

Dentro e fuori lo schermo: persona e personaggio in una comunità di gioco di ruolo *online*

di *Barbara Mellini**, *Alessandra Talamo**

Identità e personaggi virtuali costituiscono risorse interattive che consentono ai partecipanti ai giochi di ruolo *online* di interagire negli ambienti mediati dalle tecnologie definendo nuovi modi di incontrarsi e di costruire rappresentazioni condivise. Le modalità attraverso le quali l'esperienza dei personaggi giocati permea e integra le sfere di vita fuori dallo schermo sono però ancora alquanto inesplorate. L'articolo propone i risultati di un'indagine esplorativa sul rapporto che intercorre tra persone e personaggi in una comunità di gioco di ruolo *online*. I dati rilevati attraverso interviste narrative condotte *online* sono stati analizzati per identificare alcune componenti dell'esperienza complessiva del partecipare a contesti nei quali reale e virtuale costituiscono aspetti fondamentali integrati della comunità. I risultati mostrano un reciproco permearsi di funzioni psicologiche individuali e sociali svolte su piani di esperienza diversi da persone e personaggi. Tali funzioni si ripercuotono nella vita del giocatore in un ciclo di fecondazione reciproca di reti e identità sociali.

Parole chiave: *identità, comunità virtuali, gioco di ruolo, interviste online*.

I

Online e offline: il permearsi dei piani dell'esperienza

I nuovi ambienti per la comunicazione consentono di realizzare esperienze di interazione del tutto nuove richiedendo alla psicologia sociale la creazione di un nuovo *framework* concettuale in grado di spiegare come tali processi comunicativi si instaurino e si sviluppino. I nuovi contesti di interazione mediata consentono infatti, come nota Mantovani (2002), nuove forme di accesso reciproco e creano nuove reti di interazione sociale in cui le persone sono quotidianamente coinvolte.

Storicamente la dicotomia reale-virtuale ha accompagnato gli studi sulle interazioni mediate e i gruppi in rete, generando un paradigma concettuale di interpretazione dell'esperienza quotidiana in rete alquanto fuorviante.

Una prima tendenza generale è stata quella di associare *reale* con *vero* e *virtuale* con *illusorio, vicario, sostitutivo*, trattando il mondo delle interazioni faccia

* Sapienza Università di Roma.

a faccia e quello della comunicazione mediata dal computer come due universi distinti, con livelli di realtà differenti (Kiesler, Siegel, McGuire, 1984; Sproull, Kiesler, 1986; 1991).

A partire dagli anni Novanta, la ricerca psicosociale (Spears, Lea, Lee, 1990; Lea, Spears, 1991) mette piuttosto in luce nell'*online* la rilevanza della percezione della propria appartenenza al gruppo.

Lo sviluppo “naturale” di comunità virtuali sul Web ha suscitato nell’ultimo decennio notevole interesse sul piano scientifico e ha richiesto un attento esame di come tali comunità si creino e si sviluppino (Talamo, Logorio, Zucchermaglio, 2001; Talamo, Zucchermaglio, 2003). In questa prospettiva le due realtà, *online* e *offline*, cessano di essere interpretate come due sistemi in contrasto. La differenza tra interazioni a distanza e in presenza cade, infatti, quando si considera il significato che tale esperienza acquista per le persone che vi sono coinvolte.

Lo studio che presentiamo intende compiere un passo oltre lo stato dell’arte, evidenziando come anche esperienze *online* di conclamata finzione, come quella all’interno di una comunità virtuale di gioco di ruolo, possano porsi in continuità con l’esperienza soggettiva di chi vi prende parte, divenendo a tutti gli effetti piani di esperienza e di crescita significativi.

La ricerca si focalizza sulle dinamiche che consentono l’integrazione psicologica delle esperienze del “gioco” (e quindi del personaggio) e del “reale”, dove con “reale” si vuole intendere l’esperienza del giocatore, tanto *online* quanto *offline*.

La mancanza di una terminologia adeguata in letteratura, da attribuirsi anche alla novità del tema di studio, ci obbliga a utilizzare il termine “reale” per descrivere l’esperienza del giocatore quando non interpreta il suo personaggio e il termine “gioco” per indicare l’esperienza che il giocatore compie attraverso il personaggio.

2 L’identità nello spazio virtuale

La psicologia culturale guarda all’identità come ad un costrutto interattivo, definito socialmente all’interno della conversazione. Utilizzando come riferimenti teorici i lavori di Antaki e Widdicombe (1998) sosteniamo una prospettiva teorica che considera l’identità come risorsa retorica, utilizzata come azione sociale durante l’interazione. Le identità in gioco emergono, quindi, in relazione allo specifico contesto interattivo in cui si è coinvolti, così che diventino di volta in volta salienti soltanto quelle rappresentazioni retoricamente funzionali all’interno di quella specifica situazione.

Nelle comunità virtuali la costruzione delle identità è un processo che si realizza in diverse modalità. Dalla scelta di un *nickname*, alla creazione di un *avatar*,

fino alla costruzione di sé attraverso scelte indessicali e occasionate che si realizzano attraverso la narrazione.

Rispetto alla vita fuori dallo schermo è possibile dunque amplificare il gioco sperimentando identità che non hanno necessariamente un corrispettivo nel mondo “reale”. Un aspetto specifico del gioco identitario *online* è infatti caratterizzato dalla possibilità di creare dei personaggi virtuali, vicini o lontani rispetto al sé reale (Turkle, 1997), che agiscono negli ambienti virtuali. Galimberti (in corso di pubblicazione) definisce *Hyperpersonal model* la peculiarità generativa delle interazioni in rete, in base alla quale la persona seleziona soltanto alcune parti di sé da mostrare e ne genera di nuove attraverso cui gestire le relazioni, creandosi di fatto un personaggio virtuale.

Lungi dall’essere mere riduzioni di aspetti costitutivi del sé quotidiano, identità e personaggi virtuali costituiscono dunque risorse interattive con caratteristiche di novità che consentono ai gruppi in rete di interagire negli ambienti mediati definendo nuovi modi di incontrarsi e di costruire rappresentazioni condivise. Tali incontri (cfr. categorie 4 e 5 dei risultati) si ripercuotono sulla vita del giocatore e da essa traggono nuovi spunti in un ciclo di fecondazione reciproca di reti e identità.

3 Giocare di ruolo in un MUD

La comunità virtuale di gioco di ruolo *online* in cui è stata condotta la ricerca è un MUD (acronimo di Multi User Dungeon/Dimension/Domain). Con il termine MUD si identifica una categoria di giochi di ruolo multiutente su Internet. Si tratta di un complesso di ambienti virtuali che costituisce un universo chiuso in cui l’utente può immaginare di camminare, agire, fermarsi a parlare, compiere azioni (Giuliano, 1997). Nel gioco di ruolo i giocatori attraverso i propri personaggi interpretano i ruoli dei protagonisti di una storia creata appunto dal gioco collettivo, mentre un Narratore descrive loro l’ambiente che li circonda e interpreta i ruoli secondari. Il gioco di ruolo è perciò una specie di “teatro della mente” (Giuliano, 1997) governato da un sistema di regole. Le regole permettono di simulare le condizioni ambientali, gli eventi, le azioni, le conseguenze delle decisioni prese dai giocatori nelle vesti dei loro personaggi in modo verosimile e coerente. «Il linguaggio delle regole permette la costruzione di un immaginario collettivo che, per il solo fatto di essere condiviso dal gruppo di gioco, cessa di essere solo un sogno per accedere a un certo livello di realtà» (ivi, pp. 35-6). All’interno di un MUD la funzione del Narratore è svolta da *wizards*, o amministratori, che gestiscono il gioco sia in termini di ambienti che attraverso la generazione di eventi che producano situazioni di gioco, ma fondamentalmente il gioco è guidato dagli scopi che i giocatori scelgono di dare ai loro personaggi e dalle modalità con cui decidono di persegui-*rl*i, ed è dunque un luogo di azione collettiva.

Vivere in un MUD: meccanismi di aggregazione che perpetuano il gioco

Il concetto di “esistenza” in un MUD è stato problematizzato fin dai primi esordi di questa tecnologia. L’esistenza in un MUD è stata definita «un’allucinazione vissuta consensualmente» (Gibson, 1984) e consente una forma d’interazione che crea le azioni del personaggio e ne ridefinisce gli scopi sulla base del contesto.

Nell’approccio fenomenologico il concetto di presenza, come *essere nel mondo*, rappresenta un’interazione reciproca tra il soggetto e l’ambiente in cui agisce. In questa prospettiva, l’esperienza soggettiva della presenza non potrebbe realizzarsi se il soggetto non interagisse con oggetti o con altre persone. Identificare gli aspetti che definiscono il senso della presenza personale e di altri nello stesso luogo, diviene allora un aspetto cruciale dello studio psicologico dell’esperienza mediata e dei suoi collegamenti con le esperienze fuori dallo schermo (cfr. categorie 1, 2, 3 dei risultati).

Un concetto centrale connesso all’esistere in un MUD è infatti quello della *continuità narrativa collettiva*. Questo elemento è quello che forse più di tutti contribuisce a creare l’identità collettiva all’interno di un MUD. L’idea di scrivere una storia a più mani, di determinare con le proprie scelte dei cambiamenti all’interno del gioco, fa sì che i giocatori si sentano ammessi a condividere qualcosa di più grande, in cui le azioni di ognuno influenzano quelle dell’altro e, più in generale, la vita della comunità.

Alcuni meccanismi specifici del gioco, inoltre, inducono alla partecipazione prolungata attraverso il conferimento di prestigio ai personaggi (carisma) sulla base del tempo di connessione al gioco.

Inoltre, l’aggregazione in gilde, mestieri o clan di razza, consente al personaggio l’acquisizione di potere politico, ancora più importante del carisma, ma spesso subordinata ad esso, in quanto un giocatore che non gioca è un personaggio che non esiste e che quindi non contribuisce a dare prestigio alla fazione a cui appartiene. Questo meccanismo fa sì, insieme all’immersività e alla piacevolezza del gioco, che molte persone decidano di dedicare quotidianamente qualche ora alla cura del proprio personaggio.

Il gioco delle identità tipico delle interazioni tramite Internet viene così regolamentato; inquadrato in una precisa – quanto mai indistinta – dicotomia personaggio-giocatore che, se da un lato tutela l’utente (in quanto chiunque potrà dire che non si è il personaggio che si interpreta), dall’altro fa sì che le relazioni tra giocatori siano mediate anche dall’attrazione che i personaggi sono capaci di esercitare.

5 Il contesto della ricerca

Il contesto della ricerca è la comunità virtuale di gioco di ruolo di DreaMore, un MUD che nasce circa due anni fa dalla scissione da un altro MUD (ExtreMore) e conta un bacino d'utenza di più di novemila iscritti.

Si tratta di una comunità di gioco di ruolo *online* su base testuale a sfondo sociale che promuove un gioco comunitario e fortemente strutturato, volto a riprodurre le dinamiche virtualmente possibili in una città medievale-fantasy divisa in fazioni.

Ma DreaMore non è solo un gioco. È in primo luogo una comunità di giocatori (“i moriani”) che condividono la stessa passione, si conoscono, si incontrano e collaborano attivamente alla co-costruzione del gioco.

Instant messenger, forum organizzativi, telefonate e raduni pressoché giornalieri tengono queste persone sempre in contatto tra loro per collaborare al mantenimento della comunità virtuale e veicolano la creazione di rapporti che da questo impegno comune traggono sempre nuova linfa.

La comunità virtuale di DreaMore è quindi un forte ibrido tra gioco e realtà, tra giocatori e personaggi che, seppur con clamorosamente scissi tra loro, risultano, come si vedrà nella sezione dei risultati, inscindibilmente legati.

6 La metodologia d’indagine e i partecipanti al progetto

La ricerca è stata strutturata in due fasi distinte: *a)* una prima fase di osservazione partecipante avvenuta entro DreaMore; *b)* una raccolta di interviste narrative (Atkinson, 2001) condotte con un ristretto numero di partecipanti alla comunità.

L’osservazione partecipante ha avuto una durata di quattro mesi, per un totale di circa ottanta ore ripartite tra il sito su cui poggia la comunità e il *web-ring* (insieme di siti ritenuti affini dai gestori della comunità) ad esso correlato, di fondamentale importanza per comprendere quanto la vita della comunità si svolga tanto nel gioco quanto al di fuori di esso. La partecipazione di un ricercatore come membro novizio ha permesso di comprendere in maniera dettagliata lo sfondo su cui si articolavano le interazioni e di indagare, anche grazie all’ausilio di testimoni privilegiati, le dinamiche più complesse altrimenti incomprensibili ad un osservatore esterno.

La seconda fase, quella delle interviste, si è concentrata sulle percezioni che i giocatori avevano della comunità di cui facevano parte e sulla loro rappresentazione del rapporto tra gioco e vita fuori dallo schermo.

A questo scopo lo strumento di indagine è stato contestualizzato. In questo contesto, infatti, in cui la narrazione è parte costitutiva dell’attività in esame, l’in-

tervista narrativa costituisce uno strumento ecologicamente interessante perché pone i partecipanti in un’ulteriore occasione di esprimersi in un modo a loro naturale. Un altro aspetto di contestualizzazione dello strumento ha riguardato le modalità di raccolta delle narrazioni.

Abbiamo quindi scelto di raccogliere le narrazioni utilizzando uno degli strumenti che la comunità in esame utilizza quotidianamente per interagire, ovvero un sistema di chat (MSN messenger).

L’intervista è stata articolata secondo quattro macroaree di indagine: *a)* primo approccio alla comunità e alla creazione del personaggio, *b)* rapporto tra giocatori e personaggi, *c)* vita di comunità e rapporti tra i giocatori, *d)* ruolo dell’associazione culturale che mantiene il gioco e raduni ufficiali di giocatori.

Le intervistate sono cinque ragazze di età compresa tra i 18 e i 25 anni. La partecipazione all’intervista è stata presentata alla comunità su base volontaria e tra i volontari, tra cui non c’erano utenti di sesso maschile, sono state selezionate persone esperte, con una lunga esperienza di gioco alle spalle (tra i quattro e i cinque anni), integrate nella vita organizzativa della comunità oltre che in quella di gioco, e che potessero quindi fungere da utenti chiave.

Le interviste hanno avuto una durata media di due ore ciascuna e i tempi di latenza tra un intervento e l’altro, insieme a eventuali riformulazioni, sono stati monitorati e annotati durante le conversazioni.

L’analisi delle interviste e la categorizzazione dei dati sono state svolte con un approccio emico, dando salienza alle categorie di significato che emergevano dai discorsi dei partecipanti.

7 I risultati della ricerca: il rapporto tra gioco e reale

L’analisi del contenuto condotta sulle interviste ha fatto emergere quattro macroaree: 1. rapporto con la comunità virtuale, 2. rapporto con il gioco, 3. rapporti fuori dallo schermo tra giocatori e 4. reciproca influenza tra gioco e reale nel mantenimento della comunità e nella costituzione di rapporti tra giocatori. In questo articolo sarà presa in esame solo l’ultima macroarea, centrata sul rapporto persona-personaggio. All’interno di tale area sono state riscontrate cinque sottoaree di contenuto, attraverso le quali i partecipanti alla ricerca descrivono i fenomeni considerati maggiormente rilevanti.

7.1. L’influenza del personaggio sulla percezione che il giocatore ha di sé

Il gioco influenza il quotidiano del giocatore principalmente attraverso il personaggio, che costituisce una sorta di mediatore tra i due piani di esperienza. Questa modalità di sperimentazione, tipica dei giochi di ruolo *online* forte-

mente immersivi, consente la sperimentazione attraverso l'esperienza vicaria dell'impersonificare qualcun altro. Infatti il personaggio *non* è il giocatore, ma agisce attraverso le scelte che il giocatore fa. Tuttavia il giocatore *è* il personaggio che gestisce, in quanto compie per lui le scelte, decide quali emozioni debba provare anche in base alle percezioni che lui stesso sta sperimentando attraverso le azioni del personaggio. Esiste cioè una non corrispondenza, almeno teorica, tra azioni ed emozioni del giocatore e del personaggio, non corrispondenza che è anche normata dalle regole di partecipazione al gioco. Questo non deve tuttavia minimizzare le implicazioni dell'impersonificare un'entità in parte scissa e in parte uguale a sé: piuttosto che una dicotomia, il binomio personaggio/giocatore si configura come una sinergia che crea azioni individuali e collettive.

L'approdo. Nell'analisi delle interviste abbiamo rintracciato diverse testimonianze dei modi in cui persona e personaggio interagiscono e si integrano.

Una modalità tipica di interazione persona-personaggio è costituita dall'occasione di separazione dal quotidiano, positivamente caricata sul piano emotivo, che l'utente prova quando impersona il personaggio *online*, esperienza particolarmente vivida quando il personaggio consente l'integrazione di esperienze nuove che portano ad un senso di "approdo".

Estratto 1

Con Olinda in questo momento mi sento particolarmente stimolata. Xké sta vivendo una situazione che, nella carica che ha ora, le serviva per crescere e diventare finalmente una Maestra completa quindi quando muovo lei devo dire che mi rilasso completamente [Olinda, 47].

La ragazza intervistata riferisce di essere particolarmente stimolata dall'obiettivo conseguito in termini di crescita del personaggio e di sperimentare emozioni di calma e rilassamento in conseguenza di questo.

Quindi, se il personaggio si trova in un periodo di calma e di realizzazione, questo vissuto può ripercuotersi sul giocatore, stimolando le sue personali esperienze nel senso della gratificazione e della distensione.

Questo estratto ci offre un elemento importante per comprendere le dinamiche che regolano il rapporto tra virtuale e reale: la possibile ripercussione del primo sul secondo nella gestione dello stress quotidiano.

Proiezione nel futuro. In altri casi il giocatore proietta nel personaggio delle parti di sé, sperimentandosi. L'idea di ricercare all'interno del gioco, attraverso il proprio personaggio, un'immagine di sé futura coerente con le proprie aspettative e avere la possibilità di sperimentarla in un contesto protetto è un'altra modalità di utilizzo del gioco.

Estratto 2

La muovo come fosse una donna comune e quindi mi diverto a fare con lei ciò che io vorrei fare fra qualche annetto, cioè la madre e la moglie [Olinda, 48].

L'intervistata racconta di muovere il suo personaggio giocando a fare con lei quello che vorrebbe fare da adulta, come madre o moglie.

Si evidenzia così come il giocatore, proiettandosi nel proprio personaggio e sperimentando attraverso esso dinamiche di vita ancora sconosciute, può mettere alla prova la propria capacità di gestire situazioni di vita impreviste o future, valutandone la funzionalità. Inoltre la sperimentazione continuativa di una condotta specifica, attribuita al proprio personaggio, può avere ripercussioni sulla vita reale del giocatore emancipandosi dal contesto di gioco.

Rassicurazione e aumento dell'autostima. Il gioco offre al giocatore la possibilità di sperimentarsi in un contesto protetto, in cui il personaggio funge da filtro con il mondo virtuale. La buona riuscita nel gioco, attraverso il personaggio, può rassicurare il giocatore sulla funzionalità delle sue pratiche e favorirne un aumento dell'autostima.

Estratto 3

In realtà, quando indosso quella maschera, mi sento talmente protetta che, proprio come il drago, non posso essere scalfita [Shaila, 74].

Shaila confessa di sentirsi impenetrabile quando interpreta il suo personaggio drago; questo perché il personaggio inevitabilmente diviene un mediatore delle esperienze in gioco del giocatore: si interpone tra le sue scelte e le loro conseguenze, tanto nei termini del giudizio altrui, quanto in riferimento alle reazioni emotive del giocatore, favorendo un distanziamento che permette la rielaborazione dei propri vissuti.

7.2. L'influenza del personaggio sulla percezione del giocatore da parte di altri e viceversa

Ovviamente il fatto che il giocatore si trovi a interagire con gli altri in primo luogo attraverso il proprio personaggio, fa sì che l'influenza del personaggio sui rapporti del giocatore con gli altri membri della comunità sia enorme. Il personaggio può generare sentimenti reali e influenzare i rapporti interpersonali e sociali che saranno intessuti dal giocatore con chi ha incontrato il suo personaggio nel gioco che lui in presenza. L'influenza del personaggio agisce soprattutto sulle aspettative: un ibrido tra persona conosciuta tramite Internet e personaggio va a costituire l'immagine mentale che i giocatori si fanno l'uno dell'altro. A volte il distacco tra la persona reale e la persona immaginaria è immediato e costituisce un impatto forte al primo incontro, altre richiede conoscenze più approfondite, altre ancora anni e questo fa sì che molti dei rapporti ne siano profondamente influenzati.

Similitudine. Un primo tipo di influenza che il personaggio esercita sulla percezione che i giocatori possono avere l'uno dell'altro si concretizza in una ricercata (e spesso trovata) similitudine tra alcuni aspetti (soprattutto caratteriali) del personaggio e altri del giocatore da parte di chi lo conosce.

Estratto 4

A volte alcune persone mi dicono che anche nella vita vera sono un cavaliere, un po' come lo è Eline! [Eline, 26].

La ragazza intervistata riferisce che alcuni giocatori si riferiscono a lei come una persona cavalleresca, esattamente come il suo personaggio in gioco. La salienza della categorizzazione identitaria proposta dagli altri giocatori deriva dalla consonanza del suo personaggio (infatti forse un collega non farebbe lo stesso commento, o almeno non in questi termini), ma deriva in parte anche dal fatto che alcuni aspetti legati all'espressività del personaggio nel contesto di gioco sono riconosciuti anche come caratteristiche del giocatore. È possibile, inoltre, che il giocatore tenda a comportarsi in maniera simile al proprio personaggio, di fronte alle persone con cui si è relazionato solo attraverso esso, per non deluderne le aspettative o perché la mediazione del personaggio diviene naturale in questo contesto.

Identificazione. In alcuni casi personaggio e giocatore non vengono assolutamente scissi. Può accadere, in simili circostanze, che un giocatore si rapporti a un altro aspettandosi le reazioni del suo personaggio. Questo può condurre anche a fraintendimenti sul piano dell'auto ed etero riconoscimento, come quello dell'estratto che segue:

Estratto 5

Una volta un ragazzo lesse il mio avatar. In una postilla c'era scritto che ero la "detentrice delle Arti del dolore" perché molti anni fa scrissi un tomo che legiferava come compiere eventuali torture nel gioco <per non scombussolare chi ha lo stomaco fragile> era quindi una sorta di Onoreficenza del mio Pg¹. Questo ragazzo mi iniziò a scrivere via posta, su MSN perché voleva a tutti i costi conoscermi -- convinto che io fossi una appassionata di Sadomaso -- in grado di soddisfare le sue fantasie [Castalia, 45-47].

Direttamente derivata dalla non problematizzazione della scissione giocatore-personaggio, l'identificazione ha sicuramente delle connessioni con una scarsa conoscenza del sistema entro cui si gioca e può essere considerata il più evidente dei prodromi di un investimento emotivo confuso all'interno del gioco.

Gli episodi di identificazione, proprio per il loro carattere estremo di negazione del gioco stesso, sono quelli che più facilmente emergono dalle narrazioni dei giocatori.

Idealizzazione. Un'ulteriore modalità d'influenza del personaggio sulla percezione dei giocatori che vengono a contatto con il suo burattinaio è quella di

caricare gli incontri di aspettative, a volte portando a un'idealizzazione della persona che può rappresentare il metro regolatore (in positivo o in negativo) dei loro primi incontri.

Estratto 6

Per quanto riguarda l'incontro con le persone con cui gioco, nei primi tempi è stato piuttosto traumatico, e anche adesso a volte mi fa un po' d'effetto, anche se mi ci sono abituata... è che uno idealizza le persone, o vede foto in cui sono uscite bene, o s'immagina che parlino in un modo, che si muovano in un modo, che siano in un modo... e poi non lo so, le cose cambiano, ovviamente [Shaila, III].

Shaila espone i problemi dell'incontro con i giocatori riferendoli ad un'immagine idealizzata che aveva di essi. Confessa di immaginarli in un modo e trovarli sempre diversi da come credeva.

L'incontro con i giocatori è quasi sempre carico di aspettative che derivano dall'esperienza fantastica, e ciò lo rende spesso deludente. Il giocatore tende infatti, proprio per i meccanismi di gioco, a forgiare una personalità attraente per il proprio personaggio, costruendo una figura caratteristica, che possa catalizzare le attenzioni degli altri su di sé. Al di là della descrizione dell'aspetto fisico (quasi sempre meraviglioso), anche il carattere e le azioni del personaggio sono aspetti costitutivi della sua identità all'interno del gruppo. La capacità del giocatore di creare un personaggio che sappia essere carismatico si traduce spesso in un'idealizzazione del giocatore stesso in quanto ritenuto capace di esercitare nella vita quotidiana quello stesso carisma che nel gioco sa inscenare.

7.3. Gli aspetti di realtà che inducono a una connessione al gioco più/meno intensa

Questa categoria prende in analisi le motivazioni generali sottese alla scelta del giocatore di connettersi al sito. Gli accessi *online* non sono infatti indipendenti da ciò che accade nella vita del giocatore, dai suoi impegni, e dal suo stato d'animo. Il gioco è anche influenzato nella sua frequenza dalla rappresentazione che il giocatore ha di esso o dalla funzione che gli attribuisce. Sono molteplici gli aspetti della vita del giocatore che possono indurlo a investire maggiormente, in termini di tempo e spesso anche affettivamente, sul proprio personaggio e sul proprio gioco. La scelta degli orari di connessione acquista il valore fondamentale della *presenza come esistenza* in questo tipo di comunità.

Opportunità di mantenere i rapporti. Di fondamentale importanza per la comprensione delle frequenze di connessione è la qualità dei rapporti che si riescono a costruire tra gli utenti del sito e l'importanza che gli viene attribuita dai giocatori stessi. Ad esempio spesso l'opportunità di mantenere i rapporti instaurati tramite il gioco è vincolata al gioco stesso, che costituisce un terreno comune

tanto come argomento di conversazione, quanto in luogo di spazio virtuale che consente l'incontro.

Estratto 7

La mania è diventata passione e necessità di tenere stretti contatti con la gente e nella mia testa al tempo l'unico modo di mantenere vive queste amicizie a distanza era appunto giocare [Kitiara, 15].

Kitiara racconta di come il suo restare attaccata al gioco sia stato un modo per mantenere le amicizie instaurate tramite esso.

Le amicizie a distanza tra giocatori possono essere preservate quasi esclusivamente grazie a una connessione quotidiana e intensa. Il restare legati al gioco permette anche di “stare al passo”, avere argomenti di conversazione, mantenere i contatti. C’è anche il caso, niente affatto raro, nel quale i contatti vengano sostegniuti da una fitta rete di conversazioni telefoniche, anche giornaliere, che hanno comunque spesso come punto di partenza il gioco stesso. Non deve quindi sorprendere che in molti trovino nel gioco e nella sua fruizione un modo attraverso cui mantenere i rapporti con gli altri giocatori.

Dipendenza. Un altro motivo per cui i giocatori si connettono al gioco anche per diverse ore al giorno è lo sviluppo di una vera e propria dipendenza da esso. La facilità e la rapidità con le quali è possibile entrare in contatto con nuove persone fanno di questa comunità virtuale una fonte potenzialmente inesauribile di conoscenze. Inoltre le gratificazioni sul piano del gioco, gli attestati di stima, le moltissime sollecitazioni che continuamente raggiungono il giocatore, rappresentano un’attrattiva da non sottovalutare. DreaMore non dorme mai, è sempre aperta e c’è sempre qualcuno connesso a giocare. Tutti questi fattori sono in grado di indurre tanti a mantenersi molto a lungo connessi al gioco (alcuni giocatori hanno raggiunto anche decine di migliaia di ore di gioco).

Estratto 8

All'inizio ero ossessionata e stavo anche 14 ore [Kitiara, 28].

La ragazza intervistata confessa di essere stata ossessionata dal gioco, restando connessa anche per quattordici ore di fila ogni giorno.

Orari di connessione simili sono esemplificativi della costruzione di una seconda vita sulla quale a volte si tende ad investire, in termini di tempo e di impegno fino a sentire che mancare in gioco significhi rinunciare a una parte di sé e dei propri affetti. Questo moto diviene più semplice da comprendere se si integra con il punto precedente, inherente il mantenimento dei rapporti creati attraverso il gioco: nel momento in cui questa seconda vita irrompe nella prima attraverso l’instaurarsi di rapporti reali significativi e i due mondi appaiono totalmente imbrigliati, tracciare i confini di questa nuova dipendenza diviene arduo.

Andamento della vita. Un altro dato fondamentale per la comprensione delle forti oscillazioni nel tempo degli orari di connessione è da rintracciarsi nell'andamento della vita del giocatore. Infatti, a periodi di stress spesso corrispondono orari di connessione maggiori, in cui DreaMore viene utilizzata per ricostituirsì sia a livello emotivo che affettivo, attraverso nuove conoscenze.

Estratto 9

Nei periodi in cui sono un po' giù e la vita reale non mi sembra abbastanza interessante, o soddisfacente, è un mondo bello dove esprimere la creatività, dare una forma alle proprie ansie, conoscere persone [Shaila, 83].

In questo estratto Shaila racconta che quando non trova stimoli soddisfacenti nella vita reale utilizza DreaMore come mondo in cui esprimere quello che sente e conoscere altre persone.

Avere uno spazio altro dalla vita quotidiana entro il quale esprimersi a prescindere da essa, attraverso un'identità scissa dalla propria per giunta, può essere catartico in alcuni momenti, ma crea una fantasia di esistere in una vita diversa dalla propria, conducendo molte persone a compiere un vero e proprio scollamento dal quotidiano in favore del gioco e dei nuovi rapporti che si possono creare attraverso esso.

7.4. Gli aspetti di realtà che modificano il percorso di gioco

Nel percorso circolare delle influenze sono molti gli aspetti della vita del giocatore a poter influenzarne le scelte di gioco. Amicizie, amore, invidia, ricerca di potere sono solo alcuni esempi di come vi sia una continua trasposizione della propria vita quotidiana nel gioco e di come le vicende reali del giocatore si snodino in parte anche grazie al gioco stesso. La comunità, come abbiamo già detto, è sempre sospesa a metà tra la realtà e il gioco e questa categoria si propone di prendere in considerazione quali siano gli aspetti di realtà che contribuiscono a influenzare le scelte che si fanno all'interno del gioco. Per lo più si tratta di rapporti reali con gli altri giocatori; le due comunità (dei personaggi e dei giocatori) tendono spesso a sovrapporsi grazie a contributi provenienti da entrambe le parti.

Confusione on/off. Un primo aspetto di realtà che può modificare il percorso di gioco è la confusione tra personaggio e giocatore, gioco e realtà. In una dimensione di gioco, soprattutto in un gioco nel quale l'immedesimazione è pre-cetto fondamentale, è assolutamente comprensibile come possa essere comune e semplice lo sconfinamento dell'*off game* nell'*on game*. La vicenda virtuale e quella reale possono intrecciarsi e complicarsi, aggrovigliarsi e confondersi fino al punto in cui diviene impossibile, per i soggetti coinvolti, comprendere dove finisce l'una e cominci l'altra.

Estratto 10

Alcune persone confondono l'*on* con l'*off* al punto da fare giocate contro un Pg perché in realtà ce l'hanno col giocatore [Eline, 35].

La persona intervistata racconta di come le sia capitato di vedere alcuni giocatori litigare con i rispettivi personaggi perché non avevano chiara la distinzione tra *on* e *off game*.

Una delle regole esplicite del gioco di DreaMore afferma che è deprecabile confondere i fatti di gioco con la realtà o trasferire i propri sentimenti nel gioco. Per questo motivo nelle interviste è stato difficile far emergere questo tipo di visuto tra gli intervistati, che lo riportano come qualcosa osservato negli altri e mai in prima persona. L'inficiare il gioco con qualcosa accaduta nel reale o con emozioni vere è scoraggiato dai membri della comunità e vissuto come una violenza da tutti i giocatori che lo subiscono. Tuttavia la trasposizione delle emozioni dal gioco al reale e dal reale al gioco viene spesso riscontrata nelle narrazioni delle ragazze intervistate. Il problema non è quindi la dimensione privata dell'emozione, ma il rendere questa dimensione visibile e pubblica, in un certo senso provando a legittimare, attraverso l'attribuzione di responsabilità al giocatore per le azioni del suo personaggio, una sovrapposizione dei due ambiti che lede lo spirito del gioco di DreaMore.

Amicizia, Amore/gelosia Una comunità virtuale è in primo luogo appunto una comunità. Qualcuno conosciuto fuori dal gioco può entrare a far parte della cerchia degli affetti del proprio personaggio perché il giocatore ha piacere a condividerci anche l'esperienza di gioco. L'amicizia o l'amore e la volontà di continuare il percorso di gioco insieme ad un amico possono creare delle modificazioni nelle scelte del proprio personaggio.

Estratto 11

All'inizio Olinda e Grom stavano insieme. Poi lui ha iniziato a fare dei turni assurdi al lavoro ed Olinda faceva la fidanzatina senza vederlo. Una volta che mi sono "trasferita" a DreaMore, e lui non l'ha fatto per motivi di voglia e di tempo, ho ricominciato a far vivere Olinda come single. Perché come spesso succedeva quando ero ad ExtreMore² e lui poteva osservare Olinda doveva comportarsi da fidanzata senza vedere il fidanzato perché a lui sennò dava fastidio [Olinda, 34].

La ragazza intervistata racconta di come abbia gestito il rapporto con il suo fidanzato reale in gioco. All'inizio i personaggi si sono a loro volta fidanzati tra loro e, seppure lui non giocasse a causa degli impegni lavorativi, lei continuava a comportarsi in gioco come una donna innamorata che non poteva vedere il suo uomo, o lui si sarebbe arrabbiato. Nel momento del trasferimento su DreaMore, che lui ha scelto di non fare, lei ha deciso di ricominciare a giocare da single, dato che lui non era presente e quindi non poteva vederla.

Le frequenti gelosie dovute alle storie d'amore in gioco del personaggio del

proprio fidanzato evidenziano una consapevolezza sulle dinamiche emotive scatenate dal gioco e sottaciute in altre circostanze.

La trasposizione nel gioco dei rapporti reali da parte dei giocatori risulta quantitativamente significativa, soprattutto per quanto riguarda i rapporti di coppia, per ovvi motivi.

Ricerca di prestigio e potere decisionale. Un'altra dinamica importante da rilevare per comprendere i movimenti di un personaggio nella comunità è la ricerca di prestigio e potere attraverso di esso da parte del giocatore.

Estratto 12

Riuscire a salire ai piani alti di una gilda vuol dire avere “potere decisionale” su chi entra e chi no, dare permessi e cose del genere e forse ad alcuni è quello il vero divertimento [Eline, 157-158].

L'intervistata riferisce che per molti il divertimento consiste nell'avere potere decisionale, che si concretizza nell'influenzare le scelte di gioco altrui, in termini, ad esempio, di chi possa entrare o meno a far parte di una gilda.

Lo scopo del giocatore è fondamentale per comprendere i movimenti nel gioco del personaggio. La ricerca di potere e prestigio all'interno della comunità risulta quindi una dinamica fondamentale per la comprensione di alcuni aspetti del gioco.

7.5. Gli aspetti di gioco che influenzano i rapporti reali

Anche per questa categoria valgono le considerazioni fatte per la precedente. Il gioco non è indipendente dalla vita reale del giocatore e le emozioni e i sentimenti si esprimono con continuità nei due settori. Moderando in parte tutti i rapporti, il personaggio, e di conseguenza il gioco, divengono fondanti della vita sociale reale del giocatore. Le dinamiche prese in considerazione sono una generalizzazione degli episodi emersi attraverso le interviste e sono estensibili a gran parte della vita della comunità dei giocatori che si struttura spesso a partire dalle modalità socializzanti proprie del mezzo che modula i rapporti: il gioco di ruolo *online*.

Investimento emotivo catartico. L'investimento emotivo durante il gioco, sia esso positivo o negativo, rivolto nei confronti di un altro personaggio può aiutare il giocatore ad elaborare l'affetto o la rabbia scaricandoli sul burattinaio anziché sul burattinaio. Un primo esempio è rappresentato dalla funzione catartica del gioco e dell'investimento emotivo che si fa in esso.

Estratto 13

La cosa divertente di DreaMore è che spesso diventi amico del burattinaio del peggior nemico del tuo Pg! [Eline, 23].

Eline racconta di come spesso su DreaMore accada di divenire amico di chi interpreta il nemico del proprio personaggio.

Scindere la diade personaggio/giocatore nei momenti di maggior fervore può essere un forte facilitatore sociale: infatti riversando i sentimenti in maniera esplicita sul personaggio si può riuscire a mantenere integri i rapporti col giocatore, o addirittura a crearne di nuovi. DreaMore fonda molto il proprio gioco su questo tipo di investimento emotivo, validato dalla concezione di “buon gioco” proposta dai gestori del sito, che è infatti funzionale al mantenimento dei rapporti sociali e comunitari.

Livellamento dell’età. Un’altra questione tipica di DreaMore è quella del livellamento dell’età. Tra le dinamiche peculiari della comunità è infatti da anoverarsi la capacità della comunità stessa di essere estremamente eterogenea a livello di età dei giocatori e questo non solo in quanto gioco di ruolo *online* o comunità virtuale, ma anche in quanto comunità reale. Direttamente derivante da meccanismi di gioco che considerano rilevante soltanto un’età, quella del personaggio, e che quindi all’interno del gioco non sia tenuto conto dell’età del giocatore, questa modalità interattiva fa sì che le differenze d’età vengano livellate (non azzerate) anche all’esterno.

Estratto 14

Una cena a piazza Navona dove scoprii che l’età non contava per divertirsi. C’era un mio coetaneo <James> e poi solo adulti... adulti che giocavano dall’ufficio e che venivano da mezza Italia, una sensazione stranissima, e stranissimo era chiamarli col nick... senza dargli del lei... io avevo 18 anni, un’educazione impeccabile e mi sentivo un’imbranata e una cafona a dare del tu a dei “signori” [Castalia, 99-100].

Castalia racconta il suo primo raduno e l’impressione che ha avuto di esso. Si tratta di un incontro a piazza Navona, in cui lei, diciottenne, confessa di essersi trovata nella situazione divertente e imbarazzante di cenare con persone mai viste e molto più grandi di lei d’età. Riferisce di come le sia sembrato strano chiamare col *nickname* persone a cui, in qualsiasi altra circostanza, avrebbe dato del lei e di come questo l’abbia fatta riflettere su quanto poco contasse l’età per divertirsi insieme.

La mediazione operata dai personaggi fa sì che una comunità virtuale unisca persone di età diverse in un’attività comune. Inoltre l’avere un terreno comune di discussione agevola la socializzazione anche tra persone che altrimenti non si sarebbero mai parlate. Il fatto che il livellamento dell’età sia una dinamica che parte dal gioco e si estende al reale può essere importante per comprendere interazioni e incontri all’esterno tra persone che hanno anche cinquant’anni di differenza e partendo dal gioco arrivano a raccontarsi l’un l’altro la propria storia senza badare all’inconveniente dell’età che a molti potrebbe sembrare un ostacolo insormontabile.

Riflessioni conclusive: identità e Sé tra mutare e permanere

Lo studio esplorativo condotto su DreaMore ci consente di condurre delle considerazioni più ampie e di approfondire alcuni aspetti della teorizzazione del gioco identitario.

La possibilità, propria dei giocatori di ruolo, di operare in modo contingente differenziazioni identitarie tra sé e il proprio personaggio, ci consente di descrivere come alcune scelte identitarie vengono operate dentro e fuori lo schermo. Il contesto di gioco di ruolo consente infatti di osservare azioni identitarie che diventano scelte esplicite perché mediate dal doverle riferire al personaggio giocato o a sé.

Il contesto in cui tale gioco avviene, un ambiente *online* caratterizzato da interazioni a distanza esclusivamente testuali, diviene inoltre per noi un contesto elettivo per lo studio dei processi identitari in quanto rende manifesta la separazione teorica tra luoghi dell'agire della persona e del personaggio e contesti sociali fisici e fantastici entro cui le azioni hanno luogo ed acquisiscono significato.

I risultati della ricerca, peraltro confermati da uno studio *online* successivamente condotto su 700 giocatori, ci inducono a sostenere la continuità dell'esperienza psicologica del giocatore anche attraverso le azioni, che potremmo definire "vicarie" piuttosto che "virtuali", condotte dal personaggio. L'integrazione tra persona e personaggio si manifesta a diversi livelli psicologici: sul piano emozionale, sul piano dell'organizzazione del contesto di vita (il personaggio ha un suo tempo di vita che occupa tempo reale nella vita quotidiana del giocatore), sul piano della continuità dell'interazione sociale tra i partecipanti alla comunità.

Tale integrazione si muove su due piani fondanti: *a)* l'interazione con altri (persone e personaggi) significativi, e *b)* l'unitarietà del sé del giocatore e la conseguente riduzione ad essa delle esperienze vissute e giocate nei due ambiti.

Una caratteristica comune ai due contesti d'azione è che non tutto è possibile nel gioco identitario, anche laddove esso si svolge nel virtuale e nel fantastico: partecipare ad una narrazione collettiva, così come avviene nella partecipazione a qualsiasi comunità di pratica, introduce la responsabilità sociale del personaggio e ne vincola l'esistenza rispetto a quella degli altri partecipanti al gruppo, creando sì risorse, ma anche confini alle identità definibili *online*. Il gruppo di giocatori dunque costituisce una risorsa creativa per l'identità, con l'offerta di un duplice piano di esperienza, ma pone contemporaneamente vincoli alla permanenza e mutevolezza della diade giocatore/personaggio.

Quello del personaggio diviene allora un contesto di interazione che introduce nella vita del giocatore nuove opportunità (ad esempio azioni fantastiche, presentazioni identitarie lontane dal quotidiano) per sperimentare interazioni che però sempre hanno un carattere di mutevolezza e un carattere di permanenza

o di riconduzione ad un sé unitario come riferito dalle giocatrici della ricerca. Questo è vero sia per le azioni attuate che per le prospettive d'azioni future di persone e personaggi.

Un gioco identitario che utilizza percorsi di significato mai unici e definitivi, frutto delle relazioni tra persone e personaggi in luoghi reali e fantastici, lungo assi di auto ed etero-riconoscimento agiti e narrati. E tuttavia parallelamente ad esso vi è il permanere, al di là del mutamento, di un nucleo di autoriconoscimento nella persona che si realizza anche attraverso il personaggio, di un nucleo di soggettività costante che procede secondo linee di sviluppo sostanzialmente unificanti tra i due contesti esperienziali. Tuttavia il carattere di persistenza di sé, di autoriconoscimento, risulta, nei nostri dati, prevalente rispetto a riflessioni che gli altri pongono rispetto all'esperienza mediata attraverso il personaggio.

Ponendoci all'ascolto dei nostri soggetti possiamo tracciare un *Leitmotiv* comune a tutti che racconta di un mutare sì, ma anche di un permanere che persiste anche nelle rappresentazioni del futuro. Che rapporto possiamo allora immaginare tra identità e sé, tra mutare e permanere? Per dirla con Stets e Burke, «il sé, nel suo complesso, è organizzato in una serie di parti molteplici (identità [...]), ciascuna corrispondente alle varie posizioni o alle relazioni di ruolo che la persona in questione ha nella società» (2003, p. 132). Ne emerge che il carattere di realtà dell'esperienza non è connotabile tanto sul piano dell'attore (fisico o virtuale) o del contesto (di vita reale o gioco e finzione) quanto dalla dimensione di presenza intesa come capacità di interazione con l'ambiente. La scissione tra identità giocata attraverso il personaggio e la permanenza del sé che i giocatori riferiscono passa attraverso il momento del confronto con l'altro e della consapevolezza dell'immagine che attraverso il personaggio viene costruita collettivamente dalla comunità dei giocatori.

I dati che provengono dalla ricerca ci spingono a sostenere una proposta teorica che implica la considerazione dell'identità come un concetto ponte tra l'individuale e il sociale, un punto d'incontro tra traiettorie individuali e continenze sociali e culturali che caratterizzano i contesti in cui le interazioni hanno luogo. In linea con quanto affermato da Wenger, «costruire un'identità consiste nel negoziare i significati della nostra esperienza di appartenenza all'interno di comunità sociali»¹. La ricerca condotta, grazie alle specifiche dimensioni attraverso le quali il gioco identitario può essere realizzato, mostra come assumere un'identità sia sempre un processo intenzionale, il frutto di un processo decisionale tra mutare e permanere, tra auto ed etero-riconoscimento.

Note

¹ Pg è un'abbreviazione di personaggio.

² Cfr. il contesto della ricerca.

³ «Building an identity consists in negotiating the meanings of our experiences of membership in social communities. The concept of identity serves as a pivot between the social and the individual, so that we can talk of one in the context of the other» (Wenger, 1998, p. 145).

Riferimenti bibliografici

- Antaki C., Widdicombe S. (1998), *Identities in talk*. Sage, London.
- Atkinson R. (2001), *L'intervista narrativa*. Raffaello Cortina, Milano.
- Carotenuto A. (1998), Realtà e verità. In J. Jacobelli, *La realtà virtuale*. Laterza, Roma-Bari.
- Galimberti C. (in corso di pubblicazione), Segui il coniglio bianco. Processi identitari e costruzione della soggettività nella presentazione di sé: il caso delle interazioni online. In E. Marta, C. Regalia, *Identità in movimento*. Carocci, Roma.
- Gibson J. J. (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*. Erlbaum Associates, Hillsdale (NJ).
- Gibson W. (1984), *Neuromancer*. ACE, New York.
- Giuliano L. (1997), *I padroni della menzogna: il gioco delle identità e dei mondi virtuali*. Meltemi, Roma.
- Kiesler S., Siegel J., McGuire T. (1984), Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication. *American Psychologist*, 39, 10, pp. 1123-34.
- Lea M., Spears R. (1991), Computer-Mediated Communication, De-individuation and Group Decision Making. *International Journal of Man-Machines Studies*, 34, pp. 283-301.
- Mantovani G. (2002), *Ergonomia: lavoro, sicurezza e nuove tecnologie*. Il Mulino, Bologna.
- Spears R., Lea M., Lee S. (1990), De-individuation and Group Polarization in Computer-Mediated Communication. *British Journal of Social Psychology*, 29, pp. 121-34.
- Sproull L., Kiesler S. (1986), Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication. *Management Science*, 32, 11, pp. 1492-512.
- Idd. (1991), *Connections: New Ways of Working in the Networked Organization*. MIT Press, Cambridge (MA).
- Stets J. E., Burke P. J. (2003), A Sociological Approach to Self and Identity. In M. R. E. Leary, J. P. Tangney (eds.), *Handbook of Self and Identity*. The Guilford Press, New York.
- Talamo A., Ligorio M. B., Zucchermaglio C. (2001), Communities' Development in cVEs and sustaining functions of on-line tutorship. In G. Riva, C. Galimberti (eds.), *Cyberpsychology: Mind, Cognition and Society in the Internet Age*. IOS, Amsterdam, vol. 2, pp. 186-208.
- Talamo A., Zucchermaglio C. (2003), *Inter@zioni*. Carocci, Roma.
- Turkle S. (1997), *La vita sullo schermo: nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*. Apogeo, Milano.
- Wenger E. (1998), *Communities of Practice. Learning, Meaning and Identity*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Zahorik P., Jenison R. L. (1998), Presence as Being-in-the-world. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7, 1, pp. 78-89.

Abstract

Virtual identities and characters constitute interactive resources, implemented in virtual environments, which define nowadays additional ways of meeting and new potentials for building collective representations. It is still unexplored the way through which the experience of online characters integrates the real life of players out of the screen. The paper illustrates the results of an exploratory study on the relationship between players and characters in a community of online role game players. Data are collected through online narrative interviews. Results show a reciprocal relation between individual and social psychological functions played by the characters and the players. These functions influence the player's life in a reciprocal cycle of mutual fecundation in terms of social identitites and networks.

Key words: *identity, virtual communities, role game, online interviews.*

Articolo ricevuto nell'aprile 2008, revisione dell'ottobre 2009.

Le richieste di estratti vanno indirizzate ad Alessandra Talamo, Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Psicologia dei Processi di Sviluppo e Socializzazione, via dei Marsi 78, 00185 Roma; tel: 0649917671, 3482683659, fax: 0649917652, e-mail: alessandra.talamo@uniroma1.it