

Miruas

un sogno condiviso



*Valentina Pasquoli
Irene Patuzzi
Sara Trentini
Maddalena Vaona*

1. INTRODUZIONE.....	3
1.2 LA METODOLOGIA.....	3
1.3 UN PO' DI STORIA.....	4
2. LO SPAZIO.....	7
2.2 MULTI USER DUNGEON E NONLUOGHI.....	7
2.3 UN MONDO DI PAROLE	9
2.3.1 Alcune considerazioni.....	15
2.4 IL MUD E LA RETE.....	16
2.5 I RIFERIMENTI ESTERNI	19
3. LE REGOLE	22
3.2 LA NECESSITÀ DELLE REGOLE	22
3.3 L'ILLUSIONE DI REALTÀ	23
3.4 LA DIFFERENZA CON GLI ALTRI GIOCHI	27
3.5 REGOLE DEL GIOCO	28
3.6 LE SANZIONI.....	32
4. L'IDENTITÀ.....	34
4.2 LA COSTRUZIONE DEL SÉ.....	34
4.2.1 Goffman.....	34
4.2.2 Garfinkel	36
4.2.3 Mead.....	37
4.2.4 Mantovani	39
4.3 ALCUNE CONSIDERAZIONI.....	42
5. L'INTERAZIONE SOCIALE	45
5.2 INTERNET E ASPETTI SOCIALI	45
5.3 ENTRARE NEL GRUPPO	47
5.4 LA STRUTTURA SOCIALE	49
5.5 INTERAZIONE E SOCIETÀ: UN APPROCCIO SOCIOLINGUISTICO AI GIOCHI DI RUOLO ..	52
5.6 ALCUNE CONSIDERAZIONI.....	58
6. CONCLUSIONI.....	59
7. BIBLIOGRAFIA.....	62

1. Introduzione

Mirvas è l'acronimo dei nostri nomi (Maddalena, Irene, Valentina e Sara), ed è il nome dell'elfo mago con cui abbiamo sperimentato il mondo dei MUD, ovvero dei giochi di ruolo on-line. Da questa particolare esperienza come navigatrici della rete è nato il lavoro che segue.

Il MUD, acronimo che sta per Multi-User Dungeon o per Multi-User Dimension, è “[...] un programma che crea un ambiente virtuale, basato su messaggi di testo, reso accessibile in Internet tramite un collegamento Telnet, cioè tramite un protocollo di comunicazione con il quale un utente entra in collegamento con un computer ospitante remoto. In pratica il computer dell'utente diventa temporaneamente un terminale del computer remoto principale” [Giuliano, 1997, 89].

Si tratta di ambienti di carattere ludico in cui gli utenti praticano il *role playing game*, ovvero il gioco di ruolo. Esso consiste nella creazione di un personaggio al quale far compiere imprese avventurose in un'ambientazione solitamente *fantasy* in cui interagire con i personaggi interpretati da altri giocatori e con l'ambiente, creato dalla narrazione di un *Master*, che ne descrive luoghi ed eventi.

Ci siamo avvicinate al MUD convinte che potesse essere un caso emblematico delle modificazioni che si suppone internet abbia prodotto nelle modalità di relazione sociale. Questo perché il suo carattere ludico, quindi non finalizzato ad alcun fine pratico, ci aveva suggerito l'idea che il MUD potesse essere una sorta di laboratorio di sperimentazione quanto a costruzione dell'identità, interazione con l'ambiente, rapporto tra regolamentazione e libertà e relazioni sociali. Abbiamo, quindi, scelto di strutturare la nostra analisi secondo queste chiavi interpretative di natura sociologica, con riferimento alle principali teorie sulla comunicazione mediata dal computer.

Queste supposizioni ci avevano portato a ritenere che il MUD potesse diventare una via di fuga dalla realtà. Infatti, ci siamo dette, la sua verosimiglianza, la ricchezza delle relazioni sociali che vi si possono intessere, unite all'anonimato garantito dalla rete e alla sua supposta natura di sperimentazione quanto a regole, avrebbero potuto portare gli utenti ad identificarvi un mondo alternativo e preferibile alla realtà del quotidiano.

Già dai primi approcci con il gioco ci siamo, però, dovute rendere conto che i nostri presupposti teorici non trovavano riscontro nella pratica. Vediamo come.

1.2 La metodologia

Per quanto riguarda il nostro modo di procedere è necessaria una breve introduzione ai diversi metodi di raccolta delle informazioni di cui ci siamo avvalse.

Innanzitutto abbiamo cercato di fondare le nostre osservazioni sul panorama teorico inerente al soggetto studiato. Mentre la sociologia dei nuovi media ha fatto da sfondo al complesso della nostra analisi, ci siamo servite di lavori effettuati negli ambiti della sociologia generale, della psicologia della comunicazione e della semiotica come strumenti di analisi.

Abbiamo cercato, per quanto possibile, di seguire il metodo etnografico dell'*osservazione partecipante*. Ovvero, abbiamo partecipato a sessioni di gioco, in modo particolare sul Silmaril MUD, e ne abbiamo registrato il *log*¹. Questo ci ha consentito di analizzarle in un secondo momento e con una calma maggiore di quella consentita durante il collegamento on-line.

Inoltre, abbiamo somministrato un questionario ai giocatori, postandolo su di un newsgroup inerente. L'intento non era di ricavarne dati statistici, il campione non è infatti rappresentativo. Lo scopo era piuttosto quello di avere una visione del gioco dall'interno, ovvero capire cosa un giocatore pensa del MUD e quale può essere l'esperienza di chi vi gioca abitualmente.

Un'altra parte delle informazioni utilizzate nel nostro lavoro è tratta dal costante controllo della Mailing List di Silmaril, che ci ha regalato spunti anche inaspettati grazie ad accesi dibattiti a proposito della sociologia di internet, che si sono svolti ultimamente

Infine ci siamo servite dell'aiuto di giocatori esperti, in particolare ci sentiamo di ringraziare l'amministratore di Silmaril MUD, Esteban, per la cortesia con cui ha risposto alle nostre assillanti domande.

1.3 Un po' di storia²

Lo sviluppo del Multi User Dungeon, ovvero il gioco di ruolo via internet, segue di pari passo quello della rete stessa, con una storia che mostra come ogni nuovo miglioramento delle tecnologie informatiche venisse immediatamente messo a frutto da coloro che lavoravano al sogno di un gioco multi-utente in rete.

All'origine del concetto che sta alla base dei giochi di ruolo prima e dei MUD poi, però, non vi sono le nuove tecnologie, bensì l'universo *fantasy* creato dalla penna di J.R.R. Tolkien. Fra il 1937 e il 1955 vengono pubblicati in ordine *Lo Hobbit* e i tre volumi che compongono la saga del *Signore degli Anelli*. Queste sono forse le date fondamentali per la nascita del gioco di ruolo.

Le ricerche, che negli stessi anni stavano cominciando a dare i primi risultati, su una rete di macchine tra loro interconnesse e che potessero comunicare l'un l'altra, aprirono nuovi orizzonti per il *role playing game*. Si cominciò ad intuire che, forse, si poteva giocarlo non solo da tavolo, ma addirittura in una cerchia di giocatori sparsi in lungo e in largo per il globo, protetti da un totale anonimato.

¹ Il log è la registrazione dell'intera sessione di gioco durante la quale l'utente è collegato.

In questa ottica, assume un particolare rilievo il fatto che nel 1963 venga brevettato il modem. E' certamente questo l'hardware fondamentale a che il MUD possa diffondersi.

Nel 1973 fa la sua prima apparizione un manuale di *Dungeons & Dragons*, che segnerà per sempre lo sviluppo dei giochi di ruolo e dei MUD. Da questo momento in avanti *D&D* viene più volte rivisto nelle sue regole. Si arricchisce, con il passare del tempo, di nuovi dettagli. Fatto è che rimane a tutt'oggi il gioco di ruolo più popolare, oltre che costituire la base teorica di moltissimi MUD.

Nel 1978 Roy Trubshaw inizia a lavorare a *MUD1*. Questa prima versione di un Multi User Dungeon viene completata nel 1979 grazie al lavoro di Richard Bartle. Bisogna però aspettare fino al 1984 perché ne venga sviluppata la prima versione commerciale. Avviene in Gran Bretagna grazie alla nascita del minitel. Nel 1986, mentre cominciano a nascere anche giochi di ruolo via e-mail, esce *MUD2* sempre in Gran Bretagna e a pagamento.

Nel 1988 lo sviluppo della rete fa un altro poderoso salto in avanti con la creazione di IRC e con la nascita di AppleLink, che presto diverrà AOL, ad opera di QuantumLink.

Da questo momento in avanti nulla più frena la crescita e la diffusione di internet e dunque anche il Multi User Dungeon vede davanti a sé la strada spianata alla propria diffusione.

Nel 1990 vengono lanciati i Diku MUD, su cui si basano tutti i codici usati per la creazione di Multi User Dungeon in italiano.

A proposito di Italia, così come accade in generale nello sviluppo delle nuove tecnologie, il nostro paese viaggia con un po' di ritardo nella diffusione dei Multi User Dungeon. I primi giochi di ruolo in rete cominciano ad uscire in lingua italiana e pensati per un'utenza locale solo a partire dall'inizio degli anni '90.

Si è soliti identificare in *Lumen et Umbra* il primo gioco di ruolo via internet sviluppato nel nostro paese. In realtà *LeU* (acronimo di Lumen et Umbra) rappresenta, con la sua uscita nel 1994, la nascita dei MUD di seconda generazione. Il primo vero MUD italiano è invece *Necronomicon*, che viene lanciato in rete nel 1990. Nel primo periodo di attività riscuote, per i tempi, un certo successo. Ma, nonostante sia un servizio a pagamento, il rapporto tra tempo impiegato dai suoi sviluppatori e guadagno rimane decisamente negativo. Dopo un paio di anni *Necronomicon* si vede costretto a chiudere. Ci sono progetti, oggi, per farlo tornare in vita a distanza di 12 anni.

Dopo *Necronomicon* viene *Kyrandia*, che però consiste di una traduzione da un MUD in inglese. E finalmente giunge *Lumen et Umbra*, il cui arrivo spiana la strada al successo dei Multi User Dungeon in Italia. *LeU* è il primo MUD ad usare il codice *DaleMud*, che nel nostro paese riscuote un tale successo da essere utilizzato ancora ad anni di distanza in MUD quali *Tempora*

² Le informazioni contenute in questo paragrafo sono tratte dal sito www.muditalia.com

Sanguinis e *Clessidra*, nonostante siano a questo punto già usciti codici molto più agili e veloci come il ROM, su cui si basa il MUD *Aegis of Blood*. *Clessidra*, fra l'altro, nato nel 1996, si pose come obiettivo l'uso totale della lingua italiana. Nulla doveva essere scritto in inglese, né le aree, né i comandi.

In questo stesso periodo nasce *Silmaril*. I sorgenti originali sono di marca EnvyMUD, ripresi e modificati nella struttura e nelle intenzioni per premiare il gioco di ruolo. Questo MUD è assai vitale nel primo periodo di vita, ma viene presto abbandonato a se stesso, anche se lasciato in rete, per via degli impegni dei programmatori che allora lo seguivano. Nell'estate 2000 Esteban, a tutt'oggi amministratore del MUD, decide di rimettervi mano e *Silmaril* ricomincia a lavorare a pieno ritmo.

Nel 1997 esce *Dalila* e nel 1999 *Lands of Darkness*. E poi si arriva ai giorni nostri, i MUD si moltiplicano, alcuni chiudono, altri si è in attesa che vengano lanciati dopo anni di preparazione. L'offerta si è diversificata, sono nate le cosiddette *città virtuali* come *Extremelot*, che si collocano a metà strada tra un MUD ed una Chat. Infine è arrivata la rivoluzione grafica e la nascita di giochi come *UltimaOnline*. Ma questo ci porta lontano dalla strada che vogliamo percorrere a proposito dei giochi di ruolo on-line basati sul solo testo, che comunque resistono e continuano a mietere successi.

2. Lo spazio

2.2 Multi User Dungeon e *nonluoghi*

Da quando internet e l'uso del computer hanno fatto il loro imperioso ingresso nella nostra vita quotidiana si è sempre stati tentati, non solo il senso comune e gli utenti meno avveduti, ma anche la sociologia, a considerare la rete come un luogo altro, sfuggevole, organizzato secondo regole originali. La si è guardata come fosse sostanzialmente in contrapposizione con il mondo del quotidiano, quello che gli stessi utenti della rete definiscono *Real Life*. In particolare, a causa della possibilità di interazione fra persone che non si trovano in compresenza fisica, si è guardato alla comunicazione mediata dal computer come svincolata dall'idea di spazio e di luogo.

“Fin dagli albori delle nuove tecnologie –tra l'altro- la nozione di spazio è stata approfondita a partire dalla constatazione che, proprio rispetto alla dimensione spaziale, emergesse la differenza e la specificità tra il mondo concreto, dell'esperienza fisica, e quello simulato dalle tecnologie sintetiche” [Garassini, Gasparini, Vittadini, in AA.VV. , 2001, 196].

Come se la costruzione simbolica dello spazio non fosse comunque in grado di supplire, almeno a certi livelli, alla mancanza di fisicità, o, ancora, che semplicemente, la comunicazione tramite computer non necessitasse affatto di una costruzione, fisica o simbolica che sia, dello spazio stesso.

Marc Augè ha dedicato molti dei suoi studi all'analisi di ciò che è fondamentale a definire un luogo e dunque anche in negativo a determinare cosa sia un *nonluogo*. “Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno spazio che non può definirsi né identitario né relazionale né storico, definirà un *nonluogo*” [Augè, 2000, 73]. Lo studioso francese è giunto poi alla conclusione che proprio “[...] i *nonluoghi* rappresentano l'epoca; ne danno una misura quantificabile ricavata addizionando [...] le vie aeree, ferroviarie, autostradali e gli abitacoli mobili detti ‘mezzi di trasporto’, gli aeroporti, le stazioni ferroviarie e aerospaziali, [...] e, infine, la complessa matassa di reti cablate o senza fili che mobilitano lo spazio extraterrestre ai fini di una comunicazione così peculiare che spesso mette l'individuo in contatto solo con un'altra immagine di se stesso.” [Augè, 2000, 74].

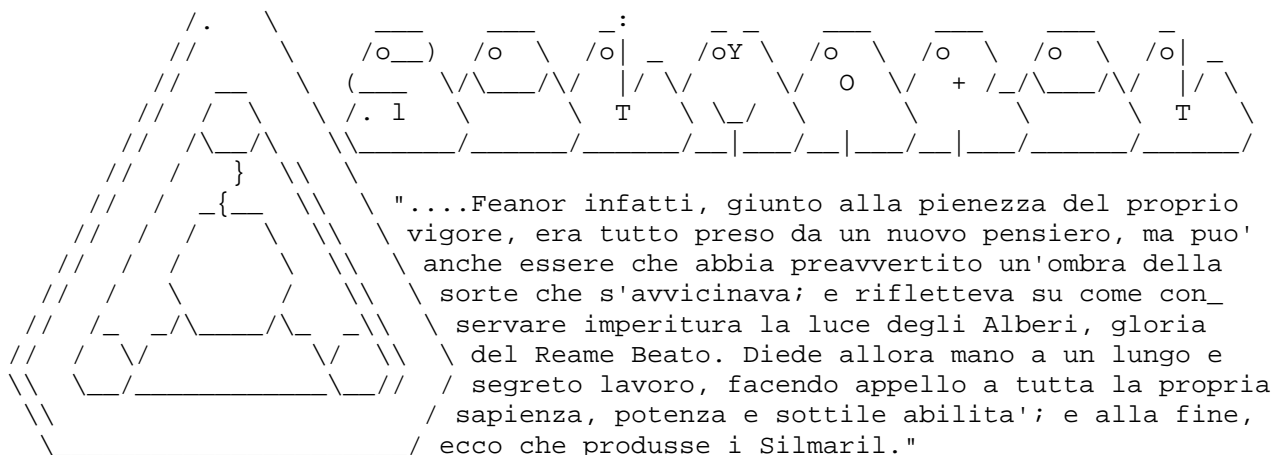
La rete viene qui definita come epigono di *nonluogo*, ma si vedrà come questa affermazione possa essere discussa, quantomeno nell'analisi del MUD.

I Multi User Dungeon, in quanto forma di interazione sincrona via computer, hanno un evidente legame con le chat line. Queste ultime, ma non è compito di questo lavoro stabilirlo, hanno un rapporto con lo spazio in effetti originale rispetto a quello esistente nella vita quotidiana. Anche

se, è necessario sottolinearlo, sono organizzate in cosiddette “stanze” e non mancano riferimenti ad una terminologia ambientale, esse sono sostanzialmente puri universi di discorso, un flusso di parole completamente svincolate agli spazi in cui vengono pronunciate, siano essi la camera in cui l’utente digita sulla tastiera o il cavo che trasporta i dati fino a destinazione o ancora la “stanza” virtuale in cui ha luogo la conversazione. “ I canali o ‘stanze’ in cui avvengono queste ‘chiacchierate’ non sono raggruppate tra di loro secondo qualche logica. Non è possibile un a navigazione tra una stanza e l’altra se non saltando da un canale all’altro” [Giuliano, 1997, 89]. Dunque forse si potrebbe definire le chat come *nonluoghi* senza incorrere in errore. Ma estendere questa analisi al MUD solo a causa del fatto che vi sono somiglianze che intercorrono fra le modalità di comunicazione che possono essere qui reperite e quelle presenti in una chat, sarebbe, a nostro avviso, una generalizzazione azzardata. Infatti, nonostante le somiglianze, i Multi User Dungeon differiscono sostanzialmente dalle chat line e proprio in riguardo alle relazioni che vengono instaurate con l’ambiente, e alle attribuzioni di significati simbolici agli elementi che lo costituiscono. “La navigazione o esplorazione dello spazio virtuale condiviso è invece una caratteristica del MUD” [ibidem].

Si vedrà, nelle prossime pagine, quali siano le peculiarità del MUD in relazione all’idea di luogo e spazio. Non si vuole certo qui sostenere che lo spazio così come viene costruito simbolicamente su di un MUD riproduca perfettamente la fisicità della vita reale. E’ evidente che una ferita riportata da un personaggio in gioco non dovrà essere tamponata con un cerotto sul braccio del giocatore. Ma, attraverso l’analisi di alcune sessioni di gioco sul Silmaril MUD, (uno fra i diversi MUD in italiano che si possono oggi trovare in rete) scelto per la sua semplicità e al tempo stesso completezza, diverrà chiaro come un Multi User Dungeon rappresenti un mondo completo, coerente e tridimensionale, in cui le coordinate geografiche sono fondamentali, così come la descrizione degli ambienti, un mondo in cui è possibile l’esperienza del viaggio così come quella dell’incontro proprio come avviene nella vita reale. Si mostrerà come tutto questo avviene attraverso l’uso del solo testo, senza alcun supporto di tipo grafico, fatto che certo rimanda al mondo della letteratura e della lettura, a cui peraltro i MUD sono dichiaratamente ispirati quanto ad ambientazione.

2.3 Un mondo di parole



Così si presenta Silmaril MUD ai propri frequentatori ogniqualvolta ci si colleghi per una nuova sessione di gioco. Subito ci si immerge in una sofisticata atmosfera di magia. Il testo, le parole, sono già prepotentemente protagoniste. Vi è, però, in questa prima schermata un leggero accenno di grafica. Ma questa sarà anche l'unica concessione frivola che questo MUD si è dato. Da ora in avanti un mondo puramente testuale accoglie il visitatore e lo guida in bizzarre avventure e incontri fantastici.

Infatti, ecco cosa si può leggere nella schermata immediatamente successiva:

Stai per entrare in un mondo fantasy ricco di personaggi e posti bizzarri. L'idea di base e' quella del gioco di ruolo, quindi se saprai interpretare il tuo personaggio sarai premiato oltre che dai tuoi compagni con stima e riconoscenza, anche dagli dei con cose tangibili.

...

Benvenuta a Silmaril. Possa la tua visita essere... piacevole.

Dunque Silmaril è un vero e proprio mondo, completo di ogni cosa.

“Il MUD [...], permette una esplorazione dello spazio virtuale. [...] i canali del MUD sono collegati tra loro con ‘porte’ attraverso le quali è possibile entrare e uscire. La metafora della stanza dell’IRC diventa così la metafora spaziale della casa, del castello o del sotterraneo. Non è difficile immaginare che vi sia un collegamento tra una stanze e l’altra in modo che il tutto si configuri come una planimetria, con quattro punti cardinali (nord, sud, est ovest) che aiutano il visitatore ad orientarsi, e magari anche un sopra e un sotto (up, down), che conferiscono alla struttura una sua tridimensionalità” [Giuliano, 1997, 90].

Qualche esempio tratto da alcune sessioni di gioco chiarirà quanto sostenuto da Luca Giuliano, il cui scritto *I Padroni della Menzogna* ci farà da guida nella descrizione del mondo di Silmaril.

La prima a darti il benvenuto nel Silmaril MUD è la sua grande capitale Midgaard.

Ingresso della città

[Uscite: est sud ovest]

Sei ai confini della grande città di Midgaard, la capitale di queste terre. Una strada conduce ad est attraverso la pace ed i pericoli della foresta; un'altra ad ovest diventa poi la via principale della città circondata da una miriade di negozi, locande e bancarelle. Un altro sentiero scende verso sud.

Uscite visibili:

Est - L'Incrocio

Sud - Troppo buio per dirlo

Ovest - Fuori dal Cancellone Est di Midgaard

Si può scegliere di passeggiare tra le viuzze di Midgaard senza un preciso scopo.

Piazza del Mercato

[Uscite: nord est sud ovest]

Ti trovi in Piazza del Mercato, la famosa Piazza di Midgaard.

Al centro della piazza, puoi vedere una grossa, strana statua.

Le strade conducono in ogni direzione, nord alla Piazza del Popolo, sud alla Piazza Comune, mentre ad est e ad ovest vedi la Via Principale.

Uscite visibili:

Nord - Piazza del Popolo

Est - Via Principale

Sud - La Piazza Comune

Ovest - Via Principale

Infatti “il complesso delle ‘stanze’ costituisce così un universo chiuso nel quale l’utente può immaginare di ‘camminare’” [Giuliano, 1997, 90].

Questo vagabondare in Silmaril ci riporta ad Augè e alla distinzione fra *luoghi* e *nonluoghi*. Lo studioso francese, nel suo scritto sulla *surmodernità* osserva come i *luoghi* e i *nonluoghi*

convivano nell'epoca odierna. Essi infatti "[...]non esistono mai sotto una forma pura [...]. Il luogo e il nonluogo sono piuttosto delle polarità sfuggenti: il primo non è mai completamente cancellato e il secondo non si compie mai totalmente" [Augè, 2000, 74]. Eppure Augè identifica questa convivenza soprattutto come convivenza di reale e virtuale, identificando nel primo l'epigono del *luogo* e nel secondo quello di *nonluogo*, mancando di rilevare che, invece, la convivenza avviene all'interno di entrambe le realtà e non tra di esse. L'esempio del MUD dimostra come in esso siano certamente individuabili spazi di puro passaggio, come le viuzze di cui sopra, che non domandano un'interpretazione a coloro che li visitano, che semplicemente esistono per essere "non simbolizzati" nelle parole dello stesso Augè. Ma allo stesso tempo, l'interazione dei personaggi con l'ambiente crea anche spazi ricchi di attribuzioni simboliche di significato.

Difatti ci si può fermare sulla strada del proprio vagabondare per fare compere dal fabbro, bere birra al bar, sfamarsi dal fornaio o fare un salto in gioielleria per qualche acquisto di pregio. Silmaril infatti ha negozi, bar e locande da far invidia a Parigi

La Gioielleria

[Uscite: nord]

Sei in una piccola stanza ben arredata. La luce calda emanata dalle piccole lampade ad olio sui muri si riflette nella dura e levigata superficie della grossa scrivania che rimane nel centro della stanza. Un piccolo cartello con lettere auree e' appoggiato sulla scrivania.

Una pietra rossa grezza e' qui in mezzo all'erba.*

Il gioielliere e' indaffarato dietro il bancone.

Uscite visibili:

Nord - Via Principale

Pf:49 Mn:114 Mv:160 >elenca
[Lv Prezzo] Oggetto

[30 30000] A giant pearl.

[13 12000] An emerald necklace.

...

La panetteria

[Uscite: sud]

Sei all'interno di una piccola panetteria. Un buon sapore di pane riempie la stanza. I panini e i maritozzi sono riposti in bell'ordine sugli scaffali, e sembrano essere della migliore qualita'.

C'e' una piccola insegna sul bancone.

Il panettiere ti guarda placidamente, pulendosi la farina dal viso.

Uscite visibili:

Sud - Via Principale

Pf:49 Mn:114 Mv:149 >elenc
[Lv Prezzo] Oggetto

[1 110] Un grande maritozzo.

[1 99] Una piadina vuota.

[1 110] Una pizze

[1 55] Una rosetta.

C'è anche una locanda, il *C'era una volta*, per riposare, scambiare quattro chiacchiere o ascoltare i racconti di coloro che si sono avventurati in terre lontane e poco battute. Dalla Mailing List: "In locanda, Moroboshi intrattiene con un altro dei suoi racconti assurdi e divertenti, questa volta accompagnato da Rutas."

La capitale Midgaard, come ogni grande capitale che si rispetti, è circondata da campagne, boschi e villaggi.

Sentiero ovest attorno a Midgaard

[Uscite: nord est sud]

Sei su di un sentiero polveroso che costeggia le mura di cinta di Midgaard.

Ad est le mura torreggiano su di te mentre ad ovest vedi la foresta di

Haon-Dor. Il sentiero prosegue verso nord e sud lungo le mura.

Uscite visibili:

Nord - Troppo buio per dirlo

Est - Un Campo aperto

Sud - Troppo buio per dirlo

Sul Crinale

[Uscite: nord basso]

Da questo punto riesci a dominare tutta la valle sottostante. Tutto da qui sembra pacifico e intatto. Un'enorme distesa di pini fanno da tappeto alle irte montagne che a sud finiscono in un lago blu. Un sentiero scende verso il basso e si perde tra i pini. In direzione nord-est si estende la capitale di queste terre: Midgaard. Un cartello e' inchiodato ad un albero.

Uno strano pesce nuota nelle vicinanze.

Uno strano pesce nuota nelle vicinanze.

Uno scaltro Hobgoblin e' qui che sembra cercare qualcosa.

Un ratto e' qui che sta mangiando del grano.

Uscite visibili:

Nord - Verso il Crinale

Basso - La piccola Pineta

Come abbiamo sottolineato, il Multi User Dungeon è concepito come un ambiente tridimensionale quindi “in questo ambiente i visitatori possono chiacchierare come in un IRC, ma, data la sua struttura spaziale, possono anche interagire con l’ambiente virtuale e con gli altri utenti collegati. Per farlo è sufficiente che le ‘locazioni’ siano descritte in un certo modo, una diversa dall’altra, e che il programma permetta agli utenti di manovrare degli ‘oggetti’ (anelli, spade, pergamene), per poter immaginare che l’universo virtuale del MUD possa diventare uno spazio condiviso nel quale poter compiere delle avventure fantastiche” [Giuliano, 1997, 90].

Ciò significa che Silmaril è un innanzitutto un mondo abitato, dunque vi si possono incontrare i suoi abitanti. Elfi, nani, maghi, bardi e guerrieri sono solo alcuni esempi della varietà di esseri in cui ci si imbatte. I loro nomi sono Esteban, Krandal, Experia, Eternity, Flowris.

Pf:49 Mn:114 Mv:160 >

Flowris ti dice 'tutto bene sorella elfa ?'

Pf:49 Mn:114 Mv:160 >Di Flowris Tutto a meraviglia, e voi?
Tu dici a Flowris 'Tutto a meraviglia, e voi?'

Pf:49 Mn:114 Mv:160 >Pf:49 Mn:114 Mv:160 >

Flowris ti dice 'bene, grazie'

...

Pf:11 Mn:105 Mv:106 >Pf:11 Mn:105 Mv:106 >
 Experia arriva da basso.

Pf:11 Mn:105 Mv:106 >Pf:11 Mn:105 Mv:106 >
 Experia pronuncia le parole, 'shield'.
 Vieni circondata da uno scudo di forza.

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110 >
 Experia pronuncia le parole, 'armor'.
 Ti senti protetta da qualcuno.

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110 >
 Experia brandisce a silver harp.
 Vieni circondata da un'aura bianca.
 Experia viene circondata da un'aura bianca.

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >di Experia grazia
 Tu dici a Experia 'grazia'

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110 >
 Experia ti sorride.

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >di Experia Grazie mille
 Tu dici a Experia 'Grazie mille'

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110 >
 Experia fa, 'ooOOooOOooOOoo.'

Pf:13 Mn:105 Mv:110 >guarda Experia
 Experia esegue un'aggraziata riverenza per te

Essendo poi possibile, come detto, interagire non solo con gli altri utenti in rete, ma con l'ambiente stesso, e non solo muovendosi attraverso esso, questo significa che durante la visita in un MUD si incontrano sulla propria strada oggetti da raccogliere, usare, indossare, porte da aprire, cibo di cui sfamarsi. "Una stanza viene descritta da un breve testo. Alcuni elementi di questa descrizione possono essere solo osservati, altri però possono essere presi, raccolti e possono diventare parte dell'equipaggiamento del visitatore mentre si trova all'interno di quell'universo" [Giuliano, 1997, 97].

Una lucente mazza da principiante e' qui in attesa di fare il suo lavoro.

Pf:55 Mn:114 Mv:160 >guarda mazza
 Una mazza da principiante che brilla di luce propria... che sia magica!

Pf:55 Mn:114 Mv:160 >indossa mazza
 Smetti di usare una daga da principiante.

Impugni una lucente mazza da principiante.

Pf:55 Mn:114 Mv:130 >Pf:55 Mn:114 Mv:130 >
Hai fame.

Pf:55 Mn:114 Mv:137 >compra maritozzo
Compri un grande maritozzo.

Pf:55 Mn:114 Mv:137 >mangia maritozzo
Mangi un grande maritozzo.

Non senti piu' i morsi della fame.

E naturalmente ci sono mostri da uccidere e *Quest* a cui partecipare.

“In un MUD si possono incontrare altri giocatori ma anche dei mostri ostili con i quali si può intraprendere un combattimento. Se il giocatore vince il combattimento, di solito acquisisce punti esperienza e può far crescere il proprio personaggio nei parametri che ne definiscono l'efficienza all'interno del gioco. Questo si chiama 'avanzare di livello'” [Giuliano, 1997, 97].

Pf:49 Mn:109 Mv:156 >Pf:49 Mn:109 Mv:156 >
Il tuo affondo graffia un cubo gelatinoso.
Il colpo di un cubo gelatinoso ti manca.

Pf:49 Mn:109 Mv:155 >Pf:49 Mn:109 Mv:155 >
Il tuo affondo sfiora un cubo gelatinoso.
un cubo gelatinoso ti da' una spallata e ti fa cadere a terra!
Il colpo di un cubo gelatinoso ti manca.

Pf:49 Mn:109 Mv:154 >Pf:49 Mn:109 Mv:154 >
il tuo affondo sfiora un cubo gelatinoso.
un cubo gelatinoso e' morto!!
Ricevi 68 punti esperienza.
La gamba di un cubo gelatinoso viene tagliata dal suo cadavere.
Prendi delle monete d'oro da il corpo di un cubo gelatinoso.
Hai trovato 100 monete.
Prendi un mantello nero da principianti da il corpo di un cubo gelatinoso.
Gli Dei ti danno una moneta per il tuo sacrificio.

L'ambientazione *fantasy* e il richiamo al mondo di J.R.R. Tolkien si disvelano già dai primi momenti. Come detto infatti il legame con la letteratura è molto forte, si può anzi dire che sia stata proprio la passione di un nutrito gruppo di lettori per la letteratura di genere *fantasy* il fattore che più di tutti ha contribuito alla nascita dei giochi di ruolo da tavolo prima e dei MUD poi. “Nei MU* direttamente collegati alla *fiction* i giocatori sembrano tanti scrittori che collaborano insieme ad un unico testo che ha infinite variazioni e diramazioni” [Giuliano, 1997, 115].

2.3.1 Alcune considerazioni

Quanto visto finora mostra un primo dato importante. L'ambiente e la sua descrizione sono una parte fondamentale del Multi User Dungeon, necessaria a che le avventure dei giocatori si informino di significato. Considerata l'essenza prettamente testuale del MUD, si dimostra in questo caso quanto mai valida “[...] l'idea di testo come luogo della comunicazione, come spazio in cui avviene l'incontro tra il polo enunciazionale e il versante ricettivo” [Garassini, Gasparini, Vittadini,

in AA.VV., 2001, 250]. Le coordinate geografiche disegnano una mappa testuale attraverso cui muoversi in modo coerente. L'utente, in questo processo, è chiamato ad abbandonare la passività tipica della fruizione televisiva, infatti "davanti ad un testo o -meglio- dentro un testo, il lettore contribuisce attivamente alla costruzione del significato che è presente solo a livello virtuale nel testo stesso" [ibidem].

La descrizione degli ambienti è certo sintetica. Deve tenere conto della velocità con cui il gioco procede. Le schermate di testo, come quelle appena portate ad esempio, si rincorrono l'un l'altra ad un ritmo tanto più alto quante più persone sono collegate e quanto più veloce è la connessione usata. Un giocatore, quindi, non avrebbe il tempo di soffermarsi a leggere lunghe descrizioni. La scelta degli elementi da descrivere è compiuta seguendo un criterio che tanto assomiglia alla teoria dell'economia politica, ovvero attraverso "...l'allocazione efficiente di risorse scarse tra usi alternativi" [Cozzi, Zamagni, 1999, 23]. Il che significa che viene selezionato e descritto il numero minore di elementi sufficiente a dare un'immagine realistica di un ambiente.

"Se il verismo più estremo, con tutto ciò che presuppone la sua pretesa di massima fedeltà descrittiva, garantisce da solo la riconoscibilità dell'oggetto raffigurato, come si spiega il fatto che immagini di bassa fedeltà descrittiva non siano sempre di ostacolo alla riconoscibilità? [...] Il che sta a significare che per riconoscere un oggetto non è tanto importante la fedeltà descrittiva di tutte le parti, quanto di quella parte semanticamente (e pragmaticamente) privilegiata che è in grado di fornire, con un minimo d'informazione, un massimo di riconoscibilità" [Maldonado, 1993, 37].

In fondo si mette in pratica lo stesso artificio che viene usato nella codifica dei file musicali MP3 o in quelli video MPEG. Per occupare la minor quantità di memoria bisogna effettuare una selezione, e per questo ci si affida al ben noto meccanismo per cui il nostro cervello, innestando inconsciamente i nuovi dati ricevuti sulle conoscenze pregresse, necessita di ben poche informazioni per ricreare un'immagine mentale di una melodia, di un ambiente, di una persona.

"L'intreccio tra istanza enunciazionale e istanza ricettiva si configura quindi come un processo, come un'azione dinamica in cui il senso si costruisce man mano che si svolge l'interazione. Nel corpo del testo si celano dei vuoti, delle lacune che chiedono al lettore di essere colmati. Tali *defaillances* nella coerenza testuale provocano il coinvolgimento del destinatario, che è spinto a saturare le mancanze, le improvvise 'omissioni' del testo con il proprio lavoro" [Garassini, Gasparini, Vittadini, in AA.VV., 2001, 250].

2.4 Il MUD e la rete

Diviene necessario, a questo punto, complicare il discorso fin qui fatto, per rendere appieno la varietà di elementi che si frappongono fra un giocatore, il MUD che frequenta e la percezione spaziale dello stesso.

Infatti, per un frequentatore di Multi User Dungeon l'ambiente testuale in cui si trova a giocare non esaurisce l'universo simbolico di riferimento che costruisce il suo immaginario nei riguardi del MUD. Esistono una serie di 'ambienti' correlati che si affiancano al gioco vero e

proprio e che approfondiscono e amplificano l'esperienza del *role playing game*. Nelle parole di Giuliano:

“L'esperienza dell'ubiquità simulata è ancora più coinvolgente nel gioco delle identità multiple sulla Rete. Nello spazio attivo dei sistemi di comunicazione multi-utente i giocatori fanno esperienza di diverse vite simultanee. Davanti al computer multitasking la loro identità è distribuita tra diverse finestre (windows); in ogni finestra l'utente è attivo in modo diverso; ogni finestra è un mondo che risponde alle richieste del suo abitante” [Giuliano, 1997, 119-120].

Solitamente l'insieme degli ambienti correlati è costituito da un sito web ufficiale amministrato da coloro che gestiscono anche il MUD, una mailing list in cui vengono postati messaggi, dai giocatori e dagli amministratori, che trattano esclusivamente tematiche connesse al gioco e, soprattutto per quanto riguarda i MUD più conosciuti, una serie di siti web non ufficiali tra loro collegati che formano il cosiddetto *webring*. Questo vale per *Lumen et Umbra* come per *Dalila2* e *Silmaril*, che, come già anticipato, abbiamo deciso di analizzare più in dettaglio nella pratica.

Bisogna certo tenere presente che il giocare on-line tramite telnet, o magari utilizzando un *client* studiato ad hoc per il dato MUD, rimane l'esperienza interpretativa centrale e fondante. Questo significa che nella costruzione immaginaria dell'ambiente che costituisce lo scenario di gioco ovvero il mondo che informa di valore simbolico l'azione del personaggio, gli elementi che un giocatore incontra durante le sessioni on-line sono determinanti. In quel luogo viene messa alla prova la congruenza logica delle descrizioni ambientali, e lo spazio prende la sua forma, seppur immaginaria, completa e geograficamente coerente. Allo stesso tempo se è vero che ogni nuovo stimolo che riceviamo, innestandosi sulle informazioni che già possediamo, può confermarle o addirittura contribuire a modificarle, ne consegue che l'interazione con spazi altri rispetto al MUD, seppur ad esso connessi, renderà più complesso il processo di percezione della realtà *fantasy* in cui il MUD è ambientato.

Elementi estranei si inseriscono nel rapporto tra il giocatore e il proprio immaginario sul MUD. La mailing list, in particolare, come forum di discussione fra i giocatori a proposito del MUD, introduce una notevole quantità di informazioni di livello metacomunicativo. Anche se le mail che vengono postate solitamente sono firmate con i nick dei personaggi, e non con il nome del giocatore, la maggior parte degli argomenti trattati hanno a che vedere con il supporto organizzativo necessario a far funzionare il gioco, come per esempio il sanzionamento di comportamenti scorretti, l'organizzazione di *quest* o anche di eventi che sono paralleli al gioco, come i raduni. E' presumibile che questo in qualche modo inquina la costruzione simbolica di un ambiente *fantasy* completo e coerente, perché un giocatore si confronta continuamente con più di un frame di interazione, cosa che accade per altro anche durante le sessioni di gioco.

Il discorso vale, alla stessa maniera per i siti ufficiali dedicati a questo o a quel gioco di ruolo. Sono il luogo in cui i giocatori, dai novellini a quelli più esperti, possono reperire informazioni legate al MUD, come ad esempio i manuali di regole, l'elenco dei giocatori, la storia del MUD stesso e così via. E poi i giocatori possono veder pubblicati i racconti che hanno scritto a proposito delle proprie avventure, e ancora le poesie, le canzoni.

Il caso del sito web ufficiale di Silmaril è particolarmente interessante in questo senso. E' stato infatti concepito come una forma ibrida, che si colloca a metà tra un sito web tradizionale ed un MUD vero e proprio. Si tratta sostanzialmente di una città attraverso cui ci si può muovere e in cui si possono trovare, a seconda degli ambienti cui si accede, le informazioni che riguardano Silmaril MUD. Quindi non è un luogo di gioco, eppure è un ambiente testuale (non si trovano quasi



Figura 1 la schermata di benvenuto del sito ufficiale di Silmaril

concessioni alla grafica, a parte le fotografie dei raduni) in stile *fantasy* in cui si può viaggiare. Per di più, e qui sta il fatto interessante, lo spazio del sito non corrisponde affatto allo spazio del gioco. Nonostante la schermata iniziale dia il benvenuto alla cittadina di Silmaril, non si tratta di ulteriori e più approfondite descrizioni del mondo di Silmaril così come è inteso nel gioco, della sua capitale Midgaard, delle botteghe e delle viuzze che si incontrano giocando. Ma sono altrettante descrizioni di un altro universo.

L'impressione è che una tale organizzazione possa contribuire a costruire il rapporto tra un giocatore e la percezione dell'ambiente in cui si svolge il MUD anche attraverso elementi spuri e che non sono intesi per questo scopo.

Tutto quanto appena esposto mostra come siano più di uno i fattori attraverso cui lo spazio di un MUD prende vita dal testo nella mente e nelle azioni dei giocatori. Il giocatore che si avventura nel mondo dei Multi User Dungeon avrà ben più input da rielaborare che non semplicemente quelli delle semplici sessioni di gioco.

“Può accadere, specialmente per chi lavora con il computer, di svolgere un certo lavoro su una finestra, e di essere contemporaneamente collegato ad un MU*, saltando così da un mondo all'altro e dando l'impressione di essere contemporaneamente in posti diversi”[Giuliano, 1997, 114]

L'interazione di più fonti di informazioni e di frame comunicativi differenti rimane, a nostro parere, una delle ragioni più significative per cui non è possibile pensare che un giocatore di MUD riesca a penetrare così a fondo nel mondo del gioco da esserne completamente assorbito. Proprio perché il Multi User Dungeon funziona, e sia appassionante e divertente, tutti coloro che vi partecipano devono saper gestire un flusso di informazioni provenienti da ambiti diversi, che seppur connessi l'uno all'altro, si sovrappongono inquinando un supposto rapporto percettivo puro tra il giocatore e il MUD tale da trasformare in maniera definitiva il giocatore nel suo personaggio.

E' comunque necessario sottolineare come, dalla verifica dei dati di accesso al sito, soprattutto per quanto riguarda le pagine più visitate, risulta evidente come la sua lettura da parte dei giocatori sia piuttosto frettolosa. L'impressione è che si navighi sul sito alla ricerca di informazioni precise e una volta trovate lo si abbandoni. E lo stesso vale per la frequentazione della Mailing List. I messaggi che vengono postati sono solitamente sintetici, raramente più di qualche riga, e vengono letti dagli interessati con un certo grado di disattenzione. Ciò significa che la maggior parte delle informazioni che l'utente riceve a proposito di un MUD sono quelle che si trovano all'interno del MUD, ed è dunque presumibile pensare che la percezione dello spazio in cui i personaggi si muovono in gioco, divenga tanto più completa e realistica quanta più è la costanza con cui si gioca.

2.5 I riferimenti esterni

Si è mostrato fin qui come la costruzione dell'interazione tra il giocatore e l'ambiente in cui si svolge un gioco di ruolo on-line dipenda non solo dalle sessioni di gioco ma anche dai rapporti che il giocatore deve intrattenere con altre fonti di informazione sul MUD. Infatti, parlando di un Multi User Dungeon e di come in un reticolato testuale il giocatore interagisce con l'ambiente, è necessario non sottovalutare i rapporti che la forma di interazione chiamata MUD intrattiene da un lato con il gioco di ruolo da tavolo e dall'altro con la letteratura *fantasy*.

Il primo, il *role playing game*, si può certo considerare il progenitore del Multi User Dungeon. E solitamente rimane a tutt'oggi il primo approccio verso il giocare di ruolo. Non solo, quello che risulta con una certa regolarità dai nostri questionari, è che per molti il gioco da tavolo rimane anche un'opzione preferibile, o perlomeno, che raramente viene abbandonata una volta che si comincia a giocare on-line. Ci hanno scritto "*preferisco di gran lunga i gdr da tavolo a quelli in rete*", "*gioco sia a D&D sia su alcuni mud*", e ancora "*Al momento conosco una 30ina di giochi di ruolo e li gioco da tavolo, dal vivo (non tutti!!!), in rete (ibidem)*".

Questo significa che per molti giocatori, l'immaginario costruito nel tempo, spesso anni, in cui si è giocato da tavolo rappresenta le fondamenta su cui costruire le esperienze percettive e cognitive on-line.

Per di più, nonostante il gioco da tavolo sia costretto in una situazione di compresenza fisica in cui i giocatori condividono non solo il gioco, ma anche l'ambiente concreto in cui si gioca, come una sala da pranzo, l'essenza stessa del *role playing game* è già di per sé virtuale. La strumentazione materiale a disposizione dei giocatori è solitamente scarsissima, raramente più di qualche foglio per appunti, penne per scrivere e, fondamentali, i dadi per calcolare i punteggi e far procedere il gioco nell'una o nell'altra direzione. Tutto il resto è narrazione, un universo di discorso che attraverso le parole dei personaggi, pronunciate per bocca dei giocatori, e quelle del Master che conduce l'avventura, costruisce un mondo virtuale tridimensionale. Dunque il passo che porta al gioco on-line multi-utente è assai breve e le similitudini tra il gioco di ruolo da tavolo e il MUD sono assai più rilevanti di quelle che legano una conversazione faccia a faccia in *Real Life* ad una chat. Mentre nel primo caso l'essenza stessa dell'interazione è mantenuta sia che ci si trovi in compresenza fisica sia che si comunichi via rete, nel caso della chat, essa viola, o perlomeno modifica seriamente, i presupposti fondanti del suo corrispondente nella vita reale. Si può pensare, più semplicemente che l'anonimato garantito dal giocare in rete e la non compresenza fisica amplifichi l'esperienza del *role playing game*, “[...] il MU* offre una potenzialità di coinvolgimento anche maggiore del gioco di ruolo ‘da tavolo’ o ‘dal vivo’” [Giuliano, 1997, 113]. Per queste ragioni un paragone diretto tra *Real Life* e MUD potrebbe risultare in considerazioni non corrette. E' necessario tenere sempre presente, infatti, che esiste un livello intermedio quanto a virtualità tra mondo della fisicità e Multi User Dungeon e si tratta proprio del gioco di ruolo da tavolo.

Per quanto riguarda la letteratura *fantasy*, dovrebbe ormai essere evidente come essa sia la prima fonte di ispirazione per la costruzione degli ambienti MUD. Anche se è vero che, soprattutto di recente, stanno nascendo anche in Italia dei MUD ambientati in mondi postmoderni come anche stanno riscuotendo sempre crescente successo le avventure di *Vampiri*, il mondo di Tolkien rimane il punto di riferimento principale. Non a caso *Lumen et Umbra*, *The Gate*, *Lands of Darkness* e tutti i più conosciuti Multi User Dungeon italiani ed internazionali narrano di elfi, gnomi, maghi, bardi e guerrieri.

Per di più è spesso proprio la passione per il *fantasy* che spinge ad avventurarsi nel mondo dei giochi di ruolo. “*I mondi fantastici mi affascinano*”, “*quando posso gioco a un qualunque gioco in ambientazione fantasy*”, “*fantasy e computer, le mie due passioni*”, “*Mi piace moltissimo il fantasy, e nei gdr trovo l'unico modo per farne parte*”, “*mi sarebbe piaciuto credo vivere in un epoca fantasy, tra troll draghi e cavalieri neri*”. Queste sono solo alcuni dei pensieri raccolti tramite il questionario, senza contare che praticamente tutti quelli che ci hanno risposto hanno

confessato di aver cominciato a giocare di ruolo grazie all'incontro con D&D, che è per l'appunto ambientato in un mondo *fantasy*.

3. Le regole

3.2 *La necessità delle regole*

La maggior parte degli studi su ambienti di comunicazione in Internet hanno descritto questo mondo come un esperimento di anarchia che sfuggiva alle correnti regole di influenza sociale poiché l'utente della rete è anonimo e sottratto alla compresenza fisica col proprio interlocutore.

Il modello RSC, acronimo di Reduced Social Cues, [Sproull, Kiesler, 1986] ad esempio sottolineava come nella CMC (Computer Mediated Communication) non venissero veicolate le informazioni relative allo status dei partecipanti e al contesto dell'interazione, essendo legate a elementi non verbali della comunicazione. Questa povertà di informazione sociale e la conseguente sensazione di anonimato porterebbe le persone a comportamenti egoistici e devianti e a una maggiore polarizzazione di atteggiamenti e opinioni. La mancanza di compresenza fisica ridurrebbe infatti l'ansia da valutazione, legata a quegli elementi di *feedback* esclusi dalla CMC, e aumenterebbe la "disattenzione sociale", l'impressione di compiere un soliloquio davanti al computer.

Questo effetto di *status equalization* e di minor influenza sociale farebbe della CMC uno strumento intrinsecamente democratico ma anche difficilmente controllabile e esposto a comportamenti antisociali [Paccagnella, 2000].

Inoltre la mancanza della dimensione fisica nel mondo telematico rende impossibile l'applicazione di una serie importante di misure di controllo sociale basate sulla coercizione fisica [ibidem]. Se a questo si aggiunge l'intrinseca insofferenza per le regole vigenti in Internet, ultimo avamposto di libertà e completa autogestione, si può facilmente immaginare la comunicazione in rete come un esperimento di anarchia, un'arena in cui ciascuno dà sfogo a un individualismo sfrenato.

A maggior ragione ci aspettavamo di trovare un tipo di interazione libera e poco normata all'interno dei MUD: il nostro assunto di partenza era che nei MUD, essendo ambienti interattivi con finalità ludiche e che per di più simulano mondi fantastici, vigessero norme estremamente elastiche, la comunità esercitasse un basso controllo sul singolo giocatore e ciascuno partecipasse principalmente per il piacere di interpretare un personaggio e sperimentare tipi meno convenzionali di interazione.

Questa prima supposizione, naturale per un neofita, si infrange non appena si tenta di entrare in gioco. L'incompetenza tecnica e l'inesperienza riguardante le regole e le modalità appropriate di

interazione portano a numerose gaffes e a rapida morte del proprio personaggio: in poche parole, senza conoscere le regole si è tagliati fuori.

Dato questo, si rende subito necessario ritornare sui propri passi e scaricare un manuale di gioco, poderoso documento che occupa decine di Mb di memoria, in cui sono elencati centinaia di comandi, norme di gioco, complessi calcoli di punteggio. Praticamente nulla è lasciato al caso: certo è possibile restare in gioco senza dotare il proprio personaggio della miglior alchimia di caratteristiche o utilizzando un set minimo di comandi, ma questo approccio “disimpegnato” ne tradisce lo spirito. La vera comunità giocante, gli utenti che da anni si ritrovano sul sito, rielaborano costantemente le regole per affinarle, per dare maggiori possibilità di evoluzione al proprio personaggio, per rendere più complessa l’ambientazione e più varie le possibilità di azione. La bellezza del gioco sta proprio nel calarsi a fondo nei suoi segreti e questo richiede uno sforzo per imparare.

Paradossalmente quindi abbiamo trovato qui una realtà se possibile più strettamente normata che nella RL in cui, però, le regole non sono subite con insofferenza né fatte rispettare attraverso la coercizione, anzi sono scrupolosamente studiate e perfezionate dalla comunità.

3.3 L’illusione di realtà

Gli esempi portati da Sherry Turkle ed altri sulle possibilità che l’interazione in rete offre di costruirsi una nuova personalità sfruttando l’anonimato, che hanno diffuso l’immagine di internet come laboratorio per esperimenti sul self, non trovano particolare conferma nei MUD. I giocatori stessi vivono con insofferenza la nozione di frustrati che cercano affermazione impersonando guerrieri o maghi che gli è stata incollata addosso (v. cap. 4).

Il MUD è un gioco che si basa sul role playing, cioè sull’interpretare un personaggio in un mondo fantastico, facendogli compiere le più svariate imprese, duelli con draghi, combattimenti con altri cavalieri, incantesimi, viaggi nell’aldilà o in altre dimensioni. Tutto ciò è possibile però soltanto digitandolo sullo schermo. Ogni azione è compiuta attraverso comandi che permettono di interagire con l’ambiente, e con gli altri giocatori. Si deve sempre ricorrere alla mediazione dello strumento tecnico (la tastiera) e ad un linguaggio non naturale per immettere gli input (i comandi).

L’immedesimazione quindi non è mai completa: il giocatore non è mai completamente *in-character* e, naturalmente, gli effetti concreti delle azioni compiute si traducono solamente in un aumento dei punti ferita dell’avversario colpito o nell’allungarsi dell’elenco dei nostri oggetti quando raccogliamo qualcosa.

Tutto ciò costituisce un frame di gioco che resta permanentemente visibile: la schermata composta da stringhe di testo che riportano punteggi e caratteristiche tecniche di oggetti e personaggi rendono impossibile confondere VR e RL. In un MUD non c’è mai un tipo di

interazione naturale, la recitazione non è mai sprofondamento nel personaggio, la necessità di applicare comandi fa sì che il frame “sto giocando a essere qualcun altro” non possa mai cedere il passo all’illusione di essere davvero qualcun altro.

Ma proprio perché il carattere finzionale e ludico dell’azione non smette mai di essere percepito, è necessario che i giocatori attivino una serie di strategie che proteggano comunque il *role playing*, l’interpretazione. A questo scopo sarebbe necessario che il frame “gioco su Internet” non venisse attivato durante gli scambi verbali tra i Personaggi nel MUD, che in sostanza non devono mai rendere esplicita la loro natura di Giocatori. Come vedremo in seguito, in realtà ciò avviene di frequente.

Come spiega Patricia Wallace il gioco di ruolo è un interesse che colpisce i bambini attorno all’età di due anni. Nel gruppo di bambini che si appresta a recitare una scena si sviluppa una cultura speciale con regole molto precise circa la modalità con la quale entrare e uscire dal gioco. Holly Giffin ha individuato una regola molto importante chiamata “regola del mantenimento dell’illusione“. I giocatori devono rispettare la rappresentazione ed evitare di fare riferimento al fatto che si tratti di una finzione. L’impegno dei bambini nel definire precisamente le regole del gioco crea una cornice di irrealtà all’interno della vita reale. Queste regole possono essere rigide e pressanti come quelle della RL, e qualche volta anche di più, ma servono a proteggere il gioco e la finzione dall’ingerenza del mondo che le circonda [Wallace, 2000].

Alla luce di queste considerazioni, vediamo quali sono le regole che permettono di non compromettere la finzione all’interno del MUD strettamente legata al rispetto dell’ambientazione fantasy:

In primo luogo è necessario scegliere un nome per il proprio personaggio che si adatti all’universo del gioco. Questa è la prima operazione necessaria per entrare nel MUD. Ogni client raccomanda di sceglierlo all’interno della letteratura fantasy, o comunque di non usare nomi appartenenti ad altri ambiti (ex. di supereroi, attori ..) oppure ridicoli o di cattivo gusto. A tal proposito il sito di Silmaril ha da poco stilato un elenco dei nomi meno appropriati scelti da alcuni giocatori, di cui riportiamo alcuni simpatici esempi:

Zorro, Bonovox, Bossi, Pippofranco, Godzilla, Rutto, Scazzo, Ugo e Rocco.

La costruzione di un personaggio consona all’ambiente non si limita alla scelta del nome: ogni pg, acronimo di personaggio giocante, può aggiungervi un titolo che ne qualifichi la classe e il clan di appartenenza o che semplicemente renda più suggestiva la sua apparizione.

(PK) Shatiel la ribelle e' qui.
Krandal Il Saggio del Fulmine Azzurro ==*== e' qui.(PK)
Bansegoth: silenzio mortale e' qui.
Hybris Profeta di Sventura sta dormendo qui.
Bardan il crociato oscuro e' qui.

Inoltre è consigliato redigere una descrizione di sé, visibile agli altri quando digitano il comando <guarda>: in questo modo il MUD si popola di gnomi dagli occhi gialli, angeli dai capelli fluenti, minacciosi guerrieri , supplendo in modo ancora più suggestivo all'assenza di grafica.

Rorden il Ladro Silenzioso

Rorden e' un elfo abbastanza alto, con degli splendidi occhi azzurri e capelli biondi, quasi gialli.E' avvolto da un manto, ma nel suo mistero sembra veramente magnifico.

Experia Ardente Cristallo Del Fulmine Azzurro==

Inanzi a te Un esile creatura non troppo alta, noti subito due occhi scuri su un tondo viso, con due labbra rosa che sembrano disegnare un cuore

Un'altra abilità indispensabile per chi vuole fare davvero gioco di ruolo è l'uso del linguaggio adeguato. Pertanto sarebbe necessario evitare di usare parole inadatte e modernismi come "OK", "KO", "we" (week end), parole abbreviate come "nn" (non), "cmq" (comunque), "x" o "xche" (perche') ed in genere tutte le parole dello "slang" delle chat..

Sarebbe altrettanto vietato parlare di argomenti non inerenti il gioco (off-topic). Come direbbe Goffman, le discussioni di retroscena non devono svolgersi nell'area di palcoscenico. Spesso però i giocatori trasgrediscono a questa regola, lasciando che gli eventi della RL si facciano largo nella finzione, come in questo caso, quando i giocatori non hanno resistito a fare gli auguri al buon Rorden.

Pf:42 Mn:109 Mv:132 >Pf:42 Mn:109 Mv:132 >
Anghel chatta 'Taaaanti AgUUUUUri al LadruuuNcolOOOOO!!!!

Pf:42 Mn:109 Mv:132 >Pf:42 Mn:109 Mv:132 >
Bardan chatta 'auguri '

Pf:42 Mn:109 Mv:132 >Pf:42 Mn:109 Mv:132 >
Rorden chatta 'grazie mille a tutti'

E' anche vietato parlare apertamente di punteggi, regole e tutte le caratteristiche tecniche del gioco. A questa regola è concessa una sola deroga: quando si tratta di dare aiuto a un *newbie* che ancora non sa padroneggiare i comandi. Proprio come capita alla nostra Mirvas quando Anghel le fa un prezioso dono un po' complesso da usare.

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti da' /\ /\ildrunner(tm) running shoes.

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel dice 'un paio di allegre scarpette...'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti sussurra 'cos-1 dex+2 mov+20'
Anghel ti sussurra 'prot+0'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130
>Tu dici a Anghel 'mi sa che non capisco'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti sussurra 'sono le statistiche tecniche delle scarpe...'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti sussurra 'danno -1 alla costituzione'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Di Anghel Ora ci sono, molte grazie
Tu dici a Anghel 'Ora ci sono, molte grazie'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti sussurra '+2 alla destrezza...'

Pf:42 Mn:109 Mv:130 >Pf:42 Mn:109 Mv:130 >
Anghel ti sussurra 'e +20 al movimento...'
Anghel dice 'Ho pensato che ai primi livelli muoversi un po' di piu' puo' essere
utile....'

Oltre ai divieti, esistono una serie di cose che è consigliato fare, per rendere più plausibile la propria interpretazione. L'uso di motti e incitazioni in stile fantasy ad esempio è particolarmente apprezzato. Molti esempi si possono trovare in Lumen et Umbra, nel quale i personaggi appartenenti ai clan usano invocazioni ai loro dei protettori per farsi riconoscere all'entrata in gioco.

Straiter grida: Soffia il vento della dannazione
Straiter grida: Sgorga il sangue dalla terra
Straiter grida: per lui siamo morti e per lui risorgeremo
Straiter grida: Lode a Vladimir, signore dei Vampiri !

Aquarium grida: Che la possente mano di Laisbourg vi guidi
Aquarium grida: Dominatori delle tenebre
Aquarium grida: Le ombre della notte spazzeranno via le ultime luci
Aquarium grida: Onore a Laisbourg e ai suoi Spettri

Un altro strumento per dare spessore all'interpretazione è l'uso dei *social*, comandi che servono ad esprimere la gestualità, e che possono rendere più cavalleresco l'agire del nostro personaggio.

Experia esegue un'aggraziata riverenza
Krandal bacia la mano a Mirvas (che nobile!)
Rorden stritola Bardan in un abbraccio da orso

Oltre agli atteggiamenti, anche ogni altra azione del nostro personaggio deve essere conforme all'ambientazione e rispettare il codice di comportamento che vige in un mondo fantasy, ad esempio inserendo i combattimenti tra giocatori in un contesto interpretativo evitando scontri fini a se stessi.

Solo rispettando tutte queste regole è possibile nascondere il frame di "recita" che incornicia l'azione: impegnandosi appieno nella finzione è possibile dimenticare l'aspetto finzionale.

3.4 La differenza con gli altri giochi

Per mantenere l'illusione di realtà occorre un artificio complicatissimo: da un lato moltissime regole e comandi che possano simulare il numero di azioni più vasto possibile, dall'altro l'assenza di mosse o soluzioni prestabilite. Ciascun personaggio vive la propria avventura, i cui esiti sono imprevedibili e saranno determinati solo da lui.

E' esattamente il contrario di ciò che caratterizza il gioco in generale, alla cui base troviamo:

- Una durata e un confine; intesi come delimitatori dell'esperienza, inizio e fine;
- Un senso; ciò che giustifica ogni mossa e la indirizza ad un determinato scopo;
- La sfida: la contrapposizione all'interno di un gioco di diverse fazioni che mettono in atto un confronto o una lotta.

Secondo Caillois la caratteristica che distingue il gioco in generale è il fatto di avere precisi limiti spaziali e temporali "...la partita inizia e si conclude al segnale convenuto...lo spazio del gioco è un universo precostituito chiuso, uno spazio puro" [Caillois, 1989, 23]. Non si può dire questo del gioco di ruolo, che si fonda sulla narrazione collettiva di un'avventura che viene proseguita partita dopo partita. Ed ancora meno è valido per il MUD: non c'è mai un momento in cui dadi e matite vengono riposti nelle scatole come nel gioco da tavolo, la città di Silmaril o quella di Alma sono visitabili ad ogni ora, e sempre vi è qualche mostro o guerriero pronto a sfidarvi. Non vi è mai un inizio e una fine, è sempre un eterno proseguire, nel quale la comunità dei giocatori si crea un passato, rammentando le gesta compiute, trascrivendole perché ne vengano a conoscenza i nuovi arrivati.

Anche lo scopo del gioco è difficilmente definibile, poiché ciascuno vi individua il proprio. L'unico punto fermo è come giocare (cioè restando coerenti al proprio personaggio) ma il cosa fare è una libera scelta del giocatore. Infatti non c'è un solo tipo di meta a cui aspirare, anzi, non è necessario neppure indirizzarsi verso qualcosa, che sia questo il Potere, il Sapere, la Ricchezza. A questo proposito sono stati individuati da Richard Bartle quattro tipi di giocatori, distinguibili per il

loro orientamento all'azione in *Achievers*, *Killers*, *Socializers* e *Explorers* [Bartle, 1996]. Questi raggruppamenti derivano dall'interazione di due dimensioni dello stile di gioco: azione VS interazione e orientamento al mondo VS orientamento al giocatore.



Gli *achievers* sono quei giocatori per i quali l'accumulo di punti e il passaggio di livello sono gli unici obiettivi. L'esplorazione del mondo è solo un pretesto per trovare oggetti preziosi e uccidere mostri che gli conferiranno punti. Il passaggio di livello invece è un affare tedioso per gli *explorers*, che lo vedono solo come una possibilità di passare a nuove fasi di esplorazione che prima sarebbero state troppo pericolose per loro. Il loro scopo è disegnare mappe e descrivere mostri e oggetti. I *socializers* invece sono interessati alla gente, amano passare il tempo a chiacchierare, non sono attivamente impegnati in pericolose avventure. I *killers* infine sono quei giocatori che vogliono imporsi sugli altri, la socializzazione con i giocatori è utile solo al fine di conoscerne i piani e sapere se possono esserci d'aiuto

In pratica, questa suddivisione non è così ben definita e nella maggior parte dei MUD i ruoli si sovrappongono creando un'infinità di posizioni intermedie.

Anche la sfida è assente: nel gioco di ruolo non c'è agonismo, infatti non vi sono premiati e sconfitti, ciascuno segue il suo percorso: la partita non si chiude mai, chi viene sconfitto in duello potrà ritentare, chi ha perso i suoi averi riprenderà la ricerca, anche chi muore poi resuscita. Il piacere del gioco non sta nel prevalere sugli altri giocatori, poiché il successo dell'uno non si misura nella sconfitta dell'altro.

3.5 Regole del gioco

Come precedentemente detto l'universo dei MUD è estremamente regolato e il giocatore è tenuto conoscere una lunga serie di norme prima di entrare in gioco, norme che non riguardano unicamente la salvaguardia dell'illusione ma che servono a tutelare il sereno svolgimento del gioco.

Le regole del MUD rispettano la canonica suddivisione tra:

- Norme costitutive: pongono in essere attività che non esisterebbero al di fuori di esse. Non sono soggette a interpretazione perché sono delle norme rigide.
- Norme regolative: concedono più spazio all'interpretazione, sono regole che vietano o prescrivono comportamenti all'interno di un'attività già costituita.
- Norme implicite: norme la cui esistenza è data per scontata. Ci si rende conto della loro esistenza solo quando vengono trasgredite

E' possibile individuare una corrispondenza tra questi tre generi di norme e i documenti in cui vengono riportate che sono, rispettivamente, Manuali, Regolamenti e FAQ. Così come decresce il grado di formalità del linguaggio usato in questi documenti, decresce in modo direttamente proporzionale la rigidità di applicazione richiesta dai tre tipi di norme.

I manuali di gioco sono voluminosi documenti HTML che occorre imparare prima di entrare nel MUD, nei quali sono elencati punteggi, livelli e comandi, insomma le regole costitutive. Il gioco consiste nell'acquisire punti esperienza (*p.e.*) sfidando mostri (*mob*) e superando prove (*Quest*). L'accumulo di punti permette il passaggio di livello, che conferisce al personaggio la possibilità di usare oggetti magici ed armi più potenti e di acquisire nuove abilità. Quando un personaggio "nasce", cioè fa la sua prima comparsa nel MUD, ha l'età di 17 anni ed è di livello 0. Ogni *tick* (c.a. 67sec) che trascorre collegato conta un'ora e per ogni anno trascorso guadagna punti esperienza. Dal livello 1 al 10 si è nella fascia *newbie*: questo termine non è affatto di derivazione fantasy, è il nome col quale in rete si indicano gli utenti alle prime armi.

Non a caso il livello più alto che si possa raggiungere è quello di *Implementor*, colui che crea il gioco. La progressiva padronanza delle regole di funzionamento fa sì che gli *Antichi*, i giocatori più esperti, diventino veri e propri gestori del gioco. A loro spetta il compito di verificare il funzionamento del sistema, oltre che ricoprire il ruolo del Master (cioè colui che organizza le imprese a cui i pg parteciperanno).

In principio le regole costitutive erano l'unico tipo di norme necessarie al gioco, non c'era nient'altro di codificato: la prevenzione di usi scorretti del mezzo e la gestione delle relazioni tra i giocatori erano affidate al buon senso di questi ultimi.

Così è accaduto anche per Silmaril, come ci racconta il suo amministratore Esteban: "Silmaril nasce come MUD aperto all'iniziativa dei giocatori, con pochissime regole i cui primi due punti erano, letteralmente, "divertiti" e "fai divertire gli altri". Purtroppo, nonostante questa politica sia stata più che valida nei primi anni di vita, quando il numero di utenti e' salito sono insorti alcuni

inevitabili problemi: l'aumento dei partecipanti ha portato a comportamenti scorretti più frequenti e ha costretto a redigere un insieme di norme e sanzioni che li disincentivassero".

Questo tipo di percorso è comune a tutti gli ambienti interattivi del web: inizialmente privi di norme e sanzioni, col crescere dei visitatori hanno conosciuto un'esplosione di comportamenti devianti (*FLAME* e *SPAM* per le Mailing list, per i MUD è famoso il caso dello stupro virtuale consumatosi su LambdaMoo, riportato da Sherry Turkle). In breve tempo hanno adottato quasi tutti qualche forma di controllo che li scoraggiasse: nelle Mailing list compare la figura del moderatore, nei MUD nascono regolamenti e leggi, applicati insindacabilmente *dall'administrator*.

Anche il MUD si dota così di norme regolative, che restano comunque in numero ristretto e di natura abbastanza generale. Gli ambiti che hanno necessitato di una regolamentazione sono principalmente tre: la salvaguardia del *role playing*, i rapporti tra giocatori, l'uso appropriato della tecnologia.

Le regole che impongono di rispettare il gioco di ruolo, come abbiamo potuto vedere in precedenza, sono molte e di fondamentale importanza. Nonostante ciò l'interpretazione del proprio personaggio, sia esso un barbaro o un troll, non può mai trascendere le regole dell'educazione e del rispetto reciproco.

Come già accennato, la prima legge di Silmaril recita così:

Cercare di divertirsi e di far divertire gli altri.
Frase del tipo "posso fare tutto ciò che il gioco mi permette" sono poco opportune.
Anteporre il gioco di ruolo alle regole è sbagliato.

Questo avvertimento serve a non dimenticare mai che l'interazione tra i personaggi si svolge all'interno di una cornice più ampia che è quella dell'interazione tra giocatori: dietro a ogni personaggio c'è sempre una persona impegnata in un'attività ludica, che cerca di divertirsi. Il limite dell'interpretazione sta appunto nel non ledere il divertimento dell'altro.

Ciò è ben chiaro in due norme di LeU, che impediscono attacchi indiscriminati ai personaggi e ai giocatori:

Uccidere altri giocatori e' vietato in qualunque modo lo si faccia. E' vietato mettere in pericolo un altro giocatore volontariamente. E' vietato lanciare incantesimi negativi od inutili su altri giocatori.

E' vietato insultare od usare un linguaggio che offenda la morale degli altri giocatori sui canali pubblici. LeU è un posto pubblico. Potreste anche essere querelati dai giocatori offesi.

Un'altra serie di norme è legata ad un corretto utilizzo delle caratteristiche tecniche del MUD. Queste regole ci ricordano l'esistenza di una cornice ancora più ampia all'interno della quale

si svolge l'interazione tra personaggi, ovvero quella della comunicazione mediata da computer.

Così tra le norme di Silmaril ne troviamo alcune che recitano:

Non sfruttare bug di nessun tipo avendo cura di comunicarlo subito agli Antichi. In particolare sfruttare bug per impedire la corretta erogazione del servizio provocando ripetuti crash è un'azione gravissima.

Comunicare più volte la stessa frase o parola è assolutamente vietato. Lo "spam" può impedire di ricevere correttamente gli output di gioco e al limite provocare un rallentamento della connessione (lag).

Sapendo come le norme vengano generalmente vissute come una limitazione della libertà, abbiamo visto come nei MUD si cerchi di restringerle il più possibile in numero, limitandosi a indicare solo le infrazioni gravi che richiedono una sanzione. Ci si affida, in sostanza, al senso comune per evitare tutti gli altri comportamenti scorretti che possono peggiorare la qualità del gioco. Ovvero si confida nella conoscenza da parte del giocatore dell'etichetta vigente per un determinato ambiente web, oltre che nella padronanza delle competenze interazionali di base, le stesse che guidano il nostro comportamento nella vita quotidiana.

Le regole indispensabili della *netiquette* del MUD sono raggruppate solitamente nella sezione delle FAQ dei rispettivi siti. Dal portale mud.it, che collega a tutti i principali MUD in lingua italiana, abbiamo selezionato le tre regole fondamentali.

Domanda: 1.10 Qual'e' il modo più facile per disturbare un esperto giocatore di Mud?

Risposta: Assillarlo con continue e pressanti domande, seguirlo senza essere invitati, continuare a riempirli di messaggi nonostante vi abbia chiesto di smettere, alla fine dei combattimenti sottrarre l'equipaggiamento dal corpo... Volete un consiglio... non fatelo... vi fareste solo odiare...

Domanda: 1.11 Qual'e' il modo migliore per essere un giocatore veterano odioso?

Risposta: Facile... quando qualche nuovo arrivato ti chiede aiuto ignoralo, insultalo, assillalo con stupide domande o patetiche osservazioni... Un consiglio... non farlo :o)

Domanda: 1.12 Che cosa non dovrei fare in termini di interazione con gli altri giocatori?

Risposta: Facile... comportati sul Mud come ti comporteresti nella realtà: ricorda che noi sei l'unica persona nel mondo virtuale... siete/siamo in tanti... ognuno con i propri pregi e difetti; tieni presente che "dall'altro capo del filo" c'e' una persona con dei sentimenti... Chissà magari un giorno potrai anche incontrarla dal vivo... Non importa se tu consideri i Mud un semplice gioco o un'estensione della vita reale, in ogni caso... ricordati di rispettare gli altri

Capita, giocando ad un MUD, di fare *gaffe* come accade in RL. Ma spesso queste sono dovute non ad una incompetenza delle regole di interazione, bensì alla scarsa abilità di gioco. Così è capitato alla nostra Mirvas di avere perso il controllo della sua immagine più volte, incorrendo in

una perdita della faccia un po' imbarazzante. Durante una delle sue prime avventure non è stata in grado di procurarsi dei vestiti, in modo tale che i giocatori più esperti che digitavano <guarda Mirvas> mimavano imbarazzo e stupore.

```
Pf:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110
Experia pronuncia le parole, 'armor'.
Ti senti protetta da qualcuno.
```

```
f:13 Mn:105 Mv:110 >Pf:13 Mn:105 Mv:110 >
Krandal lentamente si materializza dal nulla.
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Krandal dice 'ehm'
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Krandal dice 'non sarebbe il caso di indossare qualcosa?'
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Krandal arrossisce.
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Krandal dice 'Mirvas'
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Experia dice 'deve crescere ancora'
```

In un'altra occasione invece ha acquistato una bottiglia di terribile *torcibudella*, che, non appena digitato il comando <bevi> le ha compromesso la capacità di comunicare: Mirvas era totalmente ubriaca!

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >
Krandal ti dice '..avete bevuto?!'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Di Krandal Decisamente Troppo
Tu dici a Krandal 'DezjIisSsoammmmmmeNnte TrOooppooOo'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >
Krandal ti dice 'riposate vi fara' bene'
```

Nel MUD l'anonimato dei giocatori e l'assenza di compresenza fisica in alcuni casi rende difficile decifrare l'intento comunicativo dell'altro, e questo permette di giocare sull'ambiguità del limite tra gioco e realtà .

3.6 Le sanzioni

Dall'analisi finora svolta emerge chiaramente come la gestione di un MUD sia estremamente complessa e richieda l'impegno di persone che vi dedichino gran parte del loro tempo. Questi, noti come *implementor*, sono solitamente giocatori che hanno raggiunto una tale

conoscenza del MUD, dei codici in cui è sviluppato, delle dinamiche di gioco, da poterlo amministrare.

Ad essi, ad esempio gli *Antichi* in Silmaril, è affidato, tra gli altri, il compito di fare rispettare le regole, scritte ed implicite, e il loro giudizio è insindacabile. A tal proposito Formenti sostiene che “[...] le norme che regolano la vita di una comunità potrebbero essere imposte agli altri dai pochi *wizard* (gli esperti)” [Formenti, 2000, 201].

Se il giocatore è nuovo verrà solo richiamato verbalmente, se persevererà nel comportamento scorretto potrà subire sanzioni di vario genere, che vanno dalla perdita di livelli all'impossibilità di usare temporaneamente o perennemente il proprio personaggio. In generale, il grado di libertà è elevato (anche dal punto di vista tecnico) perché sia amministratori che giocatori sono convinti che l'iniziativa e l'originalità vadano premiate, ma nel momento in cui un'eccezione diventa una regola gli Antichi intervengono per far notare che non è più un comportamento gradito.

Le regole formalizzate insomma restano poche, e riguardano i comportamenti essenziali per la salvaguardia del gioco. Il buon funzionamento del MUD si basa principalmente sulla correttezza del giocatore, anche perché gli amministratori possono verificare automaticamente solo alcune infrazioni che possono avere luogo, come ad esempio il *multiplaying* (giocare con più personaggi). Altre scorrettezze che non ricadono sotto norme specifiche, come ad esempio lanciare incantesimi negativi su altri concorrenti o farli uccidere dai *mob*, magari per derubarli poi dei loro averi, devono essere segnalate da chi ha subito il sopruso agli Antichi, che decideranno il da farsi. Il computer tiene un log, cioè una registrazione, di tutto ciò che accade, ed è sempre possibile per gli Antichi consultare il log e giudicare. Ogni giocatore può registrare un log mentre gioca, e se subisce ingiustizie può esibirlo per richiamare l'attenzione degli dei. Ovviamente i log personali non hanno valore legale, poiché sono falsificabili.

Controllare tutti e sempre è impossibile (nonostante gli amministratori abbiano chiaramente accesso alle registrazioni di tutte le sessioni di gioco) e in sostanza ci si affida alla correttezza del singolo.

Il potere sanzionatorio degli amministratori non è vissuto insomma come una limitazione dai giocatori ma come una garanzia di poter giocare con tranquillità: del resto gli Antichi sono giocatori come gli altri, che si possono vedere passeggiare tranquillamente per le strade di Silmaril, e non tengono particolarmente a imporre leggi o divieti per far regnare l'ordine.

4. L'identità

4.2 La costruzione del sé

In questo paragrafo vogliamo affrontare il problema dell'identità. In particolare la questione della costruzione dell'identità dei personaggi all'interno di un MUD e del rapporto di questa con l'identità off-line del giocatore. Per fare ciò verranno esposte quattro famose teorie sociologiche sulla costruzione del sé, tre delle quali (Goffman, Garfinkel e Mead) legate alla tradizione sociologica classica, mentre una (Mantovani) presa dal panorama di studi recenti. Esse verranno confrontate con ciò che accade all'interno del gioco di ruolo on-line.

Da questa operazione ci è stato possibile dedurre che, salvo piccole eccezioni legate alla natura dei diversi mezzi coinvolti, la costruzione dell'identità del personaggio nel MUD non differisce da quella dell'identità off-line del giocatore. Da ciò abbiamo poi raggiunto conclusioni interessanti circa il rapporto giocatore-personaggio che si pongono agli antipodi rispetto alle tante e pessimistiche teorie dello sdoppiamento della personalità attribuito alla partecipazione ai giochi di ruolo.

4.2.1 Goffman

All'interno della sociologia goffmaniana la natura del *self* e quella dell'interazione sono strettamente connesse. Il *self* infatti si realizza nel corso dell'interazione, mentre questa “diviene fonte di tutto quel materiale simbolico attraverso il quale il sé proiettato da un individuo viene confermato o discreditato” [Giglioli, 1990, 32]. Quello di Goffman è un *modello drammaturgico*,

“Il sé è il prodotto di una scena che viene rappresentata e non una sua causa. Il sé, quindi, come personaggio rappresentato, non è qualcosa di organico che abbia una locazione specifica, il cui principale destino sia quello di nascere, maturare e morire; è piuttosto un effetto drammaturgico che emerge da una scena che viene rappresentata”. [Goffman, 1959, 289].

Da qui discendono i due imperativi dell'uomo goffmaniano: la coerenza e il controllo dell'informazione. La prima è necessaria poiché il *self* viene attribuito all'individuo in base alla sua rappresentazione: una buona rappresentazione è una rappresentazione coerente ma essa è un obiettivo difficile da perseguire, l'individuo è sempre sottoposto al rischio di essere screditato e questo può comportare una caduta dell'immagine del sé momentaneo. Le relazioni sociali che si sviluppano nell'interazione non si giocano, dunque, in una scena d'armonia. Essa diventa piuttosto la sede di conduzione di una guerra fredda in cui l'informazione va tenuta perennemente sotto controllo e mosse strategiche vengono impiegate per affermare se stessi.

“[...] Quando si trovano nell'immediata presenza l'uno dell'altro, gli individui devono necessariamente affrontare le contingenze legate alla territorialità personale. Per definizione, possiamo partecipare alle situazioni sociali solo se portiamo con noi i nostri corpi e il loro equipaggiamento e questa attrezzatura è vulnerabile da quella che gli altri portano con i loro corpi.” [Goffman, 1998, 48]

L'interazione diviene per Goffman anche l'occasione per la messa in atto di molteplici piccole cerimonie che celebrano l'individuo sociale secondo la tradizione durkheimiana dei rituali. La sacralità della persona si manifesta e si conferma attraverso atti simbolici tesi ad affermare il culto dell'individuo così come si è affermato nella società moderna occidentale.

Le caratteristiche sopra descritte riguardanti la teoria goffmaniana della costruzione del *self* le ritroviamo tutte nel momento in cui analizziamo la costruzione del personaggio nel mondo MUD.

Per prima cosa è bene sottolineare che anche, e soprattutto, nei MUD la comunicazione (o, con le parole di Goffman, l'interazione) è di fondamentale importanza dal momento che il gioco di ruolo on-line (specialmente se senza interfaccia grafica come quelli che usano Telnet) è “interamente basato sulla *parola* e sull'*immaginazione*: potrebbe definirsi un sogno condiviso” [D'Andrea, 1998,16]. Attraverso la parola il mondo fantastico del MUD viene descritto ed è sempre la parola che funge da mezzo attraverso cui agire: chi non comunica all'interno di un MUD è come non esistesse essendo l'azione ciò attraverso cui vengono creati la storia e il personaggio.

“[...] la maggior parte del tempo in un MU* è dedicata alla conversazione[...]. Il MU* soddisfa un bisogno di comunicazione, non diversamente da una linea *chat*. In più offre un mondo condiviso che rafforza il legame con gli altri giocatori creando uno spazio sociale di interazione in cui potenziare la propria identità” [Giuliano, 1997, 113].

Il giocatore fa agire/comunicare il personaggio nelle varie situazioni cercando di mantenere la coerenza sia rispetto alle caratteristiche attribuitegli al momento dell'inizio del gioco sia rispetto alle aspettative degli altri personaggi con cui si trova ad interagire. E' da ciò, peraltro, che si riconosce la bravura di un giocatore: quanto più un personaggio è coerente con l'immagine che il giocatore vuole dare di esso tanto più egli sembrerà verosimile (e sappiamo essere l'approssimarsi sempre più ad un mondo verosimile il vero scopo del MUD).

Nel MUD esistono anche le cerimonie che celebrano l'individuo sociale: esistono tutti quei rituali così ben descritti da Goffman nei suoi studi sulla vita quotidiana: la deferenza e il contegno sono elementi senza i quali i personaggi del MUD incorrerebbero nelle sanzioni sociali dei *Master* e degli altri personaggi, delle quali la peggiore è l'essere letteralmente scacciati dal gioco. Compagno inoltre i rischi collegati alla territorialità dell'individuo: il fatto che qui i corpi siano virtuali non implica che essi siano meno reali di quanto lo sia un corpo off-line, come si vedrà dalla lettura del capitolo 5.

Quella di un personaggio di un gioco di ruolo on-line è un'identità *in fieri* continuamente aggiornata, mutata, limata a partire prima di tutto dall'interazione e con gli altri personaggi e con l'ambiente circostante. E' inoltre un'identità non univoca né monolitica ma flessibile: il personaggio è già maschera di per sé nei confronti del giocatore ma a sua volta può indossare diverse maschere a partire dalla situazione in cui si trova: prode e temerario guerriero di fronte ad un drago o galante messere al cospetto di una lady.

4.2.2 Garfinkel

Secondo una definizione di Giglioli l'etnometodologia consiste "nell'analisi del ragionamento e delle conoscenze di senso comune in rapporto al problema dell'ordine sociale" [Giglioli, 1990, 77]. Nella prospettiva etnometodologica, dunque, i caratteri oggettivi del mondo sociale non sono ridotti ad atti della coscienza individuale ma sono "procedure interpretative mediante le quali il mondo viene costruito all'interno di concrete interazioni" [Giglioli, 1990, 82]. Gli etnometodologi prendono come oggetto di analisi quei fenomeni che i sociologi accettano tacitamente come una risorsa, ossia le pratiche, i metodi impiegati dagli attori per conferire intelligibilità alla vita sociale.

L'identità degli individui, secondo il punto di vista etnometodologico, è data dai metodi attraverso cui gli individui stessi tentano di autodefinire il proprio ruolo. Tutti utilizzano delle tattiche a questo scopo, ma la stragrande maggioranza degli esseri umani le dà per scontate non rendendosi conto quindi di metterle in atto quotidianamente.

L'unico modo per studiare questi metodi è il riferirsi a casi particolari di "devianza" (come ad esempio quello del transessuale Agnes studiato da Garfinkel) in cui le persone coinvolte mettono coscientemente in pratica le tattiche di auto-attribuzione del ruolo sociale che si sentono di incarnare e che quindi vogliono raggiungere.

Nelle parole di Garfinkel:

"This obstinacy points to the omnirelevance of sexual statuses to affairs of daily life as an invariant but unnoticed background in the texture of relevances that comprise the changing actual scenes of everyday life. The experiences of these intersexed persons permits an appreciation of this background relevances that are otherwise easily overlooked or difficult to grasp because of their routinized character and because they are so embedded in a background of relevances that are simply "there" and taken for granted" [Garfinkel, 1967, 118].

Dando uno sguardo al gioco di ruolo on-line (ma ciò potrebbe valere anche per quelli da tavolo) si potrebbe affermare che il giocatore si comporta da etnometodologo nei confronti del suo personaggio. Egli infatti calcola in modo molto preciso le mosse che intenderà far fare al personaggio non dando nulla per scontato, nemmeno le cose più banali. Questo, d'altronde, risulta funzionale al raggiungimento dello scopo ultimo del giocatore stesso: far sì che il proprio personaggio accumuli esperienza e si migliori. "Il gioco delle identità molteplici (il gioco di ruolo,

ndr.) è il terreno di frontiera nella esplorazione di quanto abbiamo sempre ritenuto scontato nel concetto di realtà” [Giuliano, 1997, 138].

E cos'è questa se non una sorta di etnometodologia? Giocare ai MUD facendo sì che il proprio personaggio si costruisca una sorta di *bildung immaginale* [D'Andrea, 1998, 20] vivendo una serie di situazioni particolari e non. Ma il vero personaggio, colui che veramente prende le decisioni e che impara a non dare nulla per scontato nell'affrontare le situazioni e nell'adottare i comportamenti è sempre e comunque il giocatore che quindi potrà servirsi anche nella vita off-line di queste facoltà affinate durante l'esperienza on-line.

D'Andrea, partendo da un'affermazione di Mongardini secondo cui la modernità è caratterizzata da una “crescente *differenziazione sociale* e [dal]l'affermazione di un regime di *mutamento perpetuo*” [Mongardini, 1990, 57], si spinge ancora più in là: arriva a citare Benjamin parlando di “atrofia dell'esperienza”:

“Ci troviamo, a questo punto, di fronte ad un paradosso: da un lato si afferma che la crescente complessità sociale necessita di un'abilità particolare, la *phronesis*³, per essere affrontata senza soccomberle; dall'altro si è affermato [...] che l'avvento della stessa complessità impedisce i processi di sedimentazione della memoria e dell'esperienza sui quali la *phronesis* dovrebbe costruirsi e porta a quella che Benjamin ha chiamato “atrofia dell'esperienza” [D'Andrea, 1998, 35].

L'autore a questo punto vede proprio nei giochi di ruolo una possibile soluzione per ovviare a tale situazione di stallo:

“In un mondo che non cessa di farsi segno di se stesso si percepisce l'esigenza, da parte di molti e per vie diverse ed a volte insospettabili, di tornare alle cose cui i segni alludono; di smettere di dare la realtà per scontata e porsi verso di essa problematicamente, riguadagnando un ruolo attivo e responsabile nel correre dei giorni. La pratica del gioco di ruolo può esser vista come apprendistato di questo atteggiamento; riscoperta e recupero di un modo di essere che è stato espropriato dal concatenarsi frenetico dei ritmi e delle tabelle di vita, attraverso il recupero di un'attività un tempo fondamentale per la crescita spirituale e l'inserimento in contesto primario” [D'Andrea, 1998, 69].

In altre parole, il MUD come ambiente in cui acquisire una sorta di bagaglio esperienziale da usare nelle situazioni della vita off-line, un modo per scoprire e riscoprire le tecniche di socializzazione e di organizzazione del/dei *self* che si stanno perdendo perché date troppo per scontate. Il giocatore si comporta quindi come Agnes ma con uno strumento in più a sua disposizione: il computer ed un programma che elicitano per lui situazioni problematiche da risolvere.

4.2.3 Mead

Dall'etnometodologia di Garfinkel passiamo ora al *comportamentismo sociale* di Georg Herbert Mead.

Questo autore affronta lo studio del sé tracciando prima di tutto una netta distinzione tra il sé, appunto, e il corpo. Il sé è per Mead qualcosa di riflessivo, che può essere sia soggetto sia oggetto e che può farsi oggetto di fronte a se stesso. E' qualcosa di incorporeo, "è un punto di vista. [...] L'individuo sperimenta se stesso non mediante l'osservazione diretta, ma solo in modo indiretto, attraverso il punto di vista degli altri" [Collins, 1996, 186]. Questo sé scaturisce soltanto dall'esperienza sociale:

"Il pensiero è una forma di conversazione che un individuo fa con il proprio sé. Ma anche la conversazione con gli altri presenta la caratteristica di riferirsi al sé. Riusciamo a pensare a quali parole siamo sul punto di dire perché assumiamo il punto di vista dell'altro e perché valutiamo la reazione dell'altro rispetto a ciò che abbiamo detto fino a quel momento" [Collins, 1996, 186].

Mead si occupa inoltre dello sviluppo della mente durante l'infanzia e dell'importanza del gioco in quest'ambito. L'autore descrive due fasi di tale sviluppo: la prima è quella della *finzione* nel gioco, "imparare ad assumere il ruolo dell'altro è un fatto cruciale per assumere una posizione esterna verso se stessi" [ibidem, 187]. I *giochi organizzati*, invece, rappresentano uno stadio più avanzato dell'organizzazione del sé. Ora sia il sé sia la rete di ruoli circostanti diventano più solidamente strutturati, per questo il bambino incomincia ad interessarsi alle regole. L'attenzione ad esse sta a significare che il bambino ha finalmente raggiunto il cosiddetto *altro generalizzato*, una "facoltà permanente della mente che assume il modo di pensare di tutta la comunità. [...] E' l'*altro generalizzato* che funge da pubblico astratto [...] e che rende possibile quella conversazione interiore che sta alla base del pensiero dell'individuo" [Ibidem, 187-188].

Questa teoria può essere applicata alla costruzione dell'identità del personaggio nei MUD facendo un semplice ragionamento.

Secondo Mead, un individuo, in ambiente off-line, per costruire la propria identità deve prendere il punto di vista dell'altro diventando pubblico di se stesso; in questo modo egli deve compiere un'operazione in più, una sorta di "sforzo" che invece non è richiesto nella costruzione dell'identità del personaggio nel gioco di ruolo on-line. Fatto questo facilmente riscontrabile pensando che un giocatore nei confronti del suo personaggio è già di per sé il "pubblico" senza dover compiere operazioni mentali supplementari. In altre parole si potrebbe dire che il giocatore funge da *altro generalizzato* nei confronti del personaggio on-line.

In questo modo pertanto anche l'identità del personaggio si costruisce a partire da un punto di vista esterno (quello del giocatore) esattamente come sostiene Mead.

³ La capacità di emettere giudizi sensati in relazione ad un contesto, laddove la 'sensatezza' corrisponde al non farsi guidare dogmaticamente da principi astratti, ma dalla considerazione della situazione concreta [citaz. da Aristotele in D'Andrea, 1998, 32]

A partire dall'interpretazione di questa teoria ad opera di Blumer è possibile trovare un altro punto di contatto con il gioco di ruolo on-line. In ciò ci dà una mano Paccagnella che nel suo *Comunicazione al computer* afferma che l'interazione in rete è interazione simbolica e proprio *interazionismo simbolico* era il termine coniato da Blumer per definire la posizione di Mead e la sua:

“[...] l'interazione in rete non deve essere considerata semplicemente un solipsistico atto contemplativo, perché la relazione avviene con le altre *persone* a tutti gli effetti. In rete l'interazione è *interazione simbolica* nel senso più classico del termine: è un gioco di azioni orientate reciprocamente in cui ogni partecipante modula le proprie mosse anticipando in se stesso i significati che queste avranno per l'interlocutore” [Paccagnella, 2000, 93].

4.2.4 Mantovani

Mead risulta funzionale a Mantovani [Mantovani, 1995, 41] come punto di partenza per la discussione e l'analisi di quello che, “rubando” un'espressione coniata da Lucy Suchman, egli ha chiamato *paradigma dell'azione situata* [Ibidem, 11].

Secondo questa prospettiva l'azione non è più vista come la semplice esecuzione di un piano precostituito, ma viene considerata un adattamento plastico alle particolarità delle situazioni e delle circostanze.

“La dipendenza dell'azione da un complesso mondo di oggetti, artefatti e altri attori, collocati nel tempo e nello spazio, non viene più trattata come un problema estraneo con cui l'attore individuale deve scontrarsi, ma è concepita piuttosto come la risorsa fondamentale che rende possibile la conoscenza e dà all'azione il suo significato” [Suchman, 1987, 79 citato in Mantovani, 1995, 11].

La situazione, secondo Mantovani, offre non solo gli elementi adatti a generare sequenze di scopi e ad attivare particolari piani d'azione, ma contribuisce anche in modo significativo alla formazione e allo sviluppo del sé.

“La natura sociale del processo di costruzione del sé nasce dalle circostanze dell'esperienza quotidiana e dall'ambiente sociale e fisico [...]. Il più prezioso aspetto della personalità, la sua unicità, appare come l'altra faccia della specificità delle situazioni. Ogni personalità è unica perché ogni attore si adatta alla propria serratura in un modo che nessun altro attore può riprodurre pienamente, e funziona a sua volta come serratura in un modo inimitabile per una certa definita gamma di altri attori. Personalità e ambiente sono complementari” [Mantovani, 1995, 40-41].

E' dall'intersezione attore-ambiente che quindi scaturiscono gli scopi: “[...] non possiamo pensare agli scopi come dentro le persone e alle situazioni come fuori dalle persone” [Ibidem, 42]. Per raggiungerli gli individui si servono di piani flessibili, repertori di risposte possibili attivati nel corso dell'azione stessa e non precedentemente ad essa.

Nulla è dato: l'attore costruisce la propria identità a partire dalla situazione la quale a sua volta ha bisogno di una definizione da parte dell'attore in base ai suoi scopi che comunque non sono rigidi e invariabili.

“Con il variare degli attori e con il trasformarsi dei loro scopi, cambia continuamente anche la struttura della situazione” [Mantovani, 1995, 21].

E ancora:

“Gli attori entrano nelle situazioni con l'intento non solo di preservare la propria identità e i propri scopi, ma anche di svilupparli, cioè di scoprire nuove preferenze e avere così accesso a nuovi ambienti in un processo circolare virtuoso di arricchimento degli interessi dell'attore [...]”
[Ibidem, 63]

E' in questo senso che Mantovani rifiuta la teoria di Gibson e il suo concetto di *affordance* inteso come riconoscimento istantaneo di qualcosa nell'ambiente capace di soddisfare i bisogni dell'individuo.

Nella relazione attore-ambiente non ci sono solo componenti filogeneticamente adattate che danno luogo ad un riconoscimento immediato, ma anche componenti mediate culturalmente che utilizzano processi di interpretazione, esplicita o implicita, conscia o automatica. Da un altro punto di vista la questione è quella di un'irriducibilità di fondo delle situazioni alle previsioni degli attori.

Giunti a questo punto possiamo tentare un'analisi di ciò che accade nel MUD e vedere se combacia con ciò che è stato descritto da Mantovani.

Anche grazie a ciò che è emerso nel capitolo 1, possiamo affermare che i MUD per definizione offrono la descrizione di un ambiente e di una situazione (il lavoro primario del *Master* è proprio questo). Lo scopo e la bellezza del MUD stanno esattamente nell'interagire con questo ambiente. Il personaggio viene inserito in un contesto di cui si cominciano a conoscere le caratteristiche solo esplorando, parlando con gli altri personaggi, in altre parole, agendo. All'interno di questa interazione i significati attribuibili alle singole situazioni varieranno in rapporto agli attributi e alle finalità del personaggio. Allo stesso tempo un personaggio modificherà i propri obiettivi in relazione alle caratteristiche delle situazioni con cui si trova ad interagire.

Le premesse sono poste: ora non ci resta che vedere se anche l'identità dei personaggi si crea nello stesso modo descritto da Mantovani.

E' stato detto in precedenza che l'identità è data dalle motivazioni, le quali sono strettamente collegate agli scopi che ciascuno si è prefissato. In un MUD lo scopo ultimo (che potremmo chiamare *macroscopo*) è l'accumulo di esperienza:

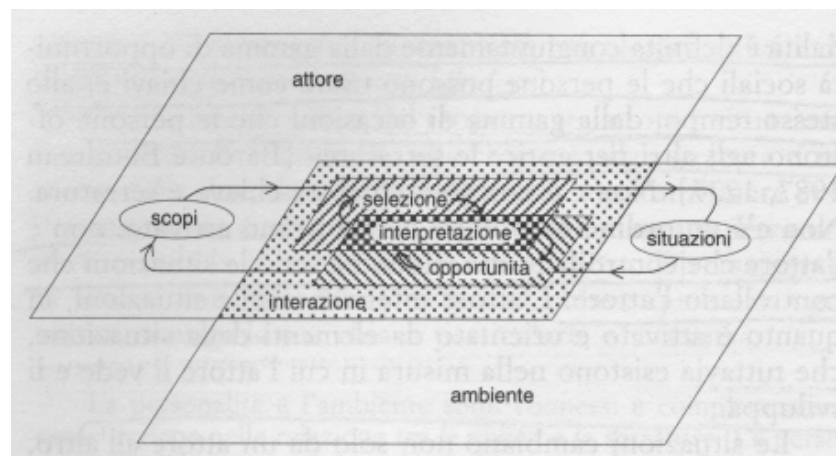


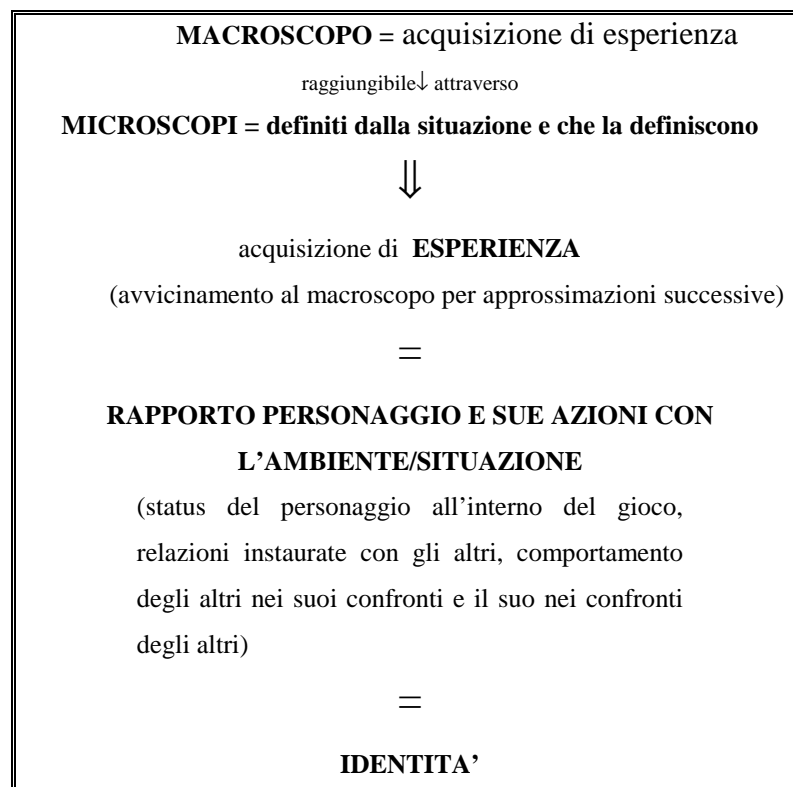
Figura 2 Gli scopi dell'attore e le caratteristiche della situazione interagiscono in uno spazio comune all'attore e all'ambiente

“*Accumulare esperienza. Migliorarsi*, sia da un punto di vista umano che professionale. Esistono tabelle che attribuiscono ad ogni azione di una qualche rilevanza un valore in punti esperienza; man mano che questi si sommano, si passano i vari gradi gerarchici della corporazione o Gilda di cui si fa parte e le proprie abilità aumentano di numero ed efficacia. Questo è ciò che conta per il personaggio e per il giocatore: l’accumulo di ricchezze è funzionale al progresso esperienziale e tra giocatori e personaggi non c’è concorrenza.” [D’Andrea, 1998, 22]

Per raggiungere tale traguardo, anzi, per appropinquarsi ad esso sempre più (raggiungere il traguardo significherebbe infatti la fine del gioco, mentre i giochi di ruolo sono potenzialmente infiniti), il giocatore si prefigge dei *microscopi* a seconda della situazione che si trova ad affrontare valutando la via migliore (il piano d’azione) per raggiungerli a partire dalle proprie potenzialità e dalle occasioni che l’ambiente offre. Ad esempio, trovandosi di fronte ad un *mob*, lo scopo sarà quello di sconfiggerlo; il modo in cui farlo sarà dettato dalla natura del personaggio, con la magia per un mago o un elfo, con la forza per un nano o un troll.

Microscopo dopo microscopo, quindi, il personaggio acquisisce esperienza. Ma a ben vedere questa esperienza non è altro che l’identità del personaggio: quanto più un personaggio acquisirà esperienza tanto più sarà definita la sua figura. Quest’ultima è data da una serie di fattori: lo status del personaggio all’interno del gioco, le relazioni instaurate con gli altri, il comportamento degli altri nei suoi confronti e il suo nei confronti degli altri; in altre parole, il rapporto del personaggio e delle sue azioni con l’ambiente/situazione. Ma questa non è altro che la definizione dell’identità secondo la teoria mantovaniiana.

Schematicamente:



La teoria di Mantovani sulla costruzione dell'identità dunque può essere riscontrata anche nei giochi di ruolo on-line.

4.3 Alcune considerazioni

Da come si è potuto vedere analizzando le quattro teorie sociologiche sopra descritte, l'identità on-line si costruisce praticamente nello stesso modo in cui si costruisce off-line.

Questo risultato può essere suscettibile di due interpretazioni.

Nella prima il giocatore costruisce l'identità del personaggio come costruirebbe la sua off-line perché sente quella come reale. In questo caso il giocatore rischia di non riuscire più a distinguere la sua vera identità da quella on-line del personaggio.

Questa interpretazione è stata molto in voga negli anni passati quando il fenomeno MUD non era ancora molto conosciuto al grande pubblico. Dal momento che questo tipo di gioco occupa, per chi decide di farlo seriamente, una buona parte del tempo nell'arco della giornata, si pensava che il gioco, a lungo andare, producesse alienazione nel giocatore a causa della sua verosimiglianza con la realtà.

Tomàs Maldonado, citato da Luca Giuliano, per esempio, non scarta la possibilità che nel gioco di ruolo in Internet la schizofrenia sia una possibilità e nemmeno tanto remota:

“Il fatto che, in questo caso, la pratica della contraffazione dell'identità coinvolga un vasto numero di soggetti, mi autorizza a supporre che essa possa favorire la nascita di una sorta di comunità auto referenziale, priva di qualsiasi legame con la realtà” [citaz. da Maldonado, 1997, 63 in Giuliano, 1997, 127].

Sherry Turkle, sociologa e psicanalista del MIT tanto citata sia in Giuliano che in Paccagnella, ha fatto un discorso di più ampio respiro riguardante l'era postmoderna e la “crisi dell'identità”.

“Secondo Sherry Turkle, oggi chiunque può sperimentare e sviluppare l'idea dell'identità come molteplicità vivendo la propria *life on the computer screen*, oltrepassando il confine tra la vita reale e la vita simulata. [...] Internet, il sistema decentrato dell'era postmoderna, rappresenta la crisi di identità e, nello stesso tempo, il suo immenso potenziale di sviluppo, fino ad immaginare l'autodeterminazione dell'identità.” [Giuliano, 1997, 126].

Turkle però non è radicale come Maldonado e fa una netta distinzione tra la personalità frammentata e alcune forme patologiche di disturbo mentale.

“[...] l'identità viene definita postmoderna nel momento in cui si scompone in diversi riquadri. Tuttavia, sarebbe ingenuo pensare che ognuno di questi riquadri possa condurre un'esistenza indipendente dagli altri. L'esistenza di un canale comunicativo tra le diverse finestre è esattamente ciò che per la studiosa americana Sherry Turkle distingue l'identità frammentata postmoderna da condizioni patologiche come il “disordine da personalità multipla” (*multiple personality disorder*) o alcune forme di schizofrenia” [Paccagnella, 2000, 87].

E' da precisare comunque che alle tesi che avvallano la comparsa di forme patologiche di malattie mentali hanno sempre dato un notevole contributo tutte quelle leggende su internet come "droga". Giuliano [Giuliano, 1997] ci fornisce a questo proposito una serie molto eloquente di articoli di quotidiani nazionali che demonizzano l'attività del gioco di ruolo vedendo in essa la causa del suicidio di un ragazzo avvenuto nel 1996 a Mestre. E' sconcertante notare da questi articoli quanto approssimata sia la conoscenza dei giochi di ruolo da parte dei giornalisti interessati.

L'ignoranza porta quindi per motivi di sensazionalismo (la famosa "caccia alla notizia") a fare accuse assolutamente infondate, "tante inesattezze, superficialità, e pregiudizi hanno purtroppo lasciato il segno in una stampa quotidiana abituata ad autoalimentarsi e a cercare colpevoli da gettare in pasto ai lettori" [Giuliano, 1997, 135].

Con questo non si vuole negare l'esistenza di esempi di dedizione fanatica al gioco con "picchi" di sdoppiamento di personalità, ma queste patologie sono l'eccezione, anzi, sono quasi delle rarità. Inoltre, casi come questi, non sono mai provocati in prima istanza dalla partecipazione al gioco di ruolo: di solito problemi e disturbi psicologici esistono "a monte" e il gioco non fa altro che aggravarli.

Come era stato anticipato in precedenza, però, vi è una seconda interpretazione della coincidenza tra costruzione dell'identità off-line e on-line. E' un'interpretazione più ottimista della precedente e avvallata dalle testimonianze di chi in prima persona gioca o ha giocato ai MUD in rete: è anche la stessa interpretazione sostenuta da Luca Giuliano [Giuliano, 1997] il quale, non a caso, tuttora fa parte di comunità di MUD e gioca assiduamente ai giochi di ruolo [Giuliano, 1997].

Quello che qui vogliamo sostenere è che il giocatore, alla fine, sa di essere all'interno di un gioco e niente di più:

" [...] il giocatore di MU*, non diversamente dallo spettatore di un film o dal lettore di un romanzo, sa benissimo che si tratta soltanto di un gioco, e che quindi tutto ciò che accade nel mondo virtuale è distinto da ciò che accade nel mondo reale." [Giuliano, 1997, 114].

Per rendere più verosimile il gioco stesso e quindi anche il suo personaggio (ed è esattamente questo, come è stato detto in precedenza, il vero scopo del giocatore di MUD), egli si serve degli strumenti a sua disposizione acquisiti durante la sua esistenza come essere sociale off-line, per questo il personaggio ha spesso e volentieri caratteristiche e comportamenti simili al giocatore.

Lungi dall'essere una minaccia per la psiche umana, il gioco di ruolo on-line può essere anche un ottimo modo per sperimentare nuove forme di socializzazione e cooperazione (v. cap. 5) e per imparare a muoversi in ambienti nuovi, un "laboratorio del futuro", per usare le parole di Giuliano [Giuliano, 1997, 137].

“L’esperienza del viaggio e dell’avventura così importante nelle mitologie fondatrici della società moderna ritorna come avventura affidata alla fantasia e ne ripercorre gli stessi “luoghi comuni”: la meraviglia, la sorpresa, il superamento dei limiti, il rischio. [...] Il gioco, e non solo il gioco di ruolo, permetterebbe dunque di esercitare in condizioni di sicurezza alcuni valori della società che abbiamo perduto o che almeno ideologicamente sono fortemente minacciati: l’eroismo, il mito e il bisogno di avventura ne sono un esempio”. [Giuliano, 1997, 140-141].

5. L'interazione sociale

5.2 Internet e aspetti sociali

Due visioni estreme

Il gioco di ruolo in rete offre il vantaggio, al fine di uno studio sociologico, di essere riconducibile sia al tema della comunicazione mediata da computer sia ad un discorso più ampio sulle relazioni sociali fra individui e gruppi, per il carattere socialmente strutturato dell'ambiente.

A partire da questi due assunti sono state elaborate una serie di ricerche che tendono a paragonare l'universo dei MUD alla vita reale, sulla base del confronto fra *Real Life* e *Virtual Life*. Due opposti, dunque, che dovrebbero necessariamente intersecarsi per alcuni aspetti ed essere in contrapposizione per altri; o ancora, due realtà complementari la cui compresenza dà spesso luogo allo stereotipo del giocatore di ruolo assuefatto e incapace di sostenere forme reali di interazione sociale.

E' quindi possibile distinguere due principali approcci al tema del gioco di ruolo in rete, considerato per la sua natura di strumento per l'interazione. Il primo rientra nel più vasto ambito degli studi sulla natura della realtà virtuale (nel senso generale del termine, riferito non solo alle simulazioni del reale ma anche alla più semplice interazione su Internet): tale filone di studi prospetta una sorta di rivoluzione del sociale attraverso le nuove tecnologie, e parte dal presupposto che "la società che si sta costituendo in Internet rappresenta, in un certo senso, un esperimento di società nuova e avanzata nello stesso tempo" [Metitieri, Manera, 1997, 198]. Ciò sarebbe possibile a partire dall'assenza di compresenza fisica, presupposto per abolire qualsiasi forma di discriminazione o relazione sociale asimmetrica basata sull'appartenenza a gruppi diversi. Come sostiene Formenti, tale incontro fra "corpi angelici" permetterebbe la realizzazione di un utopico comunismo delle intelligenze, supponendo che "l'alleggerimento delle relazioni sociali, che non connettono più 'corpi di carne' ma 'corpi angelici', implichi la transazione a un modo di produzione e scambio dei saperi democratico" [Formenti, 2000, 77-78].

Il secondo approccio propone invece una visione pessimistica dell'interazione al computer, che non avrebbe altra funzione se non quella di 'valvola di sfogo' per chi non viene appagato dalle relazioni sociali sul piano del reale: un ambiente di finzione, dunque, che funziona da attraente spunto per "indagare perché e come la nostra società ha finito per identificarsi con una formidabile megamacchina erogatrice di fantasmagorie" [Lem, citato in Maldonado, 1993, 14].

Citando una osservazione provocatoria contenuta in un articolo sui MUD, ampiamente criticato dagli stessi giocatori all'interno della Mailing list:

“ Ma il MUD, alla fine, cos'è se non un'assoluta inesorabile allegoria della vita reale? Ogni giorno ci ritroviamo, nel nostro frenetico correre allucinato, ad affrontare prove, utili ed inutili, a calarci sul volto maschere di personaggi che noi non siamo, a vederci attaccare etichette che non ci appartengono.”

Possiamo definire i punti di vista dei due filoni di studio come opposti: se da un lato la CMC si prospetta come svolta rivoluzionaria, addirittura possibile base per un cambiamento del sociale nella vita reale, dall'altra tale forma di interazione non sarebbe che una triste copia del reale, presentato in una versione in qualche modo ridotta per chi ha problemi relazionali.

Un'altra possibilità

Le teorizzazioni presentate tendono a generalizzare la CMC, sostenendo ipotesi che pretendono di rivelarsi valide per qualsiasi forma di interazione in rete. Forse nel tentativo di dare un volto ad un fenomeno nuovo e complesso, le teorie sono generalmente poco propense a distinguere fra le varie manifestazioni del fenomeno, riconducendo tutto ad un uniforme strumento mediatico. Così l'e-mail tende ad assumere gli stessi connotati sociali del forum, e il gioco di ruolo diventa spesso una versione della chat; raramente le analisi si preoccupano di operare le dovute distinzioni, piuttosto si privilegiano immaginari passepartout che permettano di incasellare e spiegare tutte le possibilità offerte dai nuovi media.

Partiamo quindi da un'osservazione di un giocatore di ruolo a proposito del modo in cui gli studi sociologici hanno affrontato il fenomeno MUD, per introdurre alcune precisazioni:

“...ma basta... già, inizierei proprio così...ma basta... basta con tutti gli scritti sui gdr, su paralleli tra giochi di ruolo o vita reale... ma ancora sta gente non ha capito che non si può imbrigliare o inscatolare la fantasia nei soliti paragoni tra questo e quello o tra un gioco e un film o un romanzo o una cippa qualsiasi? Ma perché ci deve essere la separazione? ?? Perché questo stereotipo della “doppia vita” ancora ci deve perseguire?...Perché la ‘Real Life’ e la ‘Virtual Life’ ???⁴”

Il gioco di ruolo in rete è forse proprio qualcosa di diverso, che necessita di essere analizzato per la sua specificità rispetto ad altre forme di interazione. Come già ricavabile dalle analisi dei capitoli precedenti, esso è prima di tutto un gioco, un momento di svago al pari di altre attività della vita reale (e non ad essa sostitutivo), semplicemente diverso in quanto supportato dalle nuove tecnologie. E' sì una forma di interazione, ma non può in alcun modo essere etichettato come sostituto (neppure parziale, se non nei casi patologici) del mondo sociale in *Real Life*.

A questo punto sono necessarie alcune precisazioni. Alcune parti del lavoro, in particolare il discorso sull'identità, sono state affrontate con strumenti sociologici; in apparenza il tipo di approccio scelto potrebbe ritenersi una sorta di paragone fra *Real Life* e *Virtual Life*, in realtà tale

⁴ dalla mailing list di Silmaril

genere di analisi ci ha permesso di smentire le leggende metropolitane sulla possibilità di universi basati su forme alternative di interazione, almeno nel caso dei MUD.

L'applicazione degli strumenti sociologici non pretende dunque un approccio comparativo al gioco di ruolo, finalizzato a valutare l'autenticità e il merito della rete sociale di Silmaril o di Lumen et Umbra in rapporto a quella reale; al contrario, applicare questo metodo di analisi può essere utile per riportare alla normalità il tipo di interazione. I MUD sono basati su reti e sistemi sociali simili, per il loro funzionamento, a quelli reali, ed il loro carattere di finzione non può che essere una necessaria condizione alla base della loro natura di gioco.

Vediamo quindi di analizzare, alla luce delle precedenti considerazioni, l'aspetto sociale dei MUD.

5.3 Entrare nel gruppo

La psicologia della comunicazione definisce come *priming* quel fenomeno per cui "alcune categorie sociali sono più accessibili di altre e in genere si è più propensi a utilizzare categorie facilmente accessibili per formarsi un'impressione sul nuovo venuto" [Wallace, 2000, 35].

Patricia Wallace analizza il fenomeno nell'ambito dei giochi di ruolo in rete, sostenendo che

"...In quanto 'avari cognitivi' siamo riluttanti a rivedere la impressioni che ci siamo oramai fatte sugli altri. Una volta attribuita a qualcuno una delle etichette della nostra collezione di categorie, non siamo più disposti né a toglierla né a modificarla. La prima impressione gioca un ruolo così importante perché le persone raramente ammettono di aver sbagliato [...] si cercano continuamente informazioni per confermare l'impressione originale" [Wallace, 2000, 37].

Il tema dell'approccio al *newbie* da parte dei giocatori più esperti è già stato accennato, sottolineando come l'aspetto competenziale determini la suddivisione in gruppi e sia vincolante per l'iniziazione al mondo sociale del MUD.

Il fenomeno del *priming* risulta determinante in qualsiasi genere di attività sociale, ed è stato spesso utilizzato come riferimento per l'interpretazione di altri tipi di CMC, quali la chat o l'e-mail. Wallace si sofferma sulla difficoltà di stabilire il livello di competenze dell'interlocutore all'interno di questi tipi di scambi comunicativi: sono piuttosto frequenti i casi in cui la mancanza di competenze può dar luogo a fraintendimenti, che causano la nascita dell'impressione negativa nei confronti di chi difficilmente padroneggia i mezzi tecnici, in quanto l'uso scorretto può venire inteso come mancanza di educazione o scarso rispetto per l'interlocutore.

Il caso dei giochi di ruolo rappresenta in qualche modo un'eccezione: l'esistenza di un sistema di regole complesso e difficile da apprendere nell'immediato permette di riconoscere il *newbie* più facilmente rispetto agli altri casi. Molto spesso, è lo stesso *newbie* a inoltrare richieste di aiuto che permettono di identificarne lo status competenziale.

Nel gioco di ruolo, quindi, l'effetto di *priming* risulta mitigato, poiché è facile attribuire un eventuale comportamento scorretto alla mancanza di esperienza del *newbie*: forse egli ancora non sa che non deve uccidere, o che è scorretto rubare gli oggetti ad altri.

Probabilmente l'aspetto sociologicamente più interessante è legato al modo in cui viene trattata l'inesperienza. Sarebbe intuitivo pensare ad una rigida chiusura del gruppo più anziano, dal momento che le fasi di crescita del personaggio sono scandite da una suddivisione in livelli, che in qualche modo il giocatore deve "guadagnare". A tal proposito, Wallace osserva come nel mondo reale "quanto più difficile è l'ammissione ad un gruppo, tanto più esso diventa elitario e ambito" [Wallace, 2000, 128].

Eppure il *newbie* trova sempre una guida, un aiuto da parte dei veterani di gioco. Come accade a Mirvas ubriaca alla quale Krandal cerca di insegnare qualche nuovo strumento di comunicazione:

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >  
Krandal ti dice 'siete arrivata da molto in silmaril?'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >di Krandal No, e si vede:-)  
Tu dici a Krandal 'Nno, e sSzzsssi VehDe:-)'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >  
Krandal ti sussurra 'sapete dei SOCIAL ?'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Di Krandal Mi sa di no  
Tu dici a Krandal 'mi sSzzsssa di nOoo'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >  
Krandal ti sussurra 'sono una lista di azioni predefinite, come gli inchini e i sorrisi...'
```

```
Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >  
Krandal ti dice 'fate SOCIAL per la lista completa'
```

L'iniziale trasgressione delle regole è concessa, il fatto di far sbagliare il principiante e guidarlo con suggerimenti è parte stessa del divertimento. Tale fenomeno, che differenzia in parte il funzionamento sociale del MUD rispetto al reale e ad altre forme di interazione in rete, è strettamente legato alla sua natura cooperativa. Questa, presente anche alla base dei temi analizzati fra breve, costituisce un pilastro per l'interazione nel gioco. Si potrebbe quindi affermare che, mentre la presenza di regole serve come cornice di riferimento, il mantenimento del sistema relazionale (e della natura del gioco stesso) è basato su una forte componente motivazionale che spinge i giocatori a cooperare. Un *newbie* costituisce una potenziale risorsa per il gioco stesso, che ampliandosi nel numero di giocatori non può che aumentare le proprie possibilità e il proprio grado

di interesse; aiutarlo diventa quindi funzionale alla sopravvivenza dell'universo MUD. Non sarebbe saggio costruire barriere intorno a gruppi sociali ristretti, ma questo tema verrà affrontato più avanti.

Le osservazioni precedenti non devono indurre a pensare al MUD come un ambiente sociale estremamente vasto, in cui chiunque abbia la possibilità di divertirsi alle spalle di un ristretto gruppo di altruisti preoccupati di mantenere vivo lo spazio sociale. Esistono barriere che impediscono l'ingresso ad eventuali elementi di disturbo.

Sicuramente un ruolo fondamentale è assunto dal complesso sistema di regolamentazione e dalle competenze richieste che non tutti dimostrano la pazienza di saper apprendere e rispettare. Ma non è solo l'elemento sanzionatorio che determina l'autoselezione del gruppo di giocatori del MUD: la componente dell'interesse per il genere di interazione cooperativa si rivela altrettanto basilare.

E' vero che un giocatore che violi ripetutamente le regole viene facilmente sanzionato ed eventualmente espulso dal gioco, ma è anche evidente che un giocatore con un fine distruttivo o volto al profitto personale difficilmente può trovare soddisfazione per le strade di Silmaril. Nella *Real Life*, se la crescita personale non viene riconosciuta socialmente è difficile che acquisti importanza per il singolo. Girare per la città virtuale rubando per acquistare punti non determina autostima personale se l'atteggiamento non è diffuso all'interno del gruppo, di conseguenza non produce divertimento. L'impatto iniziale è quello di un ambiente cordiale e non di un gioco competitivo, fatto che sicuramente contribuisce a selezionare i nuovi arrivati sulla base della condivisione o meno dell'etica sociale.

In questo senso può assumere un significato l'idea di comunità di giocatori di ruolo, in quanto insieme di persone reali che condividono una stessa forma di divertimento, basata su meccanismi di cooperazione e su un gioco che è basato sull'esercizio dell'immaginazione più che sulla sfida fra giocatori. "Costruire una comunità virtuale significa emancipare un gruppo di persone accumulate dagli stessi interessi e/o problemi dal vincolo della distanza geografica" [Formenti, 2000, 40].

5.4 La struttura sociale

Un'analisi della struttura sociale sottostante l'ambientazione dei giochi di ruolo in rete non si prospetta come pretesto per trarre conclusioni sugli sviluppi sociali portati da Internet, come spesso pretendono di fare i numerosi studi sull'interazione in rete; neppure si vogliono formulare giudizi sulle persone reali che preferiscono dedicare parte del loro tempo ad un certo tipo di società virtuale. Semplicemente, tale analisi si rivela utile per comprendere su quali basi si costruisce e sopravvive il gioco stesso, poiché i meccanismi ad essa sottostanti sono condizione indispensabile

per distinguere l'universo dei MUD dall'immagine omogenea e generalizzata che si è cercato di attribuire ai gruppi nati intorno alla CMC.

La società del MUD è altamente strutturata; in essa, però, la suddivisione in gruppi non costituisce un freno alla socializzazione fra elementi appartenenti a cerchie sociali differenti. Partiamo con una breve presentazione della strutturazione dei gruppi, per giungere ad alcune considerazioni relative alle relazioni intergruppo.

Come già accennato nelle precedenti parti del lavoro, l'identità del personaggio è determinata dall'appartenenza ad una razza e ad una specifica classe. Mentre il primo criterio presuppone una sorta di caratterizzazione "biologica", la cui scelta viene determinata in genere dalla simpatia o meno del giocatore per un orco piuttosto che per un nano, il secondo risulta decisamente più influente per i meccanismi del gioco ed è basato sulla condivisione di una professione legata ad una precisa etica. Analogamente alcuni luoghi del MUD sorgono in funzione di queste due suddivisioni (il bosco dei nani di Silmaril, o la Gilda dei Filosofi di Lumen et Umbra). Il binomio razza-classe può insomma essere facilmente ricondotto alla distinzione operata da Tönnies⁵ fra comunità, legata a vincoli di sangue e basata su una solidarietà naturale e spontanea, e società, fondata su un contratto e finalizzata al raggiungimento di scopi. Può sembrare privo di senso citare questa teoria per un ambito, quello del gioco, decisamente meno complesso e impegnativo del reale; tuttavia la sociologia dei nuovi media non disdegna gli strumenti offerti dalla sociologia per analizzare la natura dei rapporti intergruppo, e usare gli stessi metodi ci sarà utile per evidenziare ancora una volta la specificità dell'interazione nel gioco di ruolo, che non può essere ricondotto alle onnicomprensive teorie sulla CMC.

La classe assume un significato maggiore in quanto comporta la condivisione di un'etica di fondo; si suppone dunque che l'individuo, al momento della scelta, decida in base a una certa affinità con le norme proposte. Secondo la teoria dell'identità sociale di Tajfel "l'immagine che ciascuno ha di sé risulta largamente determinata dall'immagine che ha dei gruppi ai quali appartiene e dallo stato complessivo dei rapporti fra i gruppi sociali per lui significativi" [in Mazzara, 1998, 152].

Anche senza disturbare la figura del giocatore, per ora limitiamoci a richiamare l'idea di coerenza del proprio personaggio (analizzata nel capitolo dedicato all'identità), così determinante per la coreografia del gioco: essa sarà costruita sulla base delle caratteristiche attribuibili alla classe. Presentiamone qualche esempio di descrizione dallo statuto dei Cavalieri del Tuono di Lumen et Umbra:

⁵ Mazzara, "Appartenenza e pregiudizio"

Cavalieri: Correttezza, Integrità e Onore siano la stella che illumina il vostro cammino. Siate forti come il tuono, svelti come il fulmine nell'intervenire e lievi come la pioggia autunnale con i vostri amici. Siate saldi quando tutti perderanno la testa e credete in voi stessi [...]. Sappiate parlare con i più piccoli ed aiutarli, restando modesti: dissipate i loro dubbi e aiutateli se potete[...]

E dallo statuto della Gilda dei Filosofi:

Filosofo è un amante della conoscenza. La conoscenza del mondo in cui ci muoviamo sarà dunque lo scopo ultimo della Gilda. E si manifesta sia come pronunciata ricerca interiore, dei limiti e dell'essenza della propria persona, sia come osservazione del mondo esterno e come contributo attivo al suo miglioramento e alla sua vivibilità. Osservazione, Conoscenza, Equilibrio, Contributo attivo alla Pace e alla Tolleranza, sono dunque i cardini su cui si fonda la Gilda.

La psicologia sociale suggerisce come “la semplice differenziazione degli individui in gruppi distinti, prima ancora che tra i gruppi stessi si instauri una competizione per risorse scarse, dà luogo a un processo di confronto sociale nel quale si tende a massimizzare il vantaggio per il proprio gruppo di appartenenza” [Mazzara, 1998, 153-154]. Wallace osserva come questo meccanismo venga facilmente riscontrato anche nel caso dei gruppi sociali formati in rete: “se vi sembra strano che le persone possano sviluppare un forte senso di appartenenza a un gruppo virtuale [...] sottovalutate la facilità con cui si comincia a pensare in termini di “dentro il gruppo” e “fuori del gruppo” [Wallace, 2000, 27].

A questo punto, presupponendo la struttura altamente gerarchizzata delle società dei MUD e l'elevato numero di prove previste dalla natura stessa del gioco, risulterebbe spontaneo ipotizzare ostilità intergruppo e favoritismi interni come sfondo allo svolgersi delle azioni. E' interessante notare come il fenomeno si verifichi in misura differente in giochi con diverse caratteristiche, per così dire, “demografiche”. Consideriamo le differenze fra i due casi di giochi di ruolo scelti come *case studies*, Lumen et Umbra e Silmaril.

Silmaril conta un numero limitato di utenti, ed è sorretto da una comunità di persone che per la maggior parte si conoscono. Dalla partecipazione al gioco e dagli esiti dei questionari non è emerso alcun caso di rivalità fra appartenenti a gruppi diversi: è come se gli Orchi Guerrieri potessero pacificamente convivere con una classe ed una razza ad essa opposta per caratteristiche, come quella degli Elfi Maghi. Sul piano della conversazione non si notano differenze nello stile e nelle modalità di relazionarsi agli altri. Il *newbie* che si presenti come bardo verrà aiutato indistintamente dal ladro come dal chierico. E' anche vero che Silmaril non prevede grandi sfide basate sull'opposizione fra gruppi, né l'esistenza di classi rivali; tuttavia, dato che l'identità del personaggio trova il suo fondamento nell'appartenenza ad una classe, dovremmo supporre

convalidato il paradigma dei “gruppi minimi”⁶, per cui è sufficiente una suddivisione sociale basata su criteri irrilevanti per dar luogo a fenomeni di favoritismo *ingroup*. In realtà, nonostante la demarcazione in classi sia tutt’altro che secondaria per la costruzione del personaggio, è piuttosto evidente che il paradigma in questione assume un’importanza marginale. Ancora una volta possiamo motivare la particolarità del caso sottolineando il ruolo assunto dall’aspetto cooperativo, che prepone la socializzazione all’autoaffermazione.

Il caso di Lumen et Umbra è differente: MUD sicuramente più ampio per il bacino d’utenza e sorto prima di Silmaril, non sarebbe sopravvissuto solo sulla base dell’interazione fra personaggi. Nella sua evoluzione ha necessitato di una maggiore articolazione dei rapporti intergruppo, con la nascita di comunità interne spesso sorte con intenti dichiaratamente distruttivi e la conseguente formazione di comunità opposte finalizzate ad impedirne le azioni. Ma un conto è affermare la validità universale degli atteggiamenti verso *l’ingroup* e *l’outgroup*, un altro conto è riconoscere che in questo caso si tratta, più che di meccanismi inconsci agenti sul piano psicologico, di consapevoli strategie finalizzate al mantenimento della finzione e dell’interesse del gioco. Risulta difficile pensare che chi sta giocando con un Angelo possa provare ostilità per la persona che sostiene le azioni di un Vampiro; quasi paradossalmente, la collaborazione ed il comune accordo al fine della sopravvivenza del gioco sono anche alla base delle azioni di sfida e di confronto.

Un’ultima, ma non meno importante, considerazione a tal proposito riguarda le informazioni sull’interlocutore fornite dall’interazione al computer e può costituire un’ulteriore conferma delle osservazioni effettuate a proposito dell’effetto *priming*. Quando un personaggio compare in un luogo del gioco, non è immediato l’impatto con le sue caratteristiche di razza e classe; è necessario l’uso di uno specifico comando per visualizzare sullo schermo la descrizione del personaggio. E’ dunque più facile che la categorizzazione iniziale sia, per usare una terminologia goffmaniana⁷, individuale (quindi basata sul modo di relazionarsi del personaggio) piuttosto che categorica (fondata sull’appartenenza ad un determinato gruppo).

5.5 Interazione e società: un approccio sociolinguistico ai giochi di ruolo

Non va dimenticato che il gioco di ruolo in rete è basato sul linguaggio, attraverso il quale viene veicolato qualsiasi tipo di informazione, dall’espressione colorita usata da un giocatore alla descrizione degli ambienti. Vediamo dunque di procedere con un’analisi degli aspetti sociali a partire dalla dimensione linguistica.

Gli studi sull’interazione in rete hanno spesso messo in luce la priorità dell’aspetto linguistico, che si carica di conseguenze e determina precise dinamiche sul piano sociale. A partire

⁶ Mazzara, “appartenenza e pregiudizio”, p. 154

dal già citato paradigma delle Reduced Social Cues si apre il dibattito sulla possibilità per la comunicazione mediata dal computer di veicolare informazioni sociali sui partecipanti all'interazione; si passa così dal predicare la scarsa potenzialità informativa del mezzo al sostenere, con la teoria *Hyperpersonal* [Walther, 1996-1997], che la comunicazione in rete si sovraccarica di contenuti sociali e presenta l'unico difetto della mancanza di immediatezza.

Eppure, come più volte sottolineato all'interno del capitolo, permane il problema dell'applicabilità di queste teorie all'insieme generale della comunicazione su internet. Ha senso trarre conclusioni generiche sulle future direzioni di cambiamento sociale, dovute ai mutamenti nell'interazione, solo se queste trovano un legame con la società reale e possono in qualche modo influenzarne le dinamiche. In altre parole, il dibattito sull'interazione in rete rispetto a quella reale può assumere significato solo se ad essa partecipano due persone e non, come nei giochi di ruolo, due personaggi. E' vero che anche i MUD prevedono una relazione fra i giocatori, ma questa assume un ruolo indubbiamente secondario e difficilmente può determinare conseguenze sul reale: a differenza di modalità quali le chat, le persone non si parlano con l'intento di conoscersi e non si scambiano pareri sulla base dell'identità sociale dell'interlocutore. La finalità è quella del gioco per divertimento, e le relazioni fra personaggi spesso bastano a se stesse: conoscere chi c'è dietro l'Elfo Morlak con cui si sta passeggiando per i boschi da un anno può essere un'esigenza successiva al momento del gioco, di conseguenza la barriera del mezzo di comunicazione diventa meno determinante.

Una volta stabilita la particolarità del gioco di ruolo rispetto alle altre forme di interazione possiamo comunque analizzare la specificità di questo linguaggio che, più che un mezzo per trasmettere contenuti, diventa la sostanza stessa del gioco e dell'immaginario che ruota intorno ad esso.

Il linguaggio dei MUD

Un breve accenno al tema già trattato nel capitolo 3 risulterà utile all'analisi. Il linguaggio usato nei MUD prevede la conoscenza di specifiche terminologie e comandi ai quali attribuire particolari significati e ai quali ricondurre azioni ed emozioni dei personaggi, e costituisce pertanto un primo ostacolo per il *newbie* che si avvicina al gioco.

Molte caratteristiche del linguaggio dei MUD possono essere ricondotte alle già note convenzioni delle chat: l'uso degli *emoticon*, che Paccagnella definisce come una "strategia per compensare quella che è sicuramente la più evidente delle limitazioni della CMC, e cioè la mancanza dei codici comunicativi gestuali, della mimica e della prossemica" [Paccagnella, 2000, 57]; il carattere maiuscolo per urlare; le abbreviazioni, consistenti in codici di lettere "che si usano

⁷ Goffman, "L'ordine dell'interazione"

soprattutto negli ambienti di comunicazione sincrona dove qualsiasi mezzo in grado di ridurre il numero di caratteri da digitare è quanto mai gradito”[Metitieri, Manera, 1997, 212], ma che servono anche per “evidenziare la propria alfabetizzazione telematica, il proprio essere membro della comunità” [Paccagnella, 2000, 57].

Restando sul tema degli *emoticon* e sulla varietà di combinazioni di lettere, che sembrerebbero avvicinarsi ad un linguaggio specialistico più che a una conversazione spontanea e informale, è interessante notare alcune osservazioni di Wallace:

“[...] nei gruppi vis-a-vis le persone mostravano maggior capacità di andare d'accordo.[...] Nelle comunicazioni mediate dal computer veniva espresso molto spesso il dissenso e raramente si cercava di mitigare una situazione di tensione [...] Quando l'utilizzo degli email e dei forum aumentò, si acquisì di pari passo anche maggiore competenza comunicativa.[...] La capacità di adattamento degli esseri umani sarà in grado di 'scongellare' il freddo mondo di Internet, utilizzando tutti gli strumenti possibili” [Wallace, 2000, 22-25].

E' con il termine *disgelo socio-emotivo* che Wallace indica il fenomeno della progressiva sensibilizzazione del linguaggio in rete per saper esprimere contenuti legati al livello emotivo oltre che a quello informativo. Wallace non identifica il fenomeno semplicemente con la nascita degli *emoticon*, ma sottolinea che per i MUD esistono comandi da usare per indicare azioni o emozioni.

Pf:34 Mn:107 Mv:120 >Pf:34 Mn:107 Mv:120 >

Krandal ti bacia la mano. Nobile!

Pf:34 Mn:107 Mv:120 >arrossisci
Le tue guance sono in fiamme.

Nel MUD è effettivamente difficile trovarsi in una situazione di gelo emotivo. Se ciò è intuibile nel caso delle conversazioni fra veterani del gioco, che si presuppongono come già conosciuti e appartenenti a una comunità consolidata, è un fatto meno scontato per i *newbie* che ancora non sono socialmente riconosciuti. Al momento dell'entrata in gioco può quindi capitare che la sensazione prevalente sia quella dell'esclusione da un gruppo che sta interagendo. Questa impressione può essere dovuta all'esistenza di canali di comunicazione, come ad esempio <chatta>, che permettono di ascoltare conversazioni fra personaggi che si trovano in altre stanze. Un primo impatto potrebbe essere il seguente:

Pf:27 Mn:105 Mv:59 >
Experia urla ' ONORI al Fulmine Azzurro'

Pf:27 Mn:105 Mv:59 >
Experia chatta 'sera'

Pf:27 Mn:105 Mv:59 >
Sanjeev dice qualcosa a Gelesad.

Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >
Hybris dice 'salve'

Tuttavia è facile che la sensazione di esclusione venga immediatamente sostituita dalle attenzioni di un giocatore più esperto (come già spiegato, il gioco è altamente collaborativo), che il più delle volte in chiave scherzosa si ingegna per far apprendere i comandi al nuovo arrivato: un ambiente quasi familiare, dunque, in cui le dinamiche di lotta con i mostri vengono mitigate dai toni ironici e colloquiali.

Sempre a proposito del discorso sulle relazioni sociali, riprendiamo il tema già accennato della mancanza di compresenza fisica nella interazione nei MUD, che la distingue rispetto al caso della RL.

“[...] fondamentale condizione della vita sociale è il suo carattere di visibilità pubblica. Non solo il nostro aspetto e le nostre maniere forniscono indizi sul nostro status e sulle nostre relazioni. Ma anche la direzione del nostro sguardo, l'intensità del nostro coinvolgimento e la modalità del nostro comportamento iniziale permettono agli altri di racimolare informazioni sui nostri scopi e intenti immediati, e tutto ciò indipendentemente dal fatto che stiamo o meno conversando con loro.” [Goffman, 1998]

Con queste parole Goffman definisce le basi dell'interazione e le condizioni di esistenza stesse della società, definendo come “ritualizzazione sociale” la standardizzazione del comportamento corporeo e vocale. Da questo punto di vista la comunicazione mediata dal computer si presenta problematica, in quanto, al di là del già citato discorso sulla riduzione delle caratteristiche utili ad identificare l'interlocutore, non permetterebbe neppure di manifestare in maniera completa i potenziali significati generalmente veicolati dalla mimica e dall'intonazione.

Il problema è già stato affrontato identificando le modalità con cui si cerca normalmente di supplire alla mancanza di mezzi, tuttavia la maggior parte dei discorsi sono da ritenersi validi per canali quali le chat, i forum, le e-mail che presuppongono prima di tutto uno scambio verbale e, solo in secondo luogo, un commento al discorso sulla base di altri elementi. Per citare un esempio, riportiamo alcune osservazioni di Paccagnella:

“La CMC, nonostante costituisca in molti sensi una modalità comunicativa fortemente digitale/numerica, mantiene comunque ampie possibilità di comunicazione «analogica» e «relazionale» almeno nelle situazioni di interazione regolare tra membri linguisticamente competenti di gruppi naturali. Così come nella comunicazione tradizionale gli aspetti di relazione sono curati attraverso i codici non verbali e cinesici, nella CMC questo incarico viene in parte assunto da ciò che è stato indicato come «paralinguaggio» (smiley, forme onomatopeiche, misspelling intenzionali, ecc...)” [Paccagnella, 2000, 57].

Tuttavia il caso del MUD prevede, per la natura stessa del gioco, una simulazione della compresenza fisica che presuppone una corporeità dei personaggi. Se è relativamente semplice ricorrere a descrizioni utili a collocare il personaggio all'interno dei luoghi virtuali, è anche vero

che la compresenza fisica fra personaggi, per sottostare all'intento di mantenere viva l'illusione di realtà, deve necessariamente includere delle forme di relazione fra questi "corpi angelici"⁸.

E' così che i MUD sviluppano una precisa terminologia per permettere l'espressione anche sul piano prossemico e motorio. Tutto questo non ha lo scopo, però, di arricchire le relazioni fra giocatori: anche se la differenza può sembrare sottile, è importante sottolineare che l'utilizzo di modalità per il linguaggio del corpo è finalizzato al mantenimento del livello di finzione più che ad un semplice ruolo di commento per lo scambio conversazionale. Il fatto che il personaggio abbia la possibilità di muoversi, prendere un oggetto, ma anche 'dare una pacca sulla spalla', sorridere, voltarsi di spalle rispetto a qualcuno costituisce in primo luogo una strategia per mantenere viva l'illusione di realtà. Come direbbe Maldonado, "sebbene le cose in quel mondo trasognato perdano la loro materialità, le non-cose risultanti sono sempre vissute, tutto sommato, come simulacri di cose" [Maldonado, 1993, 14].

Ciò non toglie che l'aspetto relazionale non sia degno di analisi, specie dal momento che può fornire valide conferme alla lettura del MUD come ambiente sociale non basato sull'autoaffermazione. Un MUD come Silmaril prevede un alto utilizzo dei cosiddetti *social*, comandi per mimare l'interazione fisica che rivestono un costante ruolo di consolidamento della comunità di personaggi.

I frames

Goffman introduce in ambito sociologico la nozione di *frame* sostenendo che "la nostra percezione della realtà è organizzata mediante «cornici» primarie riconoscibili socialmente che, in una data cultura, rendono comprensibile ciò che altrimenti non avrebbe significato, cioè che trasformano atti comportamentali di per sé senza senso in azioni sociali" [Goffman, 1998, 64].

All'interno dell'interazione dei MUD il frame principale potrebbe essere definito come "conversazione fra i personaggi del gioco". Tuttavia è possibile imbattersi in affermazioni che poco hanno a che fare con il mondo fantasy; è quindi possibile individuare un frame secondario, quello delle "conversazioni fra giocatori".

L'interazione fra personaggi assume connotati del tutto originali, se si analizzano i rapporti tra situazione e partecipanti all'interazione come componenti degli atti linguistici. Hymes, nel suo modello "SPEAKING"⁹ per l'analisi delle caratteristiche di un evento linguistico, suggerisce una stretta relazione fra la componente "situazione" e quella relativa agli "strumenti", in particolare la forma stilistica utilizzata. Ora, nei giochi di ruolo in rete emerge un particolare piuttosto curioso relativo al rapporto fra questi due elementi. La situazione, intesa come scena o ambientazione,

⁸ termine già citato e usato da Formeni, "Incantati dalla rete"

⁹ analizzato in Duranti, "Etnografia del parlare quotidiano"

richiama l'universo fantasy, creato dalla caratterizzazione dei personaggi e dalla descrizione degli ambienti (come spiegato nel cap.2); si dovrebbe pertanto supporre un adeguamento dello stile alla scenografia, quindi l'uso di un linguaggio a suo modo ricercato e artificiale, costruito sulla base di un immaginario collettivo che si presume conosciuto dai partecipanti, se non altro per il comune interesse verso un determinato mondo finzionale. Effettivamente si riscontra questa tendenza nelle cosiddette "urla" dei personaggi, che annunciano la loro entrata in gioco attraverso un motto di riconoscimento, come analizzato nel capitolo 3.

Sembra però che l'adeguamento linguistico all'ambientazione non vada oltre queste frasi precostituite, dal momento che la forma usata durante le interazioni richiama lo stile colloquiale e simile al parlato delle chat, sicuramente per le esigenze strutturali del gioco che non permette di soffermarsi a lungo sulla formulazione di una frase. Si ottiene così una sorta di effetto comico, dato dalla commistione tra sentenze dai toni favoleggianti ed espressioni tipiche degli slang giovanili, spesso connotati geograficamente.

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >  
Kamtar chatta 'notte a tutti , avventurieri ... come disse un mio amico tempo fa  
..'
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >  
Kamtar chatta 'se non ricordo male.. Aule Entuluve ...'
```

```
Pf:27 Mn:105 Mv:110 >Pf:27 Mn:105 Mv:110 >  
Gelesad chatta 'ekkevordi?'
```

Nonostante l'importanza primaria del mantenimento della finzione, capita spesso di assistere a scambi di battute collocabili all'interno del frame "conversazioni fra giocatori", definibili anche come *off-character*. E' possibile individuare due tipi di eventi linguistici che fanno riferimento al mondo esterno al gioco. Un primo gruppo è costituito dall'insieme di espressioni che, pur non facendo esplicito riferimento all'identità dei giocatori, presuppongono comunque una vita al di fuori del MUD. Ne sia esempio:

```
Falcon chatta 'ciao a tutti raga buona serata forse c si vede in notturna se  
siete nottambuli'
```

oppure le indicazioni offerte dai giocatori più anziani al *newbie* che ancora non sa dell'esistenza di un manuale delle regole sul sito, o a cui viene suggerito di imparare i comandi prima di giocare.

La seconda serie di eventi linguistici *off-character* invece chiama in causa l'identità dei giocatori e generalmente, per rispetto dell'universo di gioco, non occupa spazi eccessivi all'interno della conversazione. Può capitare che i giocatori si conoscano fra di loro, magari per un eventuale raduno fra partecipanti al gioco che spesso rafforza il consolidamento della rete sociale dei

giocatori. Nuovamente, è importante sottolineare la differenza rispetto ad altre modalità di incontro, quali quelle conseguenti alla conoscenza fra persone in chat: nei MUD il raduno non è un momento determinante per lo sviluppo del gioco, è un aspetto secondario subordinato agli scopi del gioco in sé, ed è esso stesso occasione di svago più che imperdibile possibilità di saldare nuove amicizie.

5.6 Alcune considerazioni

Il lavoro svolto si è proposto di analizzare gli aspetti sociali dell'interazione nei giochi di ruolo in rete, al fine di evidenziare la sua scarsa coerenza rispetto alle pretese di universalità delle più diffuse teorie sulla comunicazione mediata dal computer. La tendenza a basare l'analisi dell'apporto innovativo dei nuovi media sul parallelismo tra *Real Life* e *Virtual Life*, infatti, tende a porre come conseguenza necessaria la modificazione delle relazioni sociali sul piano del reale, prospettando scenari rivoluzionari nel campo delle comunicazioni.

Dal momento che l'applicabilità di alcuni dei maggiori paradigmi della sociologia al caso dei MUD (l'identità come appartenenza sociale, le relazioni intergruppo, il legame tra il linguaggio, le modalità di relazione sociale e la definizione della situazione,...) non ha conseguenze rilevanti sul piano della vita reale dei giocatori, è necessario rivalutare l'idea di una rivoluzione del sociale dovuta all'utilizzo di massa delle nuove tecnologie.

La particolarità del caso dei MUD non pretende tuttavia di negare la validità degli approcci più comuni sulla comunicazione mediata dal computer; neppure, è da considerarsi semplicemente come caso eccezionale rispetto ad un vasto insieme di modalità di interazione che seguono dinamiche omogenee. Piuttosto, la nostra analisi vuole sottolineare la necessità di differenziare all'interno delle possibilità del vasto panorama di Internet, valutando di volta in volta le finalità e il ruolo assunte dalla comunicazione come pratica sociale.

Nel caso dei MUD, Internet è semplicemente un mezzo per ampliare le potenzialità del gioco, estendendo la partecipazione oltre i limiti spaziali imposti dall'originale versione del gioco da tavolo.

6. Conclusioni

La rapida espansione dei nuovi media ha posto l'esigenza, come per ogni fenomeno di massa, di trovare interpretazioni in grado di spiegarne le dinamiche sul piano sociale, probabilmente nell'intento di poterne determinare e controllare le conseguenze.

Alcune teorie sociologiche propongono visioni apocalittiche di internet come mezzo destinato a modificare irrimediabilmente il rapporto con il reale, incapace di reggere al confronto con un mondo virtuale accattivante e in grado di provocare assuefazione. Rappresentativa di questo filone di studi è, ad esempio, la visione di Maldonado, per il quale "ogni civiltà ha il suo sistema di rappresentazioni, e la nostra ha fatto una scelta precisa: un sistema che produce su scala planetaria immagini destinate ad essere vissute, secondo alcuni, come più reali del mondo stesso" [Maldonado, 1993, 17]; e ancora la sua idea di cyberspazio come esperienza che favorisce lo straniamento dalla realtà [ibidem].

L'approccio di queste teorie generalmente non prevede alcun tipo di distinzione fra le varie modalità di interazione fra *Real Life* e *Virtual Life*: internet viene considerata un'entità omogenea ed indifferenziata, in qualche modo astratta. Da questi studi quasi non emergono quelle sostanziali differenze che distinguono ognuna delle sue manifestazioni che vanno dalla simulazione tridimensionale alla semplice consultazione di un sito web. Anche quando l'analisi tenta di scendere nello specifico, scegliendo come oggetto di studio la CMC, i risultati a cui giunge non sono in grado di render conto della specificità di ogni singola modalità di interazione.

Abbiamo scelto di analizzare uno di questi specifici formati di interazione via internet, quello del MUD, per evidenziare la necessità di questa differenziazione da parte degli approcci teorici. E' emerso chiaramente come il gioco di ruolo in rete non si possa ricondurre alle generalizzazioni in cui negli anni sono rimasti intrappolati molti studiosi.

Il fenomeno MUD non sembra prospettare, dunque, né una rivoluzione comunicativa dovuta ai nuovi media, né un'irrimediabile assuefazione di massa che provochi una sottomissione dell'interazione sociale ai meccanismi dettati della rete.

Per cominciare un'analisi della nozione di luogo in rete ha in parte smentito il comune approccio al *cyberspazio* come *nonluogo* [Augè, 2000], ovvero come spazio astratto non simbolizzato, luogo di passaggio, in cui l'attribuzione di significato agli elementi che lo costituiscono non riesce a compiersi. Il nomadismo diviene, così, l'unico rapporto possibile con l'ambiente e l'utente si trasforma nel *vagabondo* di Bauman. "Per il vagabondo, ogni posto è un

luogo di sosta, ma egli non sa quanto a lungo rimarrà, [...] la sua traiettoria è decisa pezzo per pezzo, un pezzo alla volta” [Bauman, 1999, 27].

Il caso dei MUD evidenzia al contrario come il mezzo telematico possa servire per riprodurre, pur solo attraverso il solo testo, la struttura, la completezza, la congruenza logica delle coordinate geografiche degli spazi che caratterizzano la realtà, ricreando un ambiente che può essere abitato, esplorato e con cui si può interagire. Tutto questo, naturalmente, ispirato al gioco di ruolo da tavolo e alle sue classiche ambientazioni *fantasy*, di cui la tecnologia amplia le possibilità di sviluppo, permettendo la partecipazione di persone distanti nel reale, aumentando il numero degli utenti e garantendogli un completo anonimato.

Il lavoro svolto nel secondo capitolo trae spunto dalla diffusa convinzione che le caratteristiche strutturali di internet determinino necessariamente l'anarchia delle relazioni fra utenti, come riflesso di una tendenza a comportamenti devianti protetti dall'anonimato. In realtà, nel caso che abbiamo scelto come oggetto di studio la formulazione di regole e il loro rispetto è consequenziale e funzionale alla natura e al successo del gioco. Tutta la comunità dei giocatori mostra di vivere queste regole come garanzia più che come una limitazione alla propria libertà, e di considerarle anche un prezioso strumento che amplia le possibilità e gli orizzonti di gioco. Il fatto che lo stesso apprendimento delle regole venga spontaneamente guidato dai giocatori più esperti testimonia la capacità delle persone di costruire in maniera autonoma comunità basate su sistemi normativi estremamente complessi, anche senza la presenza di strumenti di coercizione.

L'analisi sul tema dell'identità ha posto in risalto le analogie fra le modalità di costruzione del *self* nel mondo reale e in quello virtuale. Si è così posto un limite alla visione di internet come rifugio per individui incapaci di intrattenere una relazione autentica col reale, e all'immagine di un'identità in rete capace di sostituire l'identità reale. Come sostiene Pavel Curtis:

“Nella maggior parte dei MUD la descrizione dei personaggi, ambienti, oggetti sono soltanto un pretesto per creare occasioni di incontro e conversazioni tra le persone ‘reali’ che comunicano tramite il computer. Una buona parte degli utenti si stanca rapidamente di interpretare un personaggio coerente con una personalità distinta dalla propria. Ciò che gli utenti desiderano, semplicemente, è di interagire e conversare con altre persone in una situazione protetta in cui tutto ciò che viene scritto appare come ‘reale’” [Curtis, 1992, 8].

L'ultimo capitolo, infine, amplia l'analisi alle relazioni sociali. Si è osservato come la costruzioni delle relazioni sociali all'interno di un MUD, analogamente a ciò che avviene per l'identità, segue meccanismi simili a quelli vigenti in RL. Si può presupporre che questo sia dovuto al fatto che “il sociale è non solo fuori, ma anche dentro le persone, come parte della loro identità, e funziona anche quando esse siedono da sole alla tastiera del loro computer” [Mantovani, 1995, 164]. Viene così smentita la convinzione che vi saranno irrimediabili sconvolgimenti nelle modalità di interazione, portati dall'intervento del mezzo tecnologico. Con le parole di Mantovani:

“Da un lato essa [la relazione tra CMC e attori] può essere concepita come un processo di influenza che parte dalla tecnologia, si sviluppa in modo univoco, generalizzato e unidirezionale. Così pensa chi accetta l’idea che la CMC comporti in quanto tale anonimato, de-individuazione e perdita delle norme sociali. Dall’altro lato la relazione tra CMC e attori può essere vista invece come molteplice, dipendente dal contesto e circolare. In questo caso, l’esperienza di chi comunica via CMC dipenderà dal tipo di gruppo e dal tipo di contesto” [Mantovani, 1995, 165].

Dovrebbe essere emerso dalla nostra analisi come il MUD con le sue peculiari caratteristiche di interazione mediata dal computer renda necessario ridimensionare la portata di affermazioni che attribuiscono alle nuove tecnologie “la natura di strumenti per ‘duplicare’ la realtà – con l’implicito obiettivo d’indurci a scambiare ‘lo spessore ottico delle apparenze’ per il mondo reale” [Formenti, 2000, 23].

Il gioco di ruolo in rete è semplicemente una forma di svago come molte altre, un’attività a suo modo sociale che si inserisce all’interno della quotidianità di molte persone senza peraltro cambiarne le caratteristiche. L’intervento del mezzo tecnologico non è quindi, in questo caso, sostitutivo della interazione quotidiana, ma funziona semplicemente come supporto e potenziamento per una pratica sociale già esistente.

7. Bibliografia

AA.VV.

2001 *I nuovi strumenti del comunicare*, RCS Libri S.p.A., Milano.

Augè, M.

2000 *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, Eleuthera.

Bartle, R.

1996 “Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs” in *Journal of MUD Research*, giugno 1996.

Bauman, Z.

1999 *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna.

Blumer, H.

1969 *Symbolic Interactionism*, Englewood Cliffs, N.J., Prentice Hall.

Caillois, R.

1989 *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani.

Collins, R.

1996 *Quattro tradizioni sociologiche*, Bologna, Zanichelli.

Cozzi, T., Zamagni, S.

1999 *Manuale di Economia Politica*, Bologna, Il Mulino.

Curtis, P.

1992 “Mudding, Social phenomena in text-based virtual realities” in S. Kiesler (a cura di), *Culture of the Internet*, Lawrence Erlbaum Associated Publishers, Mahwah.

D'Andrea, F.

1998 *L'Esperienza smarrita*, Soveria Mannelli, Rubbettino.

Duranti, A.

1992 *Etnografia del parlare quotidiano*, Roma, La nuova Italia scientifica.

Formenti, C.

2000 *Incantati dalla rete: immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Milano, R. Cortina.

Garfinkel, H.

1967 *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, N.J., Prentice-Hall.

Giglioli, P. P.

1990 *Rituale, interazione e vita quotidiana*, Bologna, CLUEB.

Giuliano, L.

1997 *I padroni della menzogna*, Roma, Meltemi.

Goffman, E.

1967 *Interaction Ritual*, Doubleday, New York (tr.it.: 1988, *Il rituale dell'interazione*, Bologna, Il Mulino).

Goffman, E.

1998 *L'ordine dell'interazione*, Roma, Armando.

Goffman, E.

1959 *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday, New York (tr.it.: 1988, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, Il Mulino).

Maldonado, T.

1993 *Reale e Virtuale*, Milano, Feltrinelli.

Mazzara, Bruno M.

1998 *Appartenenza e pregiudizio : psicologia sociale delle relazioni interetniche*, Roma, Carocci.

Metitieri, F., Manera, G.

1997 *La comunicazione interattiva su Internet*, Milano, Apogeo.

Mongardini, C.

1990 *Il futuro della politica*, Milano, Franco Angeli.

Mantovani, G.

1995 *Comunicazione e identità*, Bologna, il Mulino.

Paccagnella, L.

2000 *Comunicazione al computer*, Bologna, il Mulino.

Wallace, P.

2000 *La psicologia di internet*, Milano, R. Cortina.