

Continuano gli spunti di riflessioni sulla comunicazione in rete. Realtà virtuale e IRL (In Real Life=nella vita reale) passando da una all'altra. Ma probabilmente più semplicemente si tratta solo comunicazione mista fra persone che si incontrano fisicamente e fra navigatori in rete che non possono incontrarsi mai. Si allarga l'orizzonte di riferimento e ci si pensa in un altro modo, forse in un altro mondo, come entità diverse che possono relazionarsi secondo parametri in continua evoluzione. E non è un problema di età anagrafica ma di propensione ad andare oltre, a non accontentarsi delle modalità di comunicazione codificate o proposte come normali e come normalmente accessibili. Anche l'articolo successivo sulla televisione di Leopoldo Lonati riprende la riflessione sulla realtà e la sua rappresentazione, ciò che è vero e ciò che interpreta il vero deformandolo: buona visione, buona navigazione e comunque... buona lettura. R.N.

Prologo

Sfrecciando rimbalzante per le campagne vodesi, in un furgoncino pieno di mobili, vestiti e cianfrusaglie, scenario abbastanza comune durante i miei frequenti traslochi estivi, chiacchieravo con Lucie dell'ultima

"Ma i giocatori possono parlare tra di loro???". Io la guardo un po' sconcertato davanti all'evidenza della cosa. "Ma allora tuo fratello che è in camera sua diventa un alieno in un rifugio antiatomico che PUO' PARLARE con altri alieni seduti nelle loro stanze a centinaia di chilometri di distanza?".

partita di campionato di mio fratello. Mio fratello faceva parte della nazionale italiana di Quake, un gioco di computer in cui cyborg e alieni si rincorrono per cattedrali gotiche facendosi esplodere le membra con lancia-granate, fucili al plasma e tutto quello che la tecnica bellica futuristica ha saputo immaginare e produrre. Nonostante sia muscoloso ed atletico, mio fratello pratica questo sport seduto al suo pc collegandosi ad Internet.

Una delle novità degli ultimi tempi erano le cuffiette collegate al microfono per parlare con i compagni di squadra. Spiegavo i misteri e le meraviglie di mio fratello che gridava "prepararsi al rush" e "tutti in base2, base2!" quando Lucie mi domanda scioccata:

L'amicizia attraverso

MM

No gr

Ho sempre visto la cosa come un "sto parlando con te come se fossimo al telefono e tra le altre cose sono anche un alieno che ti sta sparando addosso con un lanciarazzi", ma effettivamente questo è un passaggio inconscio che la mia mente abituata fa senza pensare. Per un "estraneo" al mondo del gioco su Internet, la comunicazione sta avendo luogo tra due mostri in un ambiente che non esiste veramente.

Chiacchierando su queste righe, un altro pensiero salta fuori: "penso tra un po' di anni, creeranno dei mondi su Internet dove la gente potrà impersonare chi vuole, andare al lavoro, fare shopping, trovarsi con gli amici e andare al bar". Sfodero il mio GhignoDaChiNeSaUnaPiùDelDiavolo e dico "esistono da alcuni anni ormai, li chiamano MMORPG!"

MMORPG: Massive Multiplayer Online Role Playing Game (gioco di ruolo online multi giocatore di massa)

Una spolveratine sui giochi di ruolo (GdR) per chi non ne avesse mai sentito parlare. I GdR nascono attorno agli anni 70 a partire dalla simulazione di battaglie tra

un cavo di rete non è meno vera



di Basilio Noris

ORPG?

aziende, gioco al pallone...

Qualche tempo fa è morto un giocatore, sulla quarantina. I suoi amici, trovandosi in ogni angolo della terra, e non potendo presenziare al **funerale**, hanno deciso di organizzare una processione per le strade della capitale del loro mondo **virtuale**. La prima reazione che si può avere è di sdegno, una società che degenera sempre più e dà luogo a questo genere di fenomeni. Ma si tratta solo della nascita di un **nuovo tipo di rapporto**

soldatini di piombo. Ispirandosi all'universo della Terra di Mezzo tolkieniano, nascono dei manuali che indicano le regole da seguire per far combattere tra di loro dei personaggi fantastici. In generale il gioco si svolge con un "Master" che regola gli avvenimenti e alcuni "Giocatori" che affrontano le imprese che il Master propone loro. Tutto è raccontato a voce, e vissu-

to come attraverso un libro narrato in cui si può scegliere cosa il proprio personaggio farà ad ogni giro di pagina. Una partita può durare anche diversi giorni. Quando il Master è brillante

e creativo, il gioco diventa un'avventura affascinante piena di colpi di scena e di momenti di tensione. Da partite effettive ad un gioco di ruolo sono nati molti romanzi fantasy (i romanzi di R.A. Salvatore o di altri autori dei "Forgotten Realms" per esempio).

Questi Manuali indicano i limiti che il Master deve porsi, le regole di combattimento che i giocatori devono seguire, le abilità che possono guadagnare con l'esperienza, le razze disponibili e le attitudini di ogni tipo di personaggio. Il gioco si basa in generale sul tiro di dadi, sono per questo nati dadi a



4,8,10,20 facce e tant'altri. Tanti generi di personaggi sono possibili, dal mago rachitico e furbetto al nordico nerboruto ed onesto all'orco stupido e malvagio. Il giocatore può creare la personalità che più somiglia o che più intriga ed evolverla nel tempo.

Dopo il boom dei GdR fantasy, si è cominciato a sviluppare ambientazioni futuristiche, realtà alternative eccetera. Con l'avvento del computer, si è affidato il compito di Master alla macchina, programmando per avere una serie di avvenimenti predefiniti che raccontino una storia generale, e lasciando al computer il noioso compito di occuparsi degli incontri casuali dei mostri lungo il cammino e del "lancio dei dadi". Una grande innovazione era l'introduzione dell'aspetto grafico, che con gli anni è diventato sempre più realistico e suggestivo. Su computer purtroppo il gioco di ruolo diventava normalmente individuale.

L'arrivo di Internet, ha infine segnato l'inizio di una concezione diversa del gioco di ruolo su computer. Se prima il rapporto era tra macchina e giocatore (erano rari i casi in cui più giocatori umani potevano giocare contemporaneamente) ora ritorna il concetto di "gruppo di personaggi che agisce e decide insieme". Cominciando da mondi "piccoli"

con poche persone (una decina) si è arrivati alla creazione dei MMORPG, che mettono in contatto via Internet centinaia di migliaia di persone allo stesso momento nello stesso universo. Mondi che diventano veri e propri continenti, che un giocatore mette giorni o settimane (reali) a percorrere (nel gioco) sono scenario di incontri e scontri, di odi e di amori, commercio, brigantaggio, disonestà e vandalismo. Tutto è permesso.

Un grande programma gestisce le interazioni di tutti i partecipanti, ma al contempo, alcuni giocatori sono incaricati dagli sviluppatori di improvvisarsi Master per la gente della loro regione e regolare gli eventuali abusi. Un mio amico mi raccontava di come un gruppo di giocatori avessero appena fatto esplodere una diga, inondando interi villaggi e uccidendo migliaia di persone. La morte è vista come un passaggio obbligato soprattutto nei primi tempi: si perdono alcuni oggetti e si deve ricominciare dalla città più vicina, dovendo come fastidio più grande ritrovare i sentieri in cui ci si stava avventurando.

Le città sono un'aspetto molto interessante, ci sono mercati, negozi, taverne, case di piacere, chiese e templi d'ogni religione.

Referenze:

<http://www.elderscrolls.com/>

<http://www.nickyee.com/daedalus/>

La gente può darsi appuntamento al porto al calar del sole per prendere insieme un battello per un'isola lontana, o passeggiare tranquillamente nella città vecchia cercando lavoro come garzone da uno degli artigiani locali. Tutti gli aspetti della vita quotidiana sono presenti: recuperare un po' di cibo, avere un tetto per dormire, lavorare, intessere amicizie, fino ad entrare nei circoli della mafia suburbana.

Tutto questo ricordiamoci, stando seduti davanti al proprio pc, o in ufficio, (è frequente vedere qualcuno che gioca sui computer dell'università sfruttando le loro macchine e soprattutto la connessione). Quando si finisce di giocare, è tempo di discutere sui forum, via icq o messenger, per telefono, o davanti ad un caffè (uno vero e profumato). Ci si ritrova e si condividono le avventure avute la sera prima nelle campagne di Camelot o nel ghetto di Nuova Tokio. Si chiacchiera, ci si diverte, si danno consigli per il gioco e si va a scuola o al lavoro ad avere una vita "reale".

Se si gioca in modo costante, si vanno a creare amicizie veramente strette, con gente che non si è forse mai visti dal vivo, ma con cui si passano un paio d'ore ogni sera parlando e giocando insieme. Neanche i più accaniti giocatori di bridge possono vantare dei circoli così assidui ed uniti di persone.

► "Lan party", centinaia di giocatori si incontrano dal vivo per giocare in rete.

Persone che si vedono finalmente faccia a faccia dopo magari anni di amicizia su Internet



Uno studio mostra come quasi un quarto dei giocatori regolari ha avuto relazioni amorose stabili cominciate all'interno di un gioco di ruolo. Lo stesso studio mostrava che metà dei giocatori considerava le amicizie del gioco importanti quanto le amicizie IRL (In Real Life termine corrente per indicare quando si va "fuori" dal mondo della rete)

Qualche tempo fa è morto un giocatore, sulla quarantina. I suoi amici, trovandosi in ogni angolo della terra, e non potendo presenziare al funerale, hanno deciso di organiz-

zare una processione per le strade della capitale del loro mondo virtuale. La prima reazione che si può avere è di sdegno, una società che degenera sempre più e da luogo a questo genere di fenomeni. Ma si tratta solo della nascita di un nuovo tipo di rapporto.

Ci sono beninteso dei casi limite in cui una persona diventa alienata dal mondo esterno e passa tutte le ore del giorno e della notte vivendo una vita all'interno di un gioco, bocciando gli esami a scuola o facendosi licenziare, ma è principalmente un altro modo di concepire le relazioni.

Molti dei miei conoscenti direbbero "va fuori a giocare al pallone coi tuoi amici reali, altro che giocare a cappa e spada su quell'aggeggio" ma ci sono alcuni aspetti da considerare:

Personalmente nutro degli interessi legati alla tecnologia molto specializzati (Grafica 3D, letteratura Sci-Fiction e Fantasy, giochi Arcade). Giocare al pallone mi annoia. La possibilità di trovare qualcuno con interessi simili ai miei andando fuori a giocare al pallone è bassa. La possibilità

di trovare gente simile a me giocando in rete su Internet è decisamente più alta. Non so quanti giocatori di ruolo ci siano a Vaglio o a Tesserete, ma ne trovo milioni se appena mi connetto alla rete.

Se devo creare delle amicizie, preferisco farlo con gente che condivide un desiderio, un interesse con me. Se vado fuori a giocare al pallone, e trovo UNA persona che ha i miei stessi interessi, sarò obbligato a farmela stare simpatica, perchè volente o nolente, non posso "giocare" con nessun altro. Sulla rete ho un ventaglio di possibilità molto più ampio.

Questo non deve per forza precludermi amicizie con persone che abitano vicino a me (verrebbe da dire "persone reali"), ma sono convinto che un'amicizia non sia meno vera soltanto perchè la si vive attraverso un cavo di rete. È un'attitudine forse meno coraggiosa: invece di obbligarsi ad affrontare un rapporto con gente i cui interessi divergono molto dai propri, si passa il tempo con chi ci somiglia in giro per l'Internet, ma è quello che si fa anche nella vita "normale" in forma meno fla-

grante.

Dal momento che l'incontro fisico è impossibile per semplici ragioni di distanza, ci si incontra nel modo più interessante: Un mondo dove ciascuno può almeno in parte esprimere la propria individualità (è possibile scegliere la propria faccia, il colore dei propri occhi, comprare vestiti particolari eccetera) e avere un contatto con gli altri è un'opportunità diversa eppur simile ai metodi di comunicazione convenzionali.

Epilogo...

Sei giorni dopo, festa di compleanno di uno dei nostri amici qui a casa nostra. Per eleggere la valletta che avrebbe avuto l'onore di presentare il regalo al festeggiato, abbiamo fatto un torneo di Quake femminile. Disperse sui 7 pc in salotto e nelle varie camere, Lucie e altre amiche tutte profane al mondo dell'informatica si sono sfidate per mezz'ora a rincorrersi virtualmente in una base spaziale. Molte delle giocatrici hanno chiesto nei giorni a venire se "potevano fare ancora una partitina..." ■



► **Morrowind, al momento il gioco di ruolo su computer più vasto mai creato:**

più di 100'000 personaggi gestiti dal computer, un'immensa isola e un intero universo che permette mesi e mesi di gioco