effetti, cliccando in un certo ordine gli elementi sensibili o comandi. Il piacere (o la tortura) del testo è dato dal fatto che le catene sbagliate spesso continuano a lungo, senza che il giocatore venga informato di trovarsi su di una strada sbagliata.

Questo è un ipertesto ludico con *diegesi non interattiva*. È certamente un ipertesto, infatti ha contenuti e comandi che il giocatore deve interpretare e attivare. Ha una superficie espressiva multilineare che può venire ricomposta in più modi. Ma quante favole conclusive, vincenti, vi sono? Soltanto una. Maietti spiega questo fenomeno ricorrendo al concetto di *giocatore modello*<sup>11</sup>. Il

---

<sup>9</sup> Zinna, *cit.*, p. 222: "La condizione minimale per definire un testo come 'interattivo' rispetto alla navigazione è che un elemento al suo interno implichi almeno un arresto nello svolgimento del processo. In questo caso, l'interattività si situa tra il punto di arresto e il punto di avanzamento."

<sup>10</sup> <http://www.foon.co.uk/farcade/hapland>.

<sup>11</sup> Maietti, *cit.*

giocatore modello è una competenza che bisogna raggiungere per far andare avanti il gioco; e in questo caso il giocatore empirico che clicca nella sequenza corretta tutti gli elementi si identifica col giocatore modello. Ma per l'appunto Hapland ha un solo giocatore modello, dovendo il giocatore empirico indovinare quale è l'unico giusto percorso.

Il fatto che un giusto percorso esista è essenziale per il senso del testo: è infatti centrale all'idea di gioco. C'è chi ha provato a contrapporre gioco e racconto, sfida e ricezione passiva. Eco ha invece fatto qualcosa di diverso: ci ha mostrato che i testi tradizionali come i libri sono già dei giochi. Il lettore empirico infatti ipotizza un possibile sviluppo, e poi l'autore modello lo sanziona, mostrandogli come una cosa è l'immaginazione, un atto della mente, e altra cosa la realtà della fabula. Ebbene i videogiochi, molti videogiochi in molti momenti di gioco, non sono diversi. Il giocatore si comporta esattamente come il lettore empirico di un romanzo: osserva delle regolarità, cerca di indovinare il percorso giusto, ma alla fine perde o vince a seconda della volontà dell'autore empirico testualizzata nell'autore modello. Nel caso del libro il rapporto che si ha con la superficie espressiva è unicamente quello di sfogliare le pagine, e il proprio strumento di indagine sono le ipotesi mentali. Nel videogame si interviene maggiormente sulla superficie espressiva, ma il contenuto diegetico di un videogame come Hapland è inavvicinabile al lettore empirico. Hapland ha un'interattività diegetica nulla, esattamente come un libro.

L'autore modello di un romanzo sanziona le ipotesi del lettore empirico; in Hapland questa istanza esiste ancora, ed è sempre in mano all'autore empirico. In un romanzo ipertestuale invece il percorso che si sceglie non è giusto o sbagliato: è quello che si preferisce; e il lettore empirico, determinando l'autore modello, compie simultaneamente azione e sanzione. Anche il giocatore di Hapland infatti compie una asserzione narrativa, scegliendo un futuro tra quelli aperti dalla relazione di accessibilità della fabula; ma questo sarà un futuro 'solido', non effimero, soltanto nel caso in cui sia anche quello prescelto dall'autore empirico. Il lettore di un romanzo ipertestuale invece compirà una scelta e allo stesso tempo deciderà di essere nel giusto.

## 6. *Medivoid*

Passiamo ad un secondo videogioco online e gratuito: *Medivoid*<sup>12</sup>. Il gioco è simile ad *Hapland*, ma si tratta di un ipertesto denso invece che discreto. Scopo del gioco è spostare il cursore a partire da un punto contrassegnato con 'Start' fino ad un altro chiamato 'End' senza toccare i bordi del percorso nel proprio cammino. Anche in questo caso vi è un giocatore modello (deciso dall'autore empirico) da seguire nel modo più preciso possibile. Eppure, a differenza del primo gioco, in molti livelli vi è la possibilità di scegliere tra cammini differenti parimenti conclusivi, ed in quei casi vi è autentica interattività diegetica. Certo si tratta di piccole decisioni: potremmo quindi dire che nel gioco vi è non uno ma un certo numero di giocatori modello già stabiliti, tra i quali però *il lettore empirico compie una selezione efficace sulla trama finale*. Esistono più futuri 'solidi' nella fabula, tutti corretti anche se differenti.

Esiste poi una funzione del gioco che permette ai giocatori empirici di inventare nuovi livelli da far giocare ad altri o con cui cimentarsi in futuro. Cosa succede in questo caso? Che entro certi limiti *il giocatore decide, manipolando nell'espressione contenuti e comandi, le possibili alternative dei futuri giocatori empirici e inoltre quali di queste alternative saranno vittoriose*. Distribuirà tanto gli indizi quanto le ricompense per la loro interpretazione. Mi sembra che ci troviamo nel secondo stadio di interattività diegetica, in cui un lettore empirico attraverso una riproduzione testuale agisce sulla strategia del lettore modello e di conseguenza sulla relazione di accessibilità della fabula.

A ben vedere il lettore empirico potrà inoltre decidere, costruendo dei livelli con percorsi multipli parimenti conclusivi, dove e quando i futuri giocatori dei suoi livelli potranno compiere a loro volta una autentica scelta. Quindi questo *coautore* testuale ha la capacità di delegare ulteriormente delle competenze autoriali, scegliendo se e quando i giocatori di quei livelli potranno intervenire essi stessi sull'autore modello. Potremmo dire che costruirà più giocatori modello, in modo da lasciare a venire la decisione di quale attivare. Egli compie una scelta sulle future scelte degli altri giocatori: attua dunque una *meta-scelta*, così come l'autore di un libro decide di non far decidere niente ai suoi lettori<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> <http://www.armorgames.com/games/medivoid.html>.

<sup>13</sup> Mutuo questo concetto dalla *meta-regia* di Galofaro F. 2003, "Giocare in un mondo simulato: osservazioni sulla regia interattiva", in *VS* 94/95/96: 113-134.

## 7. Runescape

Per concludere analizziamo Runescape<sup>14</sup>, un altro gioco online gratuito, tridimensionale e multigiocatore, di una complessità notevolmente superiore agli altri due. Vi sono tre modi di praticare questo gioco d'avventura (*to play this game*). Il primo è quello più tradizionale: si va in giro nel mondo di gioco con il proprio avatar e si cercano dei destinanti macchinici che ci affidino dei compiti da svolgere. A quel punto si cerca di risolvere il compito assegnato e nel mentre si affrontano vari problemi di più piccola taglia. Vi sono moltissime possibilità di combinazione delle avventure, ed è praticamente impossibile percorrere due volte lo stesso percorso ricominciando da capo. Già così il gioco è interattivo nella diegesi: quel che decidiamo di fare ha un effetto reale e non sanzionabile sulla trama. Se dovessimo scrivere dei romanzi con la storia dei personaggi essi sarebbero davvero diversi tra loro e influenzati dalle scelte dei giocatori empirici che controllano quei personaggi.

Il fatto che si tratti di un gioco multiplayer lo rende poi ancora più interessante. Mentre si cerca di portare a termine una missione si incontrano compagni o avversari con cui conversare, viaggiare insieme, scambiare oggetti o combattere. Dal punto di vista della mia ricerca l'aspetto più rilevante di questo fenomeno è che i piccoli gruppi di giocatori si auto-manipolano: ovvero decidono autonomamente cosa vogliono fare, perché e in che modo. Si possono formare delle bande che cercano di perseguire un obiettivo comune, per una rivalità si può indire una piccola guerra, o si può utilizzare il gioco per degli scopi davvero extra-testuali (dall'incontro amoroso alla truffa informatica).

Esiste infine un terzo modo 'non previsto' di giocare il gioco. Nel mondo di Runescape circola infatti un numero impressionante di hackers, che riescono a modificare il codice informatico del gioco e a cambiarne le regole. Questo pertiene alle meta-scelte accennate sopra: ai giocatori empirici non era stata delegata la competenza autoriale di fare tutto quel che volevano, eppure l'hanno presa senza chiedere il permesso agli autori empirici originari. Hanno deciso di poter decidere cosa fare. Vediamo allora nuovamente come l'autorialità in un testo sia un pacchetto (gerarchico) di competenze che possono o meno essere in mano ai lettori empirici. E non è detto che i creatori di un testo riescano a tenere i lettori alla larga dalla propria opera.

Data di pubblicazione on line: 20 marzo 2007

---

<sup>14</sup> <http://www.runescape.com>.