

Università degli studi di Milano-Bicocca



Facoltà di Scienze della Formazione
Corso di laurea in Scienze Antropologiche ed Etnologiche

Tesi di laurea in Antropologia Estetica

Per un'etnografia virtuale

Proposte di ricerca e analisi del caso Tale of Tales

Relatore

Ch.mo Prof.
Ivan Leopoldo BARGNA

Candidato

Giuseppe Parisi
Matricola 068972

Correlatore

Ch.mo Prof.
Paolo Maria FERRI

Anno accademico 2009/2010

Indice

Introduzione	3
--------------	---

1_Per un'etnografia virtuale.

Problemi metodologici e prospettive di ricerca

1.1 Problematizzare gli imponderabili della vita reale	8
1.1.2 La nozione di campo	11
1.1.3 Un'antropologia del noi: da <i>Fieldwork</i> a <i>Homework</i>	20
1.2 Lo spazio	26
1.2.1 Una destinazione virtuale	33
1.3 L'Etnografia Virtuale e la <i>Cyberanthropology</i>	39
1.3.1 Studi nel cyberspazio, studi sul cyberspazio	43

2_Metodologie di ricerca.

Come produrre conoscenza del cyberspazio nel cyberspazio

2.1 La questione metodologica	48
2.1.2 La scrittura etnografica e lo shock del ritorno	51
2.1.3 L'antropologo virtuale	54
2.1.4 Selezione del campo di ricerca	57
2.2 Comunità virtuali	61
2.2.1 Un concetto problematico	64
2.2.2 Elementi costanti nelle comunità virtuali	66
2.3 Una ricerca tra reale e virtuale: obiettivi	72
2.3.1 Il virtuale	74
2.4 Autenticità dell'indagine etnografica	80
2.4.1 Qualità adattiva della ricerca online	82

3_La New media art vista attraverso l'antropologia dell'arte.

Definizione dell'oggetto di ricerca

3.1 Definizione dell'oggetto di ricerca: I Tale of Tales e le opere videoludiche indipendenti	90
3.1.1 L'operato artistico al computer: La New Media Art	91
3.1.2 Net art	94
3.1.3 Tale of Tales, New media art e videogames	97
3.1.4 Relazioni di scambio tra arte e videogioco	100
3.2 Opera d'arte e artefatti	104
3.2.1 Antropologia e arte: il contributo di Alfred Gell	109
3.2.2 Gli oggetti d'arte nelle relazioni sociali	111
3.3 Tale of Tales, Community e videogame	119
3.3.1 Gamer e Digital Natives	121

4_Resoconto etnografico.

Analisi dei processi di significazione del forum taleoftales.com

4.1 Impiegare le tecniche di ricerca	129
4.1.2 Metodologia generale	130
4.1.3 Una comunità disponibile	132
4.1.4 La scelta degli informatori	134
4.2 Il campo d'azione dell'utente del forum taleoftales.com	136
4.2.2 L'importanza dell'avatar nei mondi sintetici	139
4.3 Le opere videoludiche tridimensionali e il "Realtime Art Manifesto"	141
4.4 The Graveyard e The Endless Forest: l'utenza e le opere interattive	149

5_Appendice 1.

Indice del forum taleoftales.com	154
----------------------------------	-----

6_Appendice 2.

Intervista ai Tale of Tales

157

Bibliografia

165

Introduzione

Obiettivi e questioni affrontate

Per un'etnografia virtuale

Compito di questo lavoro è di esplorare le possibilità innovative per un'antropologia incentrata sul cyberspazio come contesto di ricerca, applicate a una comunità virtuale creatasi attorno a un team di sviluppo di videogiochi indipendente.

Il mio obiettivo iniziale è proprio quello di offrire una panoramica teorica per rendere pensabile l'etnografia virtuale come pratica legittima all'interno del paradigma scientifico-antropologico odierno. Il primo, fondamentale, concetto con cui mi confronto è quello di campo: in primo luogo, ne metto in luce la sua instabilità epistemologica; in più, ne affronto il carattere di attività fondamentale della disciplina, o vero e proprio dogma, come lo definì il seminale testo di Rainbow, *Reflection on Fieldwork in Morocco*. La nozione di campo è così affrontata dalla sua istituzionalizzazione accademica, cioè la nota introduzione al lavoro di Malinowski nelle Trobriand, in cui la metafora del corpo e la ricerca degli imponderabili della vita reale ne costituiscono il nucleo argomentativo: due concetti che rimandano a una componente prima di tutto fisica che non saranno messi in discussione dall'etnografia se non in tempi relativamente recenti.

Così facendo, tento di spiegare come la scienza sociale ambisse a una struttura analoga alla "scienza da laboratorio": ciò imponeva ai suoi praticanti che i propri oggetti di studio

dovevano essere concepiti come aventi il medesimo statuto di quelli rigorosamente analizzabili all'interno dei contesti sperimentali. Solo attraverso l'osservazione diretta dei fenomeni questi dati erano allora affidabili e utilizzabili. Gli antropologi, al pari degli uomini di scienza, non si potevano più affidare a informazioni di origini profane, quelle cioè condotte da figure sul campo senza nessuna formazione professionale. L'osservazione in prima persona diventava, così, un aspetto imprescindibile.

Ci sono due problemi principali nel parlare di campo a riguardo dell'etnografia virtuale: da una parte, l'etnografo non viaggia, non si sporca le mani "andando là". Dall'altra, non muovendosi, l'antropologo è a contatto con situazioni e luoghi che sono a lui familiari. L'antropologo che si muove nella modernità, infatti, non può non riconoscere nel collegamento a internet la sua quotidianità, ovvero quella familiarità contenuta nell'esplorare indirizzi web navigabili grazie a linguaggi comuni (o linguaggi dell'interfaccia, come precisa Manovich) stando comodamente seduto sulla poltrona del suo ufficio o della sua abitazione privata, senza privarsi della sua regolare vita sociale (amici, partner, colleghi). In questo senso, l'etnografia virtuale si situa là dove si sono già situate molte altre etnografie contemporanee, come gli esempi di McCarthy Brown (che, nella sua etnografia condotta a Brooklyn a proposito di Alourdes, una sacerdotessa voodoo, viaggia in automobile o con la metropolitana di New York) o come quella di Pink, giocata tra strumenti tradizionali (interviste, itinerari in Spagna, viaggi attraverso l'Inghilterra) e strumenti virtuali (soprattutto comunicazioni elettroniche). Sono esempi che hanno in comune una qualità particolare, il mutamento del concetto di *fieldwork* tradizionale, dove il campo non esibisce entrata né uscita, ma è fuso nel vissuto di tutti i giorni, in cui le riflessioni ermeneutiche accompagnano tanto la raccolta dei dati quanto la colazione mattutina del ricercatore.

In questo modo, dopo aver esaminato la particolare concezione che dà Levy di quello che chiama Nuovo Spazio Antropologico del Sapere, che trova negli strumenti informatici un terreno tanto favorevole quasi da caratterizzarlo interamente (internet è, almeno per ora, uno degli unici territori dove il sapere condiviso e la produzione collettiva della nostra specie possono svilupparsi enormemente), nel lavoro emergerà a livello etnografico il cyberspazio quale nuovo spazio di riflessione che, sovrapponendosi ai precedenti spazi di significazione generati dalla nostra specie, si dimostrerà sempre più naturalizzato e invisibile¹.

L'ultima parte del capitolo iniziale intende dare un resoconto della letteratura inerente all'argomento: dal saggio del 1994 di Arturo Escobar *Welcome to Cyberia, Notes on the Anthropology of Cyberculture* ai lavori di Sherry Turkle, sino alle proposte formulate da Hakken o da Hine con il suo *Virtual Ethnography*. È in questo scenario che si definisce il mio lavoro: il risultato di una ricerca condotta su diversi piani metodologici, in parte recentissimi, che la disciplina comincia ad affrontare attraverso la pratica etnografica.

Pensare al lavoro di campo in relazione a un nuovo spazio di indagine, il cyberspazio, rivela la possibilità di uno spazio non più geograficamente delimitabile. Piuttosto, l'etnografo è chiamato ad abitare un campo relazionale. È così che Hine attua un distinguo che è, a mio avviso, decisivo: esso si divide in due parti. Dapprima, l'autrice contesta la subordinazione del virtuale nei confronti del reale. Poi, teorizza la differenza tra internet inteso come mero artefatto tecnologico, uno strumento in mano a una comunità (e per questo un possibile oggetto di studio all'interno di una di queste, come proposto da Slater e Miller) e internet quale dimensione attiva impegnata nell'elaborazione di un proprio processo culturale.

Il capitolo successivo è tutto incentrato sulla metodologia di ricerca online. È un capitolo nodale: scopo della brevissima riflessione-confronto con le scienze dure è di costatare quanto le costruzioni teorico-metodologiche nelle scienze sociali siano importanti e abbiano

¹ Eppure, in parte, già lo è ora: si prenda ad esempio il carattere di *homework* proposto da Wisweswaran come spazio di significazione culturalmente familiare, oltre che luogo geografico dove avviene l'accesso all'oggetto di studio.

bisogno di una certa autorevolezza per farsi apprezzare dalla comunità scientifica. L'equazione che prevede equivalenti buona metodologia e prestigio autorevole, giustifica di rimando il riferimento all'antropologo virtuale di Kath Weston e alla sua (mia) scarsa autorità etnografica. Così, l'antropologo virtuale (che non s'interroga sull'etnografia virtuale, ma sulla sua credibilità universitaria), riflette sull'autorità etnografica: può un ricercatore parlare delle cose che a lui interessano di più, su cui ha basato parte della propria esperienza di vita, basandoci un lavoro di campo? È chiara la denuncia di Weston: non si sarà mai presi sul serio come antropologi. Si diventerà virtuali, incompleti, mancando così di credibilità e autorità etnografica.² Ed è anche il caso dell'antropologia nel cyberspazio che, come ambito di studio incentrato sulle comunità online, si trova ai margini del *mainstream* accademico. È attraverso l'aneddoto dei *Green Card Lawyers* Canter e Siegel che introduco il concetto di comunità virtuale: esso apre, nella pur breve storia informatica, la possibilità di parlare di sistema normativi, affrontare elementi caratterizzanti e problematizzarne parallelamente lo statuto. Virtuali o autentiche? Le implicazioni contenute nella nozione di virtuale la rendono una parola vischiosa e aporetica. È ancora seguendo il solco tracciato da Lévy che colmo l'esigenza di precisare visioni e prospettive teoriche: ontologicamente, l'autore contrappone *virtuale ad attuale e possibile a reale*, il movimento stesso del "farsi altro". Autentico, in questo senso, sarà il campo che varrà in relazione a un determinato oggetto di studio, nel mio caso una comunità che si ritrova attorno a particolari prodotti audiovisivi. Un motivo sufficiente per sposare la metodologia di Hine, un'etnografia *mobile*, pertinente alla mia ricerca non solo perché impossibilitato a utilizzarne altre (lo *shadowing*, ad esempio, non ci direbbe granché sulla comunità in se stessa rispetto a quanto riuscirebbe a dirci, piuttosto,

² Messo in luce da Crapanzano, il concetto dello Shock del ritorno avvertito dall'antropologo è introdotto per approfondire in maniera riflessiva un aspetto solo abbozzato nel primo capitolo. Infatti, questo scarto tra un "là" e un "qua", nell'etnografia del cyberspazio, semplicemente, manca. I due, distanti, concetti, quelli di Weston e Crapanzano, parlano di autorità etnografica da due versanti opposti e complementari: uno shock del sé da esorcizzare con la scrittura, e una scrittura che non è autoritaria per mancanza, appunto, di un ritorno da un "posto lontano ed esotico".

sul singolo membro in esame) ma anche e prevalentemente perché consente al ricercatore di vivere un'esperienza effettivamente autentica: la medesima, cioè, degli utenti connessi al forum.

Successivamente, subentrano due capitoli in cui utilizzo di metodi e teorie dall'antropologia e li applico a mondi virtuali accessibili esclusivamente attraverso lo schermo di un computer. Nel primo di questi, si intrecciano la definizione dell'oggetto di ricerca e approcci possibili tra New media art, problematiche attuali e suggestioni teoriche che si sviluppano a cominciare da quanto scritto da Benjamin all'inizio del secolo fino ad approdare a quanto scritto da Gell sull'arte e l'antropologia. Proprio l'autore di *Art and Agency* ci ricorda che, nel trattare di "arte", l'antropologo debba fare suo un ateismo metodologico, diventare, cioè, indifferenti alla sensibilità estetica, assimilabile in tutto e per tutto a un'autentica religione dell'uomo moderno. Artisti e sviluppatori di videogiochi indipendenti, i Tale of Tales ottengono così una collocazione analitica avalutativa nella quale possono ritrovarsi, insieme con le loro opere e, fortunatamente, con il loro pubblico.

All'ultimo capitolo, che racchiude in sé le conclusioni del mio lavoro, ho affidato il compito di restituire testualmente parte della mia esperienza di ricerca. Un tentativo pudico, semplice nella sua costruzione e nel suo svolgimento, che non ambisce a fornire il lettore di una raffinata e autorevole interpretazione del contesto studiato, quanto piuttosto confermare la possibilità, nel cyberspazio, di una dimensione attiva e consapevole nel processo di produzione culturale.

Per un'etnografia virtuale

Problemi metodologici e prospettive di ricerca

1.1 Problematizzare gli imponderabili della vita reale

Immaginatevi d'un tratto di ritrovarvi insieme a tutto il vostro bagaglio teorico solo in un sito. Dopo aver stabilito la vostra dimora nel forum di discussione di qualche amministratore locale, non avete altro da fare che cominciare subito il vostro lavoro etnografico. Immaginate ancora di essere un principiante, senza alcuna esperienza precedente, senza niente che vi guidi e nessuno che vi aiuti, perché l'amministratore è temporaneamente assente o non vuole sprecare il suo tempo per voi. Ciò descrive esattamente la mia prima iniziazione al lavoro etnografico virtuale.

Molti antropologi riconosceranno nel paragrafo qui sopra il noto passo, leggermente modificato, proveniente da *Argonauti del Pacifico Occidentale*, opera che Bronislaw Malinowski pubblica nel 1922, fornendo alle élite occidentali dell'epoca una descrizione della cultura degli abitanti delle isole Trobriand del Nord Australia¹. Nonostante le sue

¹ Dopo aver abbozzato questo capitolo, ho constatato come Boelstroff, con le dovute differenze, mi avesse anticipato nell'impostazione richiamando la classica etnografia di Malinowski nel descrivere il momento del suo arrivo nel mondo virtuale di *Second Life*. Cfr. Boelstroff Tom, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.² Bronislaw Malinowski non è di certo il primo scienziato né il primo antropologo a compiere ricerca sul campo. L'esigenza della verifica dei dati raccolti, la nascita della disciplina antropologica nelle accademie e la maggiore facilità di spostamento avevano già spinto altri oltre la conoscenza per procura. Prima di lui, sono nomi noti, nella letteratura antropologica, tra gli altri, quelli di Spencer e Gillen, De Gérando, Schoolcraft, Haddon, Rivers e Seligman. E' possibile leggerne una attenta analisi in Fabietti Ugo et al., *Dal Tribale al Globale, Introduzione all'Antropologia*, Milano, Bruno Mondadori Editore, 2002, p.44-59.

debolezze teoriche, messe in rilievo dalle critiche di cui fu oggetto dai successivi sviluppi della disciplina antropologica, fu Malinowski più di ogni altro antropologo, e *Argonauti* più di ogni altro suo libro, che sancì la necessità che gli antropologi avrebbero dovuto ampliare la loro esperienza tramite lo stretto contatto con le vite della gente di cui avevano intenzione di parlare². Il testo rappresentò l'allontanamento esplicito da una metodologia dicotomica, in cui le figure dell'antropologo e dell'etnografo erano professionalmente distinte. Una metodologia in cui il ruolo dell'antropologo evoluzionista, l'antropologo *armchair*, distaccato e lontano dalle realtà studiate, era quello di elaborare a debita distanza dati raccolti secondo il metodo scientifico raffinato in epoca vittoriana. Nell'ambito della teoria antropologica evoluzionistica, la raccolta di dati, di “fatti”, era funzionale agli sforzi comparativi che successivamente avrebbero permesso l'elaborazione di precise sequenze di sviluppo degli stadi culturali e sociali della razza umana. Al contrario, Malinowski introduce una metafora corporale per definire l'oggetto, il metodo e il fine della ricerca, le tre dimensioni di indagine che introducono la sua celebre monografia. Accanto al solido schema rappresentato dalla costituzione e dalla cristallizzazione degli elementi culturali che formano lo scheletro sociale, la carne della vita quotidiana con il suo fluire sanguigno di comportamenti e pratiche usuali, e lo spirito tradotto in termini di concezioni, opinioni e giudizi concorrono ad afferrare il punto di vista del nativo, o, in altri termini, conducono a rendersi conto della *sua* visione del *suo* mondo³.

² Bronislaw Malinowski non è di certo il primo scienziato né il primo antropologo a compiere ricerca sul campo. L'esigenza della verifica dei dati raccolti, la nascita della disciplina antropologica nelle accademie e la maggiore facilità di spostamento avevano già spinto altri oltre la conoscenza per procura. Prima di lui, sono nomi noti, nella letteratura antropologica, tra gli altri, quelli di Spencer e Gillen, De Gérando, Schoolcraft, Haddon, Rivers e Seligman. E' possibile leggerne una attenta analisi in Fabietti Ugo et al., *Dal Tribale al Globale, Introduzione all'Antropologia*, Milano, Bruno Mondadori Editore, 2002, p.44-59.

³ Malinowski Bronislaw, *Argonauti del Pacifico Occidentale. Riti magici e vita quotidiana nella società primitiva*, Torino, Bollati Boringhieri Editore, 2002 (ed. originale *Argonauts of the Western Pacific, An Account of Native Enterprise and Adventure in the Arcipelagoes of Melanesian New Guinea*, 1922), p. 31-34.

[...] nella nostra società ogni istituzione ha i suoi membri intelligenti, i suoi storici, i suoi archivi e i suoi documenti, mentre in una società indigena non vi è nulla di tutto questo. Dopo che ci si è resi conto di ciò si deve trovare un mezzo per superare queste difficoltà. Questo mezzo per l'etnografo consiste nel raccogliere i dati concreti offerti dall'esperienza e trarne da solo le conclusioni generali. A giudicare dalle apparenze sembra una cosa ovvia, ma non è stata scoperta, o almeno non è stata messa in pratica, in etnografia, finché il lavoro sul terreno non è stato intrapreso da uomini di scienza.

[...] c'è tutta una serie di fenomeni di grande importanza che non può assolutamente essere registrata consultando o vagliando documenti ma deve essere documentata nella sua piena realtà. Chiameremo questi fenomeni gli imponderabili della vita reale⁴.

Qui, l'antropologo polacco parla di dati concreti offerti dall'esperienza sul campo, di esperienza concreta, di piena realtà e di credenze effettivamente vissute. Risulta evidente come questa sia una concezione prima di tutto ancorata al mondo fisico, esperibile esclusivamente attraverso il viaggio dell'“uomo di scienza” tra le popolazioni native, ulteriormente enfatizzata dall'utilizzo dell'organicità corporea come metafora utile all'analisi sociale.

In questo lavoro prendo metodi e teorie dall'antropologia e li applico a mondi virtuali accessibili esclusivamente attraverso lo schermo di un computer. Data la novità di questi spazi, in questo capitolo definirò cosa è l'etnografia virtuale, in che modo se ne è scritto e quali strumenti di indagine ha utilizzato nella breve storia che la ha caratterizzata fino a ora.

⁴ *Ibidem*, p. 21-27.

Non prima, però, di aver fatto una veloce perlustrazione sull'attuale dibattito sullo stesso concetto del "lavoro di campo", che, a differenza del momento in cui scriveva Malinowski, soffre oggi di un'instabilità teorica messa in luce da numerosi autori. Tuttavia, cercherò di mostrare come questi sviluppi aprano uno spazio per pensare l'etnografia come una modalità di conoscenza basata sull'esperienza che non ambisce a produrre uno studio olistico di una cultura rigorosamente fissata. L'attuale ripensamento epistemologico rappresenta un'opportunità per riconsiderare la costruzione dell'oggetto etnografico e riformulare la nozione stessa di campo.

1.1.2 La nozione di campo

L'iniziazione alla comunità antropologica è la prova a cui ogni aspirante antropologo deve sottoporsi se vuole essere legittimato dalla comunità scientifica di appartenenza. Questa sorta di rito di passaggio è rappresentato dalla ricerca sul campo, mezzo necessario attraverso il quale prende forma la scrittura etnografica. Il lavoro di campo è stato, e rimane, il segno distintivo della disciplina antropologica, rievoca Paul Rainbow nella sua nuova introduzione a *Reflection on Fieldwork in Morocco* dopo più di trent'anni dalla sua originale pubblicazione⁵. Il testo è una serie di riflessioni sulla propria prova etnografica in Marocco, a partire dalla sua lontana esperienza universitaria:

In the graduate anthropology department at the university of Chicago, the world was divided into two categories of people: those who had done fieldwork, and those who had not; the latter were not

⁵ Rainbow Paul, *Reflection on Fieldwork in Morocco*, 30th Anniversary ed., Berkley e Los Angeles, University of California Press, 2007 (ed. originale 1977).

“really” anthropologist, regardless of what they knew about anthropological topics. [...] I was told that my papers did not really count because once I had done fieldwork they would be radically different. Knowing smiles greeted the acerbic remarks which graduate students made about the lack of theory in certain of the classic we studied; never mind, we were told, the authors were great fieldworkers.⁶

Così, Rainbow accettò pienamente il dogma, per usare le sue stesse parole. Al suo ritorno, si interrogò sul motivo dell'assenza di una riflessione disciplinare riguardante la costruzione dell'ambiente di lavoro in cui l'antropologo opera. È così che realizza la sua riflessione ermeneutica⁷. Tuttavia, questa rappresentazione è mistificante, come ricorda Fabietti:

...presentato in questo modo, il campo non è nulla di più che una iniziazione, un rito di passaggio socialmente approvato al termine del quale si è “incorporati” nella comunità scientifico-disciplinare. [...] Il campo è in realtà molto di più, ed è proprio questo «di più» che la mistica del campo da un lato e le critiche preconette (e rivelatrici di una certa leggerezza scientifica) dall'altro hanno la tendenza a tenerci nascosto⁸.

⁶ *Ibidem.*

⁷ Riflessione in cui tutto diventa oggetto di interpretazione, come il suo arrivo in terra marocchina, o le prime conversazioni con Richard, ristoratore francese che gli consente di bersi il caffè nel suo hotel di chiara matrice colonialista, che gli augura “*bon appetit*” il mattino e lo munisce di guida turistica; o ancora la sua ansietà nel non fare alcun progresso significativo nella lingua araba, su cui l'insegnante e primo informatore Ibrahim sembra basare una strategica risorsa economica: elemento che a prima vista egli non seppe riconoscere, rendendosi così conto dell'evidente inesattezza e dell'inconsapevole etnocentrismo che accompagnarono le sue valutazioni iniziali.

⁸ Fabietti, Ugo, *Antropologia Culturale, l'esperienza e l'interpretazione*, Roma, Laterza, 2004 (1° ed. 1999).

Uno dei problemi inerenti alla nozione di campo, continua l'autore, è quello di un'identificazione ormai difficile da sostenere negli stessi termini di una volta: l'identificazione tra il campo come attività di ricerca e il campo come luogo, spazio circoscritto entro il quale si realizzerà l'attività dell'etnografo⁹. La ricerca etnografica, infatti, ha avuto sino a tempi recenti come referente principale uno spazio fisico. La delimitazione e la localizzazione del terreno di ricerca in quanto luogo geograficamente definito, in cui l'oggetto di ricerca è indagato nei fenomeni tangibili e situati della realtà, sono stati elementi fondanti per la prassi etnografica:

Ciò era inevitabile, almeno nel senso che l'attività etnografica ha comportato quasi sempre lo spostamento del ricercatore da uno spazio, il proprio, verso un «luogo altro», quello della popolazione studiata. Tuttavia tale localizzazione ha avuto riflessi importanti anche sul piano teorico, come dimostra la tendenza a concepire gli oggetti del lavoro etnografico sotto forme di identità largamente isolate, circoscritte e appunto localizzabili. [...] Tale concezione è anche il prodotto di un certo tipo di pratica etnografica, la quale comporta un soggiorno più o meno prolungato del ricercatore in uno spazio fortemente localizzato, il «campo»¹⁰.

L'importanza dei vari approcci con cui si può concepire questa nozione è fondamentale. Il suo valore polisemico consente di identificarlo di volta in volta sia come uno spazio

⁹ Fabietti vede nella nozione di campo due identificazioni, che sono l'una la premessa dell'altra. La prima è quella tra campo ed etnografia, due realtà che egli vede come non completamente sovrapponibili. La seconda, che è quella che mi interessa, è quella tra la nozione di campo come attività di ricerca e quella di campo come luogo. *Ibidem*, p. 13.

¹⁰ *Ibidem*, p.20.

geografico, sia come lo specifico luogo dove si svolge la ricerca etnografica, sia con l'oggetto stesso della ricerca (ad esempio nell'espressione, il "mio campo").

Così, il "lavoro di campo" è l'elemento chiave dell'immagine che l'antropologia elabora di se stessa; ma la ricerca sul campo come nucleo centrale dell'*epos* antropologico è a sua volta un'immagine composta attraverso il ricorso ad alcuni costituenti che ritornano con insistenza: il viaggio, l'avventura, l'intrusione in una realtà esotica, "l'epopea solitaria dell'antropologo – moderno Ulisse – che oltrepassa i confini entro i quali il resto dell'umanità consuma i suoi giorni, l'incontro con l'altro, l'esaltazione dell'io che trascende se stesso"¹¹. Parlare di campo implica allora parlare tanto dei suoi ingredienti, quanto delle premesse epistemologiche che hanno costruito la cornice teorica sulla quale la nozione stessa fonda la propria irriducibilità disciplinare. Rivers la fa coincidere con il lavoro intensivo di un ricercatore che vive per un anno o più in una comunità di quattro o cinquecento individui e studia ogni dettaglio della loro vita e della loro cultura; che arriva a conoscere personalmente ogni membro della comunità; che non si accontenta di una conoscenza generica ma studia ogni aspetto della vita e dei costumi nei loro dettagli concreti per mezzo della lingua indigena¹².

Sebbene l'origine di questo approccio sia generalmente attribuita a Malinowski, l'osservazione partecipante non è una sua invenzione, né tantomeno lo è la produzione di testi etnografici basati sulla permanenza sul campo di lunga durata, durante la quale la raccolta dei "dati" veniva svolta interamente in lingua indigena. Pioniere lo è in un altro senso, la sua peculiarità è da ricercarsi nella destrezza nel trasformare strumenti concettuali e metodologici volti a produrre pura e semplice etnografia, in mezzi mediante i quali produrre

¹¹ Scarduelli, Pietro. *Antropologia. Orizzonti e Campi di Indagine*. Torino, Il Segnalibro, 2002.

¹² Rivers, cit. in Holy, Ladislav. "Theory, Methodology and the Research Process". *Ethnographic research : a guide to general conduct* / edited by R. F. Ellen ; with a foreword by Sir Raymond Firth London : Emerald, 2007.

“specifico sapere antropologico”¹³. Come già accennato all’inizio del capitolo, egli realizza la sintesi di elementi sino ad allora separati. Il lavoro di campo, per lo scienziato polacco, non era indirizzato a una descrizione dei costumi locali, quanto piuttosto a una verifica di una particolare teoria - la teoria funzionalista - secondo la quale la cultura è un insieme di elementi correlati, ognuno dei quali mantiene la coesione e la coerenza interna della società tramite una funzione specifica. Le pratiche e le istituzioni sociali integrate nel grande sistema complessivo “cultura” concorrono reciprocamente alla reiterazione del sistema stesso, riequilibrandolo e garantendone il funzionamento. La sussunzione teoretica guidava così la metodologia empirica, dove il concetto di cultura, senza scomodare la nota definizione che ne diede Edward Taylor, si presentava come onnicomprensivo:

If cultural anthropology is methodologically distinctive, it is first of all because of what it grants topical or thematic pride of place, not because of what it defines fieldwork to be. Among such nineteenth-century anthropological pioneers as Edward Taylor and Henry Louis Morgan (and still, indeed, for Malinowski) “culture” was, well, just everything from hunting implements to chiefdoms.¹⁴

I lavori di Radcliffe-Brown ampliarono la prospettiva funzionalista, ponendo l’accento sulla struttura, identificata con l’insieme delle relazioni sociali. Le singole istituzioni, così come i singoli organi nel loro rapporto con l’organismo, concorrono al mantenimento e alla riproduzione degli assetti sociali, mantenendoli così “in stato di vita”. Il modello organicistico di società che utilizzò Radcliffe-Brown fu acquisito dalla tradizione sociologica Durkheimiana, che aveva prodotto un modello di società euristico fondato prevalentemente sulla zoologia e la biologia. Qui, la totalità è sinergeticamente realizzata da

¹³ *Ibidem* pp.15.

¹⁴ Faubion, James D. “Currents of Cultural Fieldwork” in *Handbook of Ethnography*, Londra, Sage, 2001, pp.40.

singole unità, che solidificano e sostengono, nella rassicurante cornice che dispensa il simbolismo biologico-scientifico, l'organismo sociale. Negli anni Venti, e fino agli anni Cinquanta, ci fu uno stretto rapporto in ambito europeo fra lo sviluppo del metodo dell'osservazione partecipante e le teorie funzionaliste e struttural-funzionaliste, tanto che il metodo scientifico divenne il punto di riferimento per un'intera generazione di antropologi, in cui la sfera della pratica era subordinata a quella della teoria.

Per quanto riguarda gli Stati Uniti, i boasiani erano probabilmente i teorici culturali più coerenti e prolifici, anche se non proprio i migliori ricercatori sul campo, secondo quanto riferito da James D. Faubion:

The Boasians had a healthy respect for the natural science. Yet thinkers or theorists from whom they derived their understanding of culture had preceded Taylor, and were almost all Germanic, Historicist and (one would now call) Hermeneutical. [...] Taylor had, of course, himself written of culture as “complex whole”, but the Boasians were not simply reproducing his precedent. For the anthropologist of the nineteenth century, “culture” was a near synonym of civilization, and civilization was a human unity, low or crude in its “primitive” manifestations, high and refined in modern ones. [...] For the Boasians, in contrast, “culture” was importantly plural, no one but instead many things, if sometimes more simple, sometimes more complex. For the social anthropologists, there were “societies”. For the Boasians, analogously, there were “cultures”¹⁵.

Ma l'antropologia non emulò la scienza della natura solo nella sua struttura e nei suoi obiettivi. Se infatti Radcliffe-Brown proponeva che lo studio di casi individuali fosse orientato solamente al sussumere regole di funzionamento generali e illustrazioni

¹⁵ Faubion, D. James. *op. cit.*

panoramiche delle società, e Boas proponeva come possibile lo scientismo nella conoscenza antropologica solo una volta conclusa la sistematica raccolta di artefatti e di accurate trascrizioni testuali in lingua indigena che propose e impegnò il suo lavoro di campo e quello dei suoi studenti (e qui non smentiva la sua precedente formazione in fisica, in quanto era della convinzione che lo sviluppare l'elaborazione teorica fosse subordinato a una preliminare collezione di gran quantità di materiali e campioni), era perché la scienza sociale ambiva a una struttura analoga alla "scienza da laboratorio": ciò imponeva ai suoi praticanti che i propri oggetti di studio dovevano essere concepiti come aventi il medesimo statuto di quelli rigorosamente analizzabili all'interno dei contesti sperimentali, si sentiva in altri termini l'urgenza di ottenere qualcosa dalle proprie osservazioni che legittimassero le scienze umane, ovvero dei dati grezzi comparabili a quelli ottenibili dallo scienziato in camice bianco.

Se l'oggetto di studio doveva essere reale, fattuale, doveva pur risiedere nei fenomeni empirici che accadono "là fuori" nel mondo¹⁶. Doveva essere disponibile tanto quanto gli oggetti della scienza naturale lo erano per lo scienziato. Così, inevitabilmente, i dati sensoriali, le informazioni raccolte attraverso la propria esperienza e la concretezza del mondo sociale acquisirono la massima rilevanza. Parallelamente, solo con l'osservazione diretta dei fenomeni questi dati erano affidabili e utilizzabili. Gli antropologi, al pari degli uomini di scienza, non si potevano più affidare a informazioni di origini profane, quelle cioè condotte da figure sul campo senza nessuna formazione professionale. Fu quindi la volontà di dotare l'antropologia di uno statuto scientifico che condusse allo stabilimento della ricerca sul campo come requisito indispensabile al quale ogni antropologo doveva (e deve) attenersi.

¹⁶ Holy, *op. cit.*, pp. 21.

James Clifford, in una sua lucida analisi, cerca di chiarificare lo statuto di quello che definisce come un retaggio antropologico, e che identifica essenzialmente nel ruolo del viaggio, quel particolare allontanamento fisico che porta temporaneamente “via da casa” e costituisce la cornice essenziale del lavoro sul campo¹⁷. L'autore, che scrive in tempi relativamente recenti, ci suggerisce come il *fieldwork* rimanga una figura centrale nella definizione della disciplina, e pone l'attenzione sul campo quale attività “spazialmente incorporata” nel ricercatore. Infatti, in opposizione a un altro tipo di conoscenza, indubbiamente più epidermica (tra cui include la letteratura di viaggio e il resoconto giornalistico), Clifford rimarca come la ricerca antropologica sia sempre stata orientata verso la produzione di una conoscenza profonda, culturale¹⁸. Ma in pratica, i criteri di questa profondità (cita a titolo d'esempio il periodo di permanenza, le modalità dell'interazione, la ripetizione di più soggiorni, l'acquisizione del linguaggio nativo) sono variati ampiamente nel tempo, tanto quanto sono variate le esperienze e le attuazioni delle ricerche etnografiche. Questa molteplicità di pratiche ha finito per sfumare ogni contorno (teorico, disciplinare, metodologico), finendo con il privare di ogni referente stabile l'espressione “lavoro sul campo”. Per spiegare cosa gli antropologi ritengano sia una sorta di campo ideale, archetipico, introduce l'idea di esemplare, utilizzando uno degli strumenti concettuali offerti dal lavoro epistemologico di Kuhn¹⁹. Così come il pettirosso rappresenta un esempio tipico di uccello in relazione al pinguino, taluni esemplari casi di etnografia racchiudono, o meglio,

¹⁷ Clifford, James. *Spatial Practices: Fieldwork, Travel, and the Disciplining of Anthropology*. In Ferguson James (a cura di), *Anthropological Locations, Boundaries and grounds of a field science*, London, University of California Press, 1997.

¹⁸ *Ibidem*, p. 186.

¹⁹ Thomas Kuhn ha elaborato all'inizio degli anni Sessanta una concezione epistemologica che si trova in netto contrasto con molti principi del neopositivismo. Gli esemplari che riprende Clifford si inseriscono all'interno di quelle che si possono definire come “matrici disciplinari”. Queste, danno forma alla concezione storico-scientifica del cambio di paradigma elaborata dal filosofo americano: infatti, i momenti rivoluzionari nella scienza, per l'autore, vanno visti come movimenti della storia e non come singole confutazioni di ipotesi, ed in questo si contrappone oltre che al neopositivismo anche al falsificazionismo proposto da Popper. Sono mutamenti complessivi degli orientamenti teorici, delle assunzioni metafisiche, delle formule, delle regole metodologiche e delle procedure sperimentali che caratterizzano un'intera comunità scientifica. Chiama questo insieme totale “paradigma”, e identifica le rivoluzioni scientifiche come uno spostamento paradigmatico (o un suo esaurimento) dei precedenti orientamenti scientifici. Kuhn Thomas S., *Nuove riflessioni sui paradigmi* in Kuhn Thomas, *et al.*, *Paradigmi e rivoluzioni nella scienza*, Armando, Roma, 1983.

ancorano a loro nella mente degli antropologi esperienze di ricerca decisamente eterogenee. In questo senso, la spedizione esotica perseguita ininterrottamente per una durata non inferiore all'anno, ha stabilito una regola di validità non scritta su cui le altre pratiche sono state, e sono tuttora, giudicate. Il pettirosso dell'etnografia è, così, potentemente incarnato dalla fotografia della tenda di Malinowski piazzata nel bel mezzo di un villaggio trobriandese a svariati giorni di nave dal polo accademico. Ma quindi, cosa e come deve essere, il campo, per essere vero, reale? Vero per chi?

Real for whom? The meaning of an expression is ultimately determined by a language community. This *use* criterion opens space for a history and sociology of meaning. But it is complicated, in the present case, by the fact that those people recognized as anthropologist (the relevant community) are critically defined by having accepted and done something close (or close enough) to “real fieldwork.” The boundaries of the relevant community have been (and are increasingly) constituted by struggles over the term’s proper range of meanings. This complication is present, to some extent, in all community-use criteria for meaning, especially when “essentially-contested concepts” are at stake. But in the case of anthropologists and “fieldwork,” the loop of mutual constitution is usually tight. The community does not simply use (define) the term “fieldwork”; it is materially used (defined) by its senses²⁰.

Il principio di mutualità che si instaura tra l'antropologo-etnografo e la comunità scientifica governa l'atto di definizione di entrambi. Il problema è come accogliere le suggestioni provenienti dalle etnografie multi-situate, nell'esplorazione dei modi in cui sviluppare oggetti di ricerca significa situarli attraverso differenti spazi etnografici, parallelamente ai propri informatori. Ciò che vuole mostrare Clifford nel suo testo, in buona sostanza, è che

²⁰ *Ibidem*, p. 187-188.

l'antropologia socioculturale è sempre stata una disciplina malleabile, aperta. Si è vantata della sua abilità di poter ricorrere, arricchire e sintetizzare altri campi del sapere. Ma la sua intima natura antidogmatica tende a riproporre sistematicamente diatribe circa la sua definizione come disciplina a sé stante. Così, si è concentrata principalmente sulle sue specifiche pratiche di ricerca come elemento di definizione centrale. Il lavoro sul campo ha quindi giocato e continua a giocare un ruolo cruciale.

Che cosa fa dunque l'etnografo? «Scrivere», ricorda Geertz²¹. Nel suo testo chiave per l'antropologia moderna, l'antropologo americano critica l'idea del campo come il "laboratorio" della scienza antropologica. Visto quale laboratorio naturale, infatti, il luogo della ricerca è stato vittima di una fallace e dannosa analogia. Dapprima l'autore ne contesta la premessa fondante (in che genere di laboratorio nessun parametro sarebbe controllabile? Si interroga ironicamente), ma è soprattutto la conseguenza razionalista che ne deriva che sembra ancor più minacciosa: l'idea del *field* come laboratorio scientifico rimanda all'idea che i dati che si desumono dalle ricerche etnografiche siano incontaminati e incondizionati (creando così delle diapositive di "pure culture"), e, quindi, dei *fatti* privilegiati rispetto a quelli ricavabili con altre metodologie di diverse tradizioni disciplinari.

1.1.3 Un'antropologia del noi: da *Fieldwork* a *Homework*

Si può notare come in questo dibattito interno alla comunità accademica internazionale, la concezione sul ruolo della nozione di campo (assieme a quella sul ruolo del viaggio e sulla

²¹ O meglio, *inscrive*, si affretta a precisare. Annotando il discorso sociale, l'etnografo lo trasforma da avvenimento effimero, che avviene fuggacemente e poi inevitabilmente si perde, a resoconto consultabile, scritto, fissato, *inscritto*. L'etnografia, in questo senso, utilizza la scrittura per produrre i "fatti" antropologici. Geertz Clifford, "Verso una Teoria Interpretativa della Cultura", in *Interpretazione di Culture*, Bologna, Mulino, 1998, p.29 (ed. originale *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973).

questione riguardante l'autorità etnografica), è messa a dura prova²². Le continue riformulazioni teoriche e le diverse proposte etnografiche apparse recentemente e di cui Clifford fa un resoconto nel suo testo, tendono verso una riformulazione del terreno di lavoro. Persino la nozione stessa di *fieldwork*, oggi, può risultare in alcuni casi inadeguata. Come lo è stata per l'etnografia svolta da Kamala Wisweswaran, che sviluppa invece il concetto di *homework*, all'interno del dibattito condotto dall'etnografia femminista nel tentativo di decolonizzare l'antropologia²³. "*Homework, not Fieldwork*", è il titolo che dà Wisweswaran a una sezione del suo testo. Qui, l'autrice intende oltrepassare la dicotomia tra l'«essere là» e l'«essere qua»: non definisce la sua proposta con una rigida relazione oppositiva al lavoro sul campo, esotico e distante. Così come lo stare *at home* non è per lei una mera definizione dello stare a casa propria, studiando la propria comunità per conto di una data comunità scientifica. La posizione della persona, del ricercatore, acquisisce un significato diverso, un sapersi situare alternativamente rispetto alle istituzioni, ai rapporti di genere, alle classi sociali, alla sessualità e non ultimo in relazione al processo di apprendimento all'interno della propria cultura di appartenenza. Un compito difficile quello di cui si fa portavoce Wisweswaran, quello dello *straniamento* antropologico dalla propria, stessa cultura, indipendentemente dalla posizione in cui ci si viene a trovare²⁴. Decostruendo

²² La questione dell'autorità etnografica è stata affrontata ampiamente dagli autori della "svolta interpretativa", tra i quali spicca sicuramente il lavoro del già citato Clifford Geertz. In base ai principi del circolo ermeneutico che egli mette in campo, la restituzione etnografica non può sottrarsi al ridare, in chiave testuale, la complessa dinamica auto riflessiva e negoziale che è alla base della processualità dell'apprendimento del sapere antropologico. La sua prospettiva ermeneutica, e la sua concezione della "cultura come testo", sono prese in esame nel volume di Malighetti Roberto, *Clifford Geertz, il Lavoro dell'Antropologo*, Novara, De Agostini Scuola, 2008 (a sua volta riedizione di un libro meno recente, *Il Filosofo e il Confessore*, Milano, Unicopli, 1991). Un inevitabile testo con cui l'etnografia ha cominciato a discutere francamente la sua "crisi", è Clifford James, Marcus George, *Scrivere le Culture, poetiche e politiche dell'etnografia*, Roma, Meltemi, 1997 (ed. originale *Writing Culture: poetic and politics of ethnography*, University of California Press, 1986), o ancora Clifford James, *I Frutti Puri Impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri, 2010 (ed. originale *The Predicament of Culture, Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art*, Harvard University Press, 1988).

²³ Wisweswaran, Kamala. *Fictions of Feminist Ethnography*, Minneapolis & London, University of Minnesota Press, 1994. Per una lucida analisi sulla storia dell'etnografia femminista condotta dall'autrice, vedi anche "Histories of Feminist Ethnography", in *Annual Review of Anthropology* 26, 1997, p. 591-621.

²⁴ Nelle parole con cui lo definisce Fabietti, lo straniamento antropologico è "ricercato dall'antropologo è largamente intenzionale e previsto". È un aspetto del viaggio antropologico, una condizione *sine qua non* per vedere da fuori situazioni che paiono radicalmente diverse e nelle quali tuttavia è possibile ritrovare un

questa opposizione, e caricando di un significato nuovo lo stare «a casa», che al tempo stesso potenzia e limita l'etnografo, Wisweswaran apre spazio così a nuove possibili strade di ampliamento all'impresa etnografica che non ricalchino le ortodossie precedenti²⁵. Così, il *fieldwork*, in cui gli antropologi si impegnano nel loro studio “dall'interno”, diventa un'etnografia per così dire “domestica”, come suggerito dall'espressione anglofona. Quest'espressione definisce allora come impostare la ricerca antropologica quando il suo contesto è situato non in luoghi geograficamente lontani ed esotici, ma piuttosto in contesti *endotici*, ovvero quelli in cui l'antropologo vive la sua quotidianità²⁶.

In che modo tutto questo ha a che fare con l'etnografia virtuale? Si potrebbe obiettare che lo stare davanti al computer non ponga al centro della sua riflessione la dimensione domestica, piuttosto dematerializzerebbe il corpo, disseminerebbe la soggettività dell'internauta in un ventaglio di siti delocalizzati. Il ricercatore, però, non potrà condurre un'etnografia unicamente “Giù nel cyberspazio”²⁷. E ancora, una volta nel cyberspazio non potrà condurre unicamente un'etnografia. La sua, la nostra quotidianità entrerà prepotentemente in gioco: i tempi di accesso, le persone con cui interagiamo (sia offline che online), le possibilità messe a disposizione dal proprio hardware, le finestre chiassose o quelle taciturne, le interruzioni, le distrazioni. Per quanto mi riguarda, parlo spesso con miei amici del lavoro che conduco e di come prosegue, tanto che alcuni di loro sbirciano il forum o i collegamenti di cui gli parlo. E a volte me ne consigliano (estendendo, così, il campo di ricerca). In effetti, mi metto a pensare, per loro è come se stessi parlando di un sito come un altro, raggiungibile in modo

elemento di familiarità. Ma lo straniamento è anche una condizione per poter osservare noi stessi e il nostro mondo, che ci parevano così familiari, con uno sguardo “capace di coglierne l'estraneità e di assimilare, questo noi e questo mondo, agli altri Sé e agli altri mondi presso i quali ci rechiamo.” Fabietti, *op.cit.*, p. 31.

²⁵ Clifford aggiunge: “homework” is the critical confrontation with the often invisible processes of learning (the French word *formation* is apt here) that shape us as subject. Clifford James, *op. cit.* p. 213.

²⁶ L'“essere endotico” dell'*homework* è una caratteristica che mette in rilievo Giovanni Pizza nel campo dell'antropologia medica, dove il sapere critico antropologico, interrogandosi su un sapere “naturalizzato” come quello del campo della biomedicina occidentale, pone ulteriori interrogativi sull'efficacia della classica formulazione del lavoro sul campo. Pizza Giovanni, *Antropologia Medica, Saperi, Pratiche e Politiche del Corpo*, Roma, Carocci, 2005.

²⁷ *Giù nel cyberspazio* è il titolo italiano del secondo tassello della “trilogia dello *sprawl*” di Gibson, a cavallo tra gli eventi narrati in *Neuromante* e *Monna Lisa Cyberpunk* (nella sua veste originale, il romanzo ha come titolo *Count Zero*). Gibson, William. *Giù nel cyberspazio*, Mondadori, 1992.

estremamente comodo, e che fa parte del loro utilizzo inconsapevole e spassionato di internet: in una generazione come quella odierna ad alta intensità mediale²⁸, sembra proprio che molti di noi siano in grado di parlare la lingua dell'interfaccia. Giocoforza, utilizziamo varie interfacce attivamente e spesso inconsapevolmente per una svariata quantità di compiti (inviare la posta elettronica, organizzare i file, gestire applicazioni, controllare i nostri account, aggiornare i blog, ma ci sono esempi più triviali quali il pesare la frutta al supermercato, il rifornirsi di carburante alla pompa di benzina o l'effettuare un prelievo allo sportello automatico)²⁹. Nell'utilizzare una celebre espressione di Lev Manovich, si può sostenere che oggi il computer non è più uno strumento di lavoro, né è possibile pensarlo esclusivamente in relazione allo svago o a una qualsivoglia prestazione ben definita: il computer è diventato in brevissimo tempo una gigantesca Interfaccia culturale³⁰. Un medium che ri-media i precedenti, che fa interagire telematicamente tra di loro milioni di utenti nei contesti più disparati. Principalmente un mezzo visivo, la HCI (Human Computer Interface), secondo Manovich modifica il linguaggio culturale proveniente dall'approccio cinematografico (intendendolo come universalmente condiviso):

Da questo punto di vista, il computer mantiene la promessa del cinema, diventando un esperanto visivo, un obiettivo su cui si concertarono molti artisti e critici cinematografici degli anni Venti da Griffith a Vertov. [...] Il vero Esperanto non ottenne mai una grossa popolarità mentre le interfacce culturali oggi vengono ampiamente utilizzate e s'imparano facilmente. Ci troviamo davanti a una situazione senza precedenti nella storia dei linguaggi culturali: un linguaggio progettato da poche persone viene adottato immediatamente da milioni di utenti del computer. Com'è possibile che milioni di persone in tutto il mondo adottino oggi un programma

²⁸ Sull'ipermedialità rimando ai capitoli 3 e 4.

²⁹ Questo aspetto chiama in causa la costruzione dell'etnografia stessa. A questo proposito, vedi 2.1.2.

³⁰ Manovich, Lev. *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002.

sviluppato la sera prima da un programmatore poco più che ventenne della California settentrionale? [...] Liberata dalla temporanea prigionia dell'immagine di una macchina puntata sulla realtà, la cinepresa virtuale diventa un'interfaccia che ci collega a tutti i media e alle informazioni operanti nello spazio tridimensionale. In quest'interfaccia, la visione cinematografica trionfa sulla tradizione della stampa e la cinepresa cannibalizza la pagina. La galassia Gutenberg diventa un semplice componente dell'universo dei fratelli Lumière³¹.

In questo senso, allora, le parole della Wisweswaran possono essere ricalibrate: la posizione della persona, nell'acquisire un significato diverso e nel sapersi situare alternativamente in relazione al processo di apprendimento all'interno della propria cultura di appartenenza, dovrà problematizzare soprattutto l'utilizzo che se ne si fa delle ancora giovani interfacce culturali che si originano dal codice binario. L'etnografia così concepita, come ho già avuto modo di sostenere, non è tanto un'attività che fa del dimorare intensamente, soli e immersi in un mondo altro spesso romanticizzato nei resoconti etnografici³² un peculiare elemento cardine, quanto una pratica che prevede frequenti visite (o accessi) e spirito di collaborazione tra le parti nella relazione. Non si è più viaggiatori, "archeologi dello spazio", che invano tentano di ricostruire l'esotismo con l'aiuto di frammenti e rottami, così come si definì Lévy-Strauss in *Tristes Tropiques*, ma professionisti che, invece di essere ubicati nello spazio discreto, "abitano" le relazioni personali nel tempo e nei luoghi di tutti i giorni. Come è il caso di McCarthy Brown, che nella sua etnografia condotta a Brooklyn a proposito di Alourdes, una sacerdotessa voodoo, viaggia in automobile, o con la

³¹ *Ibidem*, pp.109-110.

³² A titolo d'esempio, vale la pena citare le parole con cui si esprime Scarduelli a proposito dei resoconti etnografici: "Poiché la convinzione di aver vissuto un'esperienza eccezionale favorisce l'autocompiacimento, talvolta non si resiste alla tentazione di drammatizzare – dichiara in poche righe, per poi, dopo una breve carrellata di approcci, concludere - tuttavia la ricorrente tentazione apologetica non è solo il pedaggio pagato ai luoghi comuni di cui si nutre l'immagine pubblica dell'antropologo ma è anche espressione del disagio intellettuale connesso con il problema della definizione della specificità teorica e metodologica della disciplina." Scarduelli, Pietro. *Antropologia. orizzonti e campi di indagine*, Torino, Il Segnalibro, 2002, pp. 49-51.

metropolitana di New York, dalla sua abitazione nella zona inferiore di Manhattan fino a strade in cui trova un mondo composto, colorato da una pluralità di lingue, cesellato da un irriverente tappezzamento di negozi, ristoranti e chiese: la studiosa, nel tornare a casa la sera, riflette sull'illusione che le crea la sua stessa città, non senza un velo ironico³³. O, come si può trarre nel progetto di Sarah Pink nello studio di una comunità di migranti spagnoli laureati in Inghilterra, una ricercatrice che riflette come il “suo campo” sia eretto al pari di una perenne ma indefinita opposizione tra casa e lavoro, personale e professionale, informatori e colleghi. Per tutto il periodo della ricerca, per lei il campo non ha avuto entrata, né tantomeno uscita, era simultaneamente dappertutto e in nessun luogo in particolare³⁴.

La possibilità offertami da tale concezione del lavoro sul campo sarà una delle basi teoriche su cui costruire una metodologia di indagine nel corso di questo lavoro. Ed è proprio la possibilità di nuovi orizzonti teorici, offerta da questo sguardo generale su uno dei grandi temi che caratterizzano la riflessione epistemologica dell'antropologia odierna, ovvero fino a dove il campo può essere definito tale nel contesto della disciplina, ad essere di grande interesse per il discorso che intendo affrontare. Detto in altre parole: dove piantare la tenda? (ma la domanda, piuttosto, è: quanto, questa che è ormai solo una metafora, può ancora aiutarci?)

³³ “I was no more than a few miles in Manhattan, but I felt as if I had taken a wrong turn, slipped through a crack between worlds, and emerged on the main streets of a tropical city”. Brown, citata da Clifford, James. “Spatial Practices: Fieldwork, Travel, and the Disciplining of Anthropology”. In Ferguson James (a cura di), *Anthropological Locations, Boundaries and grounds of a field science*, London, University of California Press, 1997, pp. 188.

³³ Pink, Sarah . “Informants’ Who Come ‘Home’”. In Amit, Vered. *Constructing the Field. Ethnographic Fieldwork in the Contemporary World*, London, Routledge, 2000.

³⁴ Pink, Sarah . “Informants’ Who Come ‘Home’”. In Amit, Vered. *Constructing the Field. Ethnographic Fieldwork in the Contemporary World*, London, Routledge, 2000.

1.2 Lo Spazio

La citazione di Malinowski con cui ho aperto questo capitolo ha chiesto di “immaginarsi” in una nuova situazione, ha domandato al lettore di essere virtualmente “là”. Questo lavoro intende indagare come si può procedere quando nel lavoro etnografico si verifica una parziale dissociazione di una delle sue componenti storiche, lo spazio geografico. Esplora il fenomeno dei territori virtuali, spazi di interazione umana realizzati da software digitali, per la maggior parte attraverso internet. In questo senso, attinge dalle recenti riflessioni sul metodo etnografico e dall'emergente campo di studi sull'etnografia virtuale le sue fondamenta teoriche. Come ho cercato di mostrare, gli antropologi oggi riconoscono i limiti del “campo” circoscritto e delineato spazialmente, ne fanno oggetto di contestazione, ne discutono in termini di produzione da parte degli stessi studiosi, oltre che dalle istituzioni e dalla politica internazionale³⁵. Mostrerò come gli autori che si sono cimentati nel produrre etnografie del cyberspazio non siano concordi sulla totale scomparsa degli spazi di indagine. Il rapporto fra globale e locale, inteso come sfondo della riflessione, mette in primo piano nozioni come quelle di flusso, disgiuntura dei piani o panorami, transnazionalismo e transito, e sembrano a taluni moltiplicare i luoghi piuttosto che affermarne la scomparsa. Proporre una metodologia di ricerca indirizzata al virtuale vorrà dire dunque proporre un

³⁵ A questo proposito si esprimono Ferguson e Gupta, nel loro studio sui dati etnografici provenienti dal contesto indiano. Sviluppando un concetto di transnazionalità basandosi sull'assunto teorico foucaultiano della “governmentalità”, intravedono nella verticalità e nell'agglomerazione dei principi che hanno a lungo aiutato il legittimarsi e il naturalizzarsi di politiche statali rispetto alle autorità locali. Ferguson James, Gupta Akhil, “Spatializing States: Toward an Ethnography of Neoliberal Governmentality”, *American Ethnologist*, Irvine, University of Carolina Press, Volume 29, Fascicolo 4, p. 981 – 1002. Su un altro fronte, questa volta africano, sulla tematica della costruzione di un'identità continentale omogenea, avvenuta soprattutto per via dell'incontro con l'occidente, si esprime così Bargna: “La riformulazione della “filosofia africana” come “filosofia (post)coloniale” comporta l'esplicita assunzione del costitutivo meticcio della filosofia africana marcata innanzitutto dall'incontro/scontro con l'Occidente, di cui occorre farsi carico in tutta la sua costitutiva e sofferta ambiguità. Il concetto di “postcoloniale” infatti non implica un terreno libero da condizionamenti, un'indipendenza totale e raggiunta, ma trascina con sé quelli di “coloniale” e “precoloniale”, il che non solo significa che quanto alla sua origine ha degli antecedenti storici e passati, ma che questi costituiscono un'eredità presente, cosa che motiva il ricorso alla barratura o alle parentesi nella scrittura del termine “postcoloniale”. In Bargna Ivan, “Trasfigurazioni. La Costruzione Filosofica dell'Identità Africana”, in *Filosofia in Africa* 53, Bologna, Lai-momo, 2010.

nuovo spazio disciplinare non più geograficamente localizzabile in cui condurre inediti studi etnografici. Un nuovo “spazio antropologico”. È Lévy, nel suo *L'intelligenza Collettiva*, che dà una prima definizione a questa espressione:

Avanziamo l'ipotesi che oggi si dischiuda un nuovo “spazio antropologico”, lo *Spazio del sapere*, il quale potrebbe davvero dominare gli spazi precedenti, ovvero la Terra, il Territorio, e lo Spazio delle merci. [...] Che cos'è uno spazio antropologico? È un sistema di prossimità (spazio) proprio del mondo umano (antropologico) e dunque dipendente dalle tecniche, dai significati, dal linguaggio, dalla cultura, dalle convenzioni, dalle rappresentazioni e dalle emozioni umane³⁶.

Spazio antropologico e spazio etnografico: due spazi distinti anche se direttamente interconnessi. Lo spazio etnografico, di natura metodologica, e quello “antropologico” che non allude qui all'antropologia in quanto disciplina ma alla dimensione umana, sono interconnessi tra loro. Il primo, un sistema di prossimità governato dalle costellazioni semantiche proprie dell'umanità (e funzionale al mantenimento della stessa) è l'oggetto di studio del secondo: si può dire che gli antropologi raggiungono nuovi spazi etnografici per illustrare diverse attualizzazioni compiute dalla specie umana, celate a loro volta nell'eterogeneità degli spazi antropologici.

Seguendo quanto teorizzato da Lévy, lo spazio non può essere inteso solo attraverso la sua misurabilità geometrica, ma in quanto spazio per l'uomo, vi è una inscindibile componente esperienziale e una, altrettanto importante, di significazione. Secondo l'autore, è proprio

³⁶ Lo spazio del sapere è quindi l'ultimo degli spazi di significazione che l'uomo ha creato per sé stesso. Nonostante fisicamente esperito, si può riflettere per esempio sul come lo spazio territoriale sia umanamente significante solo attraverso un sistema formale autoindotto, infatti: “...secondo lo spazio antropologico del “Territorio”, due persone che si ritrovino da una parte e dall'altra di una linea di frontiera sono tra loro più “lontane” rispetto a persone appartenenti allo stesso paese, anche se nello spazio della geografia fisica il loro rapporto è inverso.” Lévy, Pierre. *L'intelligenza collettiva, per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.

l'etnologia che ha mostrato casi in cui le condizioni di possibilità dello spazio umano si moltiplicano, arrivando a fornire interpretazioni di campi e proiezioni di prossimità relazionali ben prima dell'arrivo del cyberspazio, o sviluppate in contesti quantomeno differenti. Ad esempio, nell'introdurre il suo testo sulla cosiddetta "arte africana", Ivan Bargna svolge una ricognizione preliminare sulle svariate forme che può arrivare ad assumere lo "spazio" africano: definito come un campo relazionale in cui tutto ciò che esiste è in relazione alla "forza che è di ciascuno e questa dalla posizione che si occupa nel reticolo in cui consiste il mondo e la cui mappa è fornita dalla tradizione"³⁷. Qui, lo spazio topologico africano perde la sua definibilità sulla base di proprietà formali o metriche ma, in virtù della sua discontinuità, della sua stratificazione e del suo essere legato a situazioni concrete, si definisce sulla base di relazioni qualitative. È indicativo il modo in cui l'autore ricontestualizza la distinzione tra lo spazio vissuto all'interno dei villaggi agricoli africani e l'altrove selvaggio:

...una distinzione simbolicamente molto netta presente fra le culture agricole africane – come quella fra lo spazio umanizzato del villaggio e quello selvaggio della savana o della foresta (brousse) – non sia però così esclusiva e fisicamente definibile come si potrebbe pensare. I Gourmantché del Burkina Faso distinguono lo spazio civilizzato del villaggio e delle terre coltivate adiacenti (spazio fecondo e femminile) da quello delle terre abbandonate o mai coltivate (terra sterile e maschile) che è invece dimora di spiriti vaganti e fra di essi pongono lo spazio intermedio delle terre coltivate temporaneamente o in modo discontinuo.

La distinzione però è solo apparentemente geografica: la brousse è piuttosto il luogo di tutto ciò che è lontano dall'umano pur essendo talora fisicamente molto vicino: non implica la distanza quanto l'indistinzione, l'assenza di contorni differenziati. Mentre il

³⁷ Bargna, Ivan. *Arte Africana*, Milano, Jaca Book, 2003.

villaggio è modellato sulla struttura del corpo umano, nella brousse non si coglie alcun chiaro principio organizzativo, è il non-spazio delle ubiquità e delle metamorfosi: per questo la notte, con l'oscurità, ogni spazio al di fuori della casa tende a divenire brousse e per questo la si vede avanzare sotto la luce abbagliante del mezzogiorno che appiattisce le figure rendendole meno distinte.³⁸

Questa descrizione, insieme ad altre presenti nel testo³⁹, può certamente far riflettere più attentamente sul carattere apparentemente inedito, in ambito etnografico, che pare derivare dalla rivoluzione cibernetica. Se pare certa, infatti, la nascita di un nuovo spazio relazionale in cui convergono e si accomodano pratiche di vita passate (e con loro, valori e imperativi culturali), questa nuova meta non segna uno scarto incolmabile con le precedenti. È così che, nei primi anni Novanta, Lévy conduce con una disamina filosofica di questo nuovo spazio. È uno spazio che egli colloca oltre altri tre precedenti spazi di significazione per l'umanità. Il primo è quello della Terra, radicato su tre fondamenta che caratterizzano la nostra specie: il linguaggio naturale, la tecnica, e le forme complesse di organizzazione sociale, in cui vi include anche la religione nel suo senso più ampio. Solo *l'homo sapiens*, infatti, vive sulla Terra, gli animali in nicchie ecologiche. Le modalità di accesso alla cosmologia, i cardini per concepire il rapporto con questo primo spazio, sono i riti e i miti. Ciò porta l'uomo a definire la propria identità tramite il legame con il cosmo nel rapporto di affiliazione con gli altri suoi simili⁴⁰. Lo spazio del Territorio è inventato con l'arrivo della sedentarizzazione: il

³⁸ *Ibidem*, pp.17.

³⁹ Come l'incipit del primo capitolo del suo testo, in cui, a proposito dell'alternarsi tra la vita e la morte, l'aldilà e l'aldilà, Bargna afferma: «Per quanto si possano attribuire il cielo agli dei e la terra agli uomini, e tale rapporto possa essere rappresentato graficamente o plasticamente, non abbiamo a che fare con una trascendenza situata in un aldilà spazializzato». O ancora la nozione di *Garii*, lemma Hausa che solo impropriamente si può tradurre in "città", ma indica sia gli effettivi insediamenti abitati, sia le zone potenzialmente abitabili ma ancora non popolate, «...il singolo villaggio come l'intero mondo abitato; uno spazio che in realtà si estende anche al di sopra e al di sotto della superficie terrestre includendo il cielo e i pozzi le cui acque sono indispensabili alla vita della terra; al di fuori del *garii* stanno non solo le zone deserte poste oltre un determinato confine ma tutte le terre improduttive che stanno dietro e fuori l'insediamento (latrine, depositi di rifiuti, zone a vegetazione spontanea)». *Ibidem*, pp.17.

⁴⁰ Così, possiamo riconoscere che «La prima voce del nostro *curriculum vitae* in genere è il nostro nome: l'iscrizione simbolica in una discendenza». *Ibidem*, p. 28

Neolitico porta all'uomo l'agricoltura, la città, la scrittura. Si sovrappone alla Terra nomade nel tentativo di addomesticarla. L'elemento cardine si sposta, non è più la nostra relazione cosmologica, ma il legame con un'entità territoriale, l'indicare una "propria" frontiera (la maggior parte di noi, oggi, possiede un "indirizzo"). Circa cinque secoli fa, l'apertura del mercato mondiale con l'inizio delle grandi spedizioni navali segna il terzo spazio che ci ha guidati fino alla contemporaneità: è lo Spazio delle merci, in cui il principio organizzatore è da ricercare nel flusso; un flusso di energie, di risorse, di capitali, di mano d'opera e di informazioni. La deterritorializzazione, in quest'ottica, è la conseguenza di un sovvertimento, una subordinazione dello Spazio del territorio a quello governato dai flussi economici. Con la mercificazione, la ricchezza non è più una questione di controllo ed espansione delle frontiere, ma di controllo dei flussi.

Con l'arrivo della "tecnoscienza", o dell'informatica come sembra a volte identificarla Lévy, l'imprescindibile binomio teoria/esperienza della scienza sperimentale che caratterizzava lo spazio dei flussi, si confronta con la progressiva diffusione della pratica della simulazione e della modellizzazione digitale, rimettendo in gioco gli schemi epistemologici della tradizione scientifica. Così, se fino a non troppo tempo fa l'identità sociale poteva essere conferita dalla propria professione, avere cioè una collocazione nei nodi della rete di produzione, transazione e comunicazione, Lévy vede nella crisi dei punti di riferimento attuale l'emergere malcerto e incompleto di uno spazio antropologico inedito. Questo è lo Spazio del sapere, che, come gli spazi che lo hanno preceduto, non farebbe scomparire gli spazi a lui anteriori ma avrebbe la tendenza a dominarli:

In realtà, sia le reti economiche sia le potenze territoriali dipendono ormai dalla capacità rapida di apprendimento e di immaginazione collettiva degli esseri umani che la popolano. [...] Fino a ora abbiamo mostrato come a ogni spazio antropologico corrispondesse una modalità di conoscenza specifica. Allora perché chiamare

“Spazio del sapere” il nuovo orizzonte della nostra civiltà? La novità in questo campo è perlomeno tripla: concerne la velocità di evoluzione dei saperi, la massa di persone chiamate a imparare e produrre nuove conoscenze, e riguarda infine la comparsa di *nuovi strumenti* (quelli del *cyberspazio*) in grado di far apparire, al di sotto delle nebbie informazionali, paesaggi inediti e distinti, identità specifiche, peculiari a questo spazio, nuove figure storico-sociali.⁴¹

Lévy cita il termine cyberspazio. Le parole con cui tale termine è divenuto noto, sono quelle con cui lo definisce il *Neuromante* di William Gibson, “una rappresentazione grafica” di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Un’“impensabile complessità”. E mentre Gibson conia una parola che dalla fantascienza si sarebbe vista applicare in poco meno di dieci anni a tutte le scienze sociali, cerca al contempo di costruire un luogo credibile e fino ad allora inimmaginabile per il lettore (siamo nei primi anni Ottanta), attraverso un’abbondanza di metafore visive, come quella del cielo notturno (un “ammasso di costellazioni di dati”), o quella urbana (“luci di una città in allontanamento”)⁴². Sono metafore che giocano sull’indistinzione, sull’inafferrabilità e la complessità di un mondo altro, attraente e pericoloso. Il filosofo francese fa tesoro di questa incommensurabilità letteraria. Il cyberspazio, luogo peculiare dello Spazio del sapere, è per Lévy il passaggio successivo al tramonto della conoscenza intesa come piramide statica che ha caratterizzato lo Spazio delle merci, in cui la nascita dell’impresa enciclopedica segna la fine dell’era in cui un singolo essere umano poteva raccogliere a sé la totalità dei saperi. La nuova organizzazione della conoscenza è l’ipertesto⁴³, una colossale serie di rimandi interni che fa

⁴¹ *Ibidem*, p.30 (enfaticizzazione mia).

⁴² Il termine cyberspazio ha però origine in un racconto precedente, dello stesso Gibson, *Burning Chrome*, apparso nel 1982 sulla rivista-manifesto del Cyberpunk, *Omni* (trad. it. In Gibson William, *La Notte che Bruciammo Chrome*, Milano, Mondadori, 1993). La citazione è presa da Gibson William, *Neuromancer*, New York, Ace books, 1984 (Trad. It. *Nuromante*, Milano, Casa editrice Nord, 1986).

⁴³ Con ipertesto si intende una scrittura non sequenziale, che si dirama e consente al lettore un accesso incidentale; qualcosa che si fruisce al meglio grazie alle nuove tecnologie e all’interattività (così come è comunemente inteso, un ipertesto è una serie di brani di testo tra cui ci sono collegamenti che consentono la

traboccare le biblioteche, estese in uno spettro di letture che intaccano l'antica concezione delle modalità di trasmissione del sapere. Il tentativo è quello di orientarsi sistematicamente attraverso indici e schedari. Ma è un tentativo maldestro, poiché il «sapere vive negli incroci, dove tutto diventa questione di contaminazione»⁴⁴. Il sapere diventa immanente al proprio soggetto, che al contempo supera il Territorio e la deterritorializzazione poiché senza unità né codice. L'intelligenza collettiva, allora, è lo scibile dell'intera comunità pensante e non più conoscenza comune, perché ormai è impossibile che un singolo individuo (o anche un singolo gruppo) domini tutte le competenze e gli ambiti del sapere. Il sapere collettivo è impossibile da riunire in un unico corpo. È grazie al cyberspazio che il soggetto si costruisce con la *propria* enciclopedia, ed è questo che permette a Lévy di chiamare il quarto spazio “lo Spazio del sapere”: una costruzione reciproca dell'identità e della conoscenza.

È possibile riassumere alcuni concetti sui quali è possibile costruire le fondamenta per una trattazione antropologica del cyberspazio. Gli elementi basilari della prassi etnografica sono mutati parallelamente alla riflessione interna alla disciplina antropologica. La “nozione pseudoscientifica di lavoro di campo”⁴⁵ ha lasciato spazio a nuove formulazioni non più identificabili in maniera stabile o precisamente localizzabili in termini geografici. La ricerca etnografica attuata davanti al computer trae la sua linfa vitale da questa inedita fase caratterizzata dalla forte sperimentazione metodologica e insicurezza teorica, riuscendo, nello stesso tempo, a straniarsi da sé. Avere un “*homework*”, in opposizione al *fieldwork*, come sfondo alla propria attività di analisi indica la ridefinizione della persona votata alla produzione di sapere antropologico all'interno di ciò che le è più caro e familiare, la sua stessa “casa” (intesa, quindi, come uno spazio culturale che si sente come proprio e non

navigazione al lettore). L'ipertesto rompe quindi prima di tutto la linearità della lettura, dando la possibilità di percorsi multi-direzionali, non lineari.

⁴⁴ Lévy Pierre, *op. cit.*, p.208

⁴⁵ Bornemann, John; Hammoudi, Abdellah, *Being There: the Fieldwork Encounter, Experience, and the Making of Truth*. Berkley, University of California Press, 2009, pp.8.

esclusivamente in riferimento alla propria abitazione). In questo luogo familiare, rientrano di diritto anche le nuove interfacce culturali rese disponibili dall'avvento della digitalizzazione, che in breve tempo è divenuta una scatola degli attrezzi indirizzata potenzialmente a tutta la produzione e la fruizione culturale. Nonostante si possa smussare il carattere di novità assoluta teorizzata nell'ambito delle teorie della *Computer Revolution* (CR), almeno a livello etnografico (in quanto non si caratterizza come l'unico ambiente che assume significato al di fuori da un contesto unicamente fisico), dato il carattere di innegabile differenza insito nella Comunicazione Mediata dal Computer (CMC), può apparire come giustificabile l'emergere di un nuovo contesto disciplinare sulla scorta di quanto teorizzato a proposito del cyberspazio: un nuovo spazio di riflessione che, sovrapponendosi ai precedenti spazi di significazione generati dalla nostra specie, si dimostrerà sempre più naturalizzato e invisibile di quanto ora non possa già apparire, in una sorta di movimento di incorporazione che dal mondo esterno della società, porterà le nuove idee e le nuove pratiche al mondo interno dell'individuo, quello cioè del nostro corpo e della nostra mente.

1.2.1 Una destinazione virtuale

Come coniugare un'interessante interpretazione come quella di Lévy alla metodologia etnografica? Ho affrontato come la tendenza dimostrata dall'antropologia classica di pensare all'etnografo quale unico ponte di collegamento tra due distinte realtà, che ha a sua volta ispirato la fabbricazione di realtà culturali "fotografiche", separate e incontaminate, si sia rivelata inadeguata man mano che la riflessione epistemologica si è incontrata con i contesti trans-nazionali, di sradicamento e dislocazione. Clifford ci ha mostrato come le stesse nozioni di culture cristallizzate e siti etnografici individuabili e delimitabili necessitano attualmente di una profonda rivisitazione teorica. Sempre di più, le culture appaiono

irrimediabilmente interdipendenti, costantemente informate le une sulle altre, e intimamente connesse grazie alla mobilità internazionale di persone, oggetti e informazioni⁴⁶.

Internet, come nuova frontiera per l'indagine etnografica, ben si presta a essere il banco di prova per un'etnografia calata nella contemporaneità. L'idea di abbandonare la pretesa di una descrizione olistica, o meglio di ripensarla non più in riferimento a luoghi circoscritti, frutto di una finzione disciplinare, in favore di approcci multi-dimensionali che restituiscano in modo trasparente la parzialità di ogni studio etnografico, è di sicuro interesse per la ricerca futura⁴⁷. L'esperienza di ricerca e osservazione delle realtà sociali locali compiute oggi è condizionata senz'altro dalle mutate caratteristiche dell'ambiente culturale e dalla progressiva competenza sviluppata dagli informatori. Come già rilevato da chi si occupa di media e produzione culturale mediatica, questo tipo di relazioni può gettare luce sulle forme di disuguaglianza formatesi dal fenomeno della globalizzazione⁴⁸. Una situazione che può indurre i ricercatori a sentirsi parte dello stesso mondo in cui agiscono i soggetti, mettendoli in relazioni di complicità o di coinvolgimento politico. George Marcus, nel suo articolo del 1995⁴⁹, rileva come proprio la densità tecnologica e l'accentuata mobilità dei contesti contemporanei porti a sperimentare nuove strategie di indagine sul campo. L'emergenza, e l'esigenza della *multisited ethnography*, è dovuta primariamente alla constatazione di come questa possa muoversi al di fuori dei precedenti schemi convenzionali, consentendo di esaminare la circolazione dei significati culturali in una diffusa temporalità, nella quale la dimensione spaziale, inevitabilmente, sfuma: la multi localizzazione della prassi fa sì che l'antropologia, da pratica *armchair* appassionata, sedentaria ed esotizzante originata dalla nostalgia di un tempo in cui l'umanità non era ancora satura del suo numero, diventi una

⁴⁶ Come mostrano Gupta Akhil and Ferguson James, "Beyond Culture: Space, Identity and the Politics of Difference", in *Cultural Anthropology* 7, Fascicolo 1 (1992), p. 6-23.

⁴⁷ Rimando al prossimo capitolo un'analisi del rapporto fra olismo e connettività.

⁴⁸ Si rimanda al testo di Machin per una trattazione introduttiva all'argomento: Machin, David. *Ethnographic Research for Media Studies*. Oxford, Oxford University Press, 2002.

⁴⁹ Marcus, E. George. "ETHNOGRAPHY IN/OF THE WORLD SYSTEM: The Emergence of Multy Sited Ethnography." *Annual Review of Anthropology* 24, Page 95-117, 1995.

pratica itinerante, errante, non più delimitabile con precisione. E sebbene queste caratteristiche sembrerebbero portarci lontano dal concetto di “casa”, non bisogna dimenticare che è proprio Clifford che include l'*homework* come una delle possibili realizzazioni della *multi-sited ethnography*⁵⁰.

Come è stato pensato già a partire dall'emergere del fenomeno, quindi, uno studio multi-localizzato del virtuale può essere sicuramente produttivo investigando l'accesso al world wide web in contesti locali. Una metodologia in parte già applicata, spendibile tanto dall'etnografia quanto dalla sociologia o dalle discipline economiche⁵¹. Qui, è la tecnologia stessa che muta l'intero assetto sociale. Il ricercatore si sposta continuamente tra l'online e l'offline, intervistando, telefonando, visitando e leggendo mentre cerca in qualche modo di restituire tutta la ricchezza di significato che assume l'attingere alle risorse offerte dalla comunicazione mondiale da parte delle persone studiate. In questo senso, si è portati a pensare alla rete come a una dimensione che si articola nelle relazioni interpersonali, e che al tempo stesso le modifica e le direziona.

Ma c'è un altro modo, ancora più audace e sicuramente più rischioso, di intraprendere il viaggio etnografico: quello che ha per meta la stessa rete telematica, intesa come una dimensione attiva nella produzione culturale. Internet diventa qui il luogo da raggiungere, l'oggetto stesso della riflessione. È una delle premesse da cui parte Christine Hine, nel suo *Virtual Ethnography*:

Concentration on a single geographic location could end up focusing on Internet as technology at the expense of Internet as a cultural context. For my purpose, I am drawn away from holism and toward

⁵⁰ Piuttosto che multi-situata, si preferirò definire l'etnografia virtuale “mobile” nei capitoli successivi.

⁵¹ Alcuni esempi si possono trovare in Correl, Shelley. “The Ethnography of an Electronic Bar. The lesbian Café”, in *Journal of Contemporary Ethnography*, 24, Ottobre 1995, pp. 270-298; Hakken, David. *Cyborgs@Cyberspace. An Ethnographer Looks to the Future*. New York – Londra, Routledge, 1999; Kozinets, Robert. “The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities”, in *Journal of Marketing Research* 39, Febbraio 2002, pp. 61-72; Miller, Daniel; Don Slater, *The Internet: an Ethnographic Approach*. Oxford, Berg, 2000.

connectivity as an organizing principle. [...] This may involve viewing the field, rather than a site, as being a “field of relations”⁵².

Così, l'antropologa statunitense ci introduce a una fondamentale differenza: quella tra il cyberspazio decifrato come semplice artefatto tecnologico, e internet come processo culturale. Il campo, parallelamente, è alterato: si passa a uno spazio relazionale piuttosto che a uno geografico.

L'etnografia, sotto il suggerimento di Marcus⁵³, deve allora essere adattata per poter esaminare la circolazione dei significati culturali, identità e oggetti diffusi nello spazio-tempo. Necessita una nuova varietà di strategie per poter costruire il campo in assenza di aree delimitate, individuabili. Non più osservazioni di lunghi periodi, ci si distanzia sempre di più dall'esemplare della tenda di malinowskiana memoria, ma seguire i tracciati lasciati dagli oggetti, dai percorsi delle persone, tradurre le metafore con le quali comunicano, ascoltarne le narrazioni, relazionare le biografie individuali e i conflitti che le animano. L'etnografo che cerca di seguire questa strada, continua Hine, dovrà involontariamente accogliere l'insicurezza generata dal non riconoscere più la differenza tra la presenza e l'assenza dal campo. O ancora, l'ansia provocata dal veder frammentata la propria esperienza di ricerca. Mentre collassa il tipico coinvolgimento dato dal contatto col nativo, l'importanza della sensibilità con cui l'antropologo si destreggia all'interno di un paesaggio dai contorni così eclettici acquisisce un'incontestabile rilevanza.

Adottare questa prospettiva consente di cogliere la “crisi etnografica” come un'opportunità. È solo grazie alla riformulazione e alla messa in discussione della tradizione disciplinare su cui si è eretta l'etnografia che è possibile, ora, costruire degli oggetti di ricerca che si basino su differenti modalità di interazione sociale, prima invisibili. La questione metodologica preliminare, nello studio di internet, sarà allora sia comprendere “il come” avviene la

⁵² Hine Christine, *Virtual Ethnography*, London, Sage Publications, 2000, p. 60.

⁵³ Marcus, *op. cit.*, 1995.

costituzione dell'oggetto di ricerca dal punto di vista etnografico, sia attraverso quale modalità è possibile conoscere autenticamente tale oggetto.

La prospettiva teorica di Hine, che per il momento ho semplicemente abbozzato, si concentra attorno ai processi di produzione culturale piuttosto che coagularsi nella materia corporea, e in questo non sembra distanziarsi molto da quella di Lévy. La distinzione euristica compiuta dalla studiosa tra la produzione di significato nell'utilizzo di questo instabile artefatto tecnologico che è internet, e l'autarchia sociale che ne emerge all'interno, richiama inevitabilmente le parole con cui si conclude *L'Intelligenza Collettiva*. Lì, lo Spazio del sapere si propone come una possibile fuga dall'alto dai labirinti territoriali, e come un anello di congiunzione privilegiata tra i precedenti spazi antropologici. Rende possibile l'esistenza umana, l'incontro relazionale tra uomini, che nasce e trova la propria unità nell'elemento del pensiero e nella produzione di cultura.

Risulta chiaro come l'utopia contenuta in *L'Intelligenza Collettiva*, nel 1994, abbia voluto opporsi alla condanna della sottrazione del cyberspazio ai danni della maggior parte degli esseri umani da parte di *élites* criminali e dell'*high tech*. Oggi, le più disparate realtà online si oppongono virulente alla verticalizzazione e alle logiche *top-down*, esibiscono meccanismi auto-organizzanti e innovativi immersi nella complessità odierna che non hanno mancato di interessare studiosi di svariate tradizioni disciplinari⁵⁴. Insomma, sebbene con caratteristiche diverse, l'intuizione di fondo di Lévy mi appare oggi ancor più fondata.

Con ciò, non voglio certamente esprimere l'idea che l'accesso al web e alla tecnologia sia attualmente garantito allo stesso modo e per chiunque, cadendo così nella trappola implicita del costruttivismo sociale messa in luce da Langdon Winner⁵⁵. La scelta di esaminare la tecnologia come oggetto di studio non deve di certo omettere quanto la tecnologia stessa sia

⁵⁴ Jhonson Steve, *La nuova scienza dei sistemi emergenti. Dalle colonie di insetti al cervello umano, dalle città ai videogame e all'economia, dai movimenti di protesta ai network*, Garzanti, 2004 (ed originale 2001).

⁵⁵ Winner Langdon, "Upon Opening the Black Box and Finding It Empty: Social Constructivism and the Philosophy of Technology", *Science, Technology, & Human Values* 18, Fascicolo 3, Sage Publications (1993), pp. 362-378

il frutto di una dinamica storica ancora in atto. Infatti, non è mia intenzione dare per scontato l'assunto che sia presente un universale *background* tecnologico condiviso che si declini poliedricamente nelle società, minimizzando così l'effetto di altri domini sociali. Attivi all'interno dei processi ermeneutici che ogni società compie sulla tecnologia, vi è un prisma di fattori macrosociali come l'economia, la presenza e la pervasività dei media e il rapporto che la tecnosfera instaura con l'apparato statale. Winner critica il manierismo accademico con cui l'approccio costruttivista, che mostra certamente come l'evoluzione tecnologica ottenga degli effetti specifici sulle persone, sulle strutture di potere e instauri comunità identitarie, ma tace tuttavia sui quei gruppi sociali che sono esclusi dai traguardi tecnologici e di conseguenza dalle loro concretizzazioni:

How will the social analysis evaluate the terms of the disagreement? As regards the analysis of scientific knowledge, the epistemological program of relativism in the sociology of science remains neutral as regards judgments about whether or not the proclaimed discoveries or theories of scientists are true or not. Extrapolating to technology, social constructivists choose to remain agnostic as regards the ultimate good or ill attached to particular technical accomplishments. [...] There is also no desire to weigh arguments about right and wrong involved in particular social choices in energy, transportation, weaponry, manufacturing, agriculture, computing, and the like. Even less is there any effort to evaluate patterns of life in technological societies taken as a whole. All the emphasis is focused upon specific cases and how they illuminate a standard, often repeated hypothesis, namely, that technologies are socially constructed⁵⁶.

⁵⁶ *Ibidem*, p.372-373.

Come nota Arturo Escobar, senza una parallela e profonda analisi del significato che ciascun traguardo tecnologico rappresenta per le persone, la flessibilità interpretativa delle scienze sociali rischia di diventare in poco tempo sinonimo di indifferenza politica ed etica⁵⁷. Secondo Escobar, la realizzazione di un progetto antropologico in cui tornare a interrogarsi sulle questioni lasciate in sospeso dalla modernità, in cui la scienza e il capitale fungono ancora da principi organizzativi, può essere riproposta attraverso l'analisi di come questi domini vengano modificati nel cyberspazio. L'osservazione che compie l'autore è un punto di capitale importanza nella definizione e negli sviluppi successivi della teoria antropologica applicata al virtuale.

1.3 L'Etnografia Virtuale e la *Cyberanthropology*

Nel 1994, lo stesso anno di pubblicazione dell'originale francese de *L'Intelligenza Collettiva*, compare sulle pagine di *Current Anthropology* un articolo destinato a lasciare il segno. Il titolo è rivelatore: *Welcome to Cyberia, Notes on the Anthropology of Cyberculture*, per opera di Arturo Escobar⁵⁸. L'obiettivo di quest'articolo è quello, ambizioso, di identificare i campi di ricerca per un'antropologia del cyberspazio. Escobar crea così il concetto di cybercultura per analizzare i cambiamenti fondamentali nella struttura della moderna società dovuti all'informatizzazione computerizzata e allo sviluppo delle biotecnologie. In quanto nuovo dominio della pratica antropologica, lo studio del cyberspazio è interessato in particolarmente alle modalità di costruzione culturale su cui le nuove tecnologie sono concepite e che in cambio contribuiscono a creare. Ma che cos'è la cybercultura? La cybercultura si riferisce alle nuove tecnologie specificatamente in due aree:

⁵⁷ Escobar Arturo, "Welcome to Cyberia, Notes on anthropology of Cyberculture", *Current Anthropology* 35, Fascicolo 3, 1994.

⁵⁸ *Ibidem*.

l'area denominata *Computer and Information Technology* (CIT) e le biotecnologie (in particolar modo l'autore analizza le possibilità offerte dall'ingegneria genetica). Queste, sono viste da Escobar come dei campi di indagine che costituiscono un'arena privilegiata per l'ampliamento dell'impresa antropologica, quello sforzo intellettuale teso alla comprensione dell'alterità culturale di fronte all'universalità biologica. La cybercultura sarebbe inoltre intrinsecamente connessa al nostro corpo:

“Bodies”, “Organism”, and “Communities” thus have to be retheorized as composed of elements that originate in three different domains with permeable boundaries: the organic, the technical (or technoeconomic), and the textual (or, broadly speaking, cultural). While nature, bodies and organisms certainly have an *organic* basis, they are increasingly produced in conjunction with *machines*, and this production is always mediated by scientific *narratives* (“discourses” of biology, technology, and the like) and by culture in general. Cyberculture must thus be understood as the overarching field of forces and meanings in which this complex production of life, labour and language takes place⁵⁹.

La premessa sottostante è che la disciplina antropologica sia meglio preparata di altre nel capire che la scienza e la tecnologia sono teatri di produzione di cultura attivi nel tessuto sociale contemporaneo. Non solo: rende esplicito che ogni tecnologia rappresenta anzitutto un'invenzione culturale, frutto non solo della creatività umana, ma anche un esito reso possibile unicamente grazie a determinate condizioni storico-sociali, laddove l'approccio convenzionale alla tecnologia prescriveva di considerarla, alquanto rigidamente, una mera “scienza applicata”, indipendente dalla società e al contempo neutrale nei suoi confronti. La teoria precedente prevedeva dunque che la tecnologia fosse autonomamente indirizzata al

⁵⁹ *Ibidem*, p. 217.

progresso, a cui sottostava una naturalizzazione del movimento orientato al “futuro” che ha il suo esordio nel moderno, una credenza simbolicamente rappresentata dalla dialettica della “Freccia del progresso”, quasi fosse la proiezione unilaterale di un’umanità cieca. È dagli eventi occorsi negli anni Sessanta che nasce una nuova concezione della scienza e della tecnologia, scrive Escobar. L’emergere della consapevolezza sui danni provocati dal nucleare e dalle industrie tecnologiche unita all’avvento di una supplementare classe di esperti, conduce a una seria rivisitazione la classica visione della scienza e della tecnologia come slegata da contesti politici e socioeconomici. Il cuore pulsante di questo rinnovo è individuato nella metodologia messa in opera dal paradigma costruttivista, che identifica per primo nei laboratori di ricerca e nelle comunità scientifico-tecnologiche dei costrutti eminentemente sociali. Cade il determinismo in favore di concetti quali quelli di “contingenza” e di “flessibilità”, vere essenze dell’avanzamento tecnologico.

Anche se, come ho già avuto modo di dire, Escobar e Winner mettono in guardia circa i pericoli incarnati dall’indifferenza e dall’astensione dal giudizio insiti in tale approccio teorico, questo processo interpretativo ha l’indubbio merito di portare allo scoperto il nesso che intercorre tra l’innovazione tecnologica e la struttura sociale, che deve tuttavia, nelle parole dell’autore, confrontarsi con la fatale eredità lasciataci dalla modernità:

Modernity constitutes the “background of understanding” – the taken-for-granted tradition and way of being in terms of which we interpret and act – that inevitably shapes the discourses and practices generated by and around the new technologies. This background has created an image of technology as a neutral tool for releasing nature’s energy and augmenting human capacities to suit human purpose.⁶⁰

⁶⁰ Escobar, *op. cit.*, pp.

La *cyberanthropology*, questo il termine coniato da Escobar, ha a che fare con le tecnologie e come queste sono costruite, implementate e utilizzate dalla società. Deve rendere noto lo sfondo teorico dominante proveniente dalla tradizione e prenderne le distanze, riorientandosi. Deve innanzitutto concentrarsi su quale sia il discorso generato attorno alla ITC, e di conseguenza attraverso quali pratiche e domini delle attività umane si finalizzano queste nuove costruzioni di realtà. Quali sono, in definitiva, i *technoscapes*, cioè le modalità con cui le nostre pratiche sociali ed etiche si modificano all'avanzare del progetto della tecnoscienza? Quali sono le nuove forme di pensiero che adottiamo e le nostre, ambigue, concezioni ontologiche in quest'adozione?⁶¹

Escobar identifica allora differenti progetti di ricerca che provano a rispondere ai nuovi bisogni dell'antropologia in quanto disciplina accademica. Ne riproporrò soltanto due⁶²: Il primo riguarda la produzione e l'uso delle nuove tecnologie. L'attenzione è rivolta agli scienziati dei reparti di ricerca e sviluppo in campo genetico, alle classi d'esperti, alle corporazioni elettroniche, ai centri di design sulle realtà virtuali da un lato, e sui fruitori di queste tecnologie, dall'altro. Che significato acquisisce, in questa prospettiva, la globalizzazione di un'azienda giapponese come Nintendo, ad esempio, sulla cultura giovanile mondiale? O come sono "consumati" i *videogames* in società dai differenti codici culturali? Il secondo progetto, d'altro canto, si interroga su come l'antropologia può essere importante per capire le comunità formate grazie ai nuovi media, e per intravedere i tipi di comunità future che i gruppi sociali potranno riuscire a creare con l'aiuto delle tecnologie digitali e delle biotecnologie. Questi due macro-campi di indagine riassumono buona parte

⁶¹ Escobar Arturo, op. cit. p. 214.

⁶² Delle cinque aree tematiche individuate dallo studioso. La terza area di indagine è identificata con lo studio dei cambiamenti nell'immaginario popolare grazie all'inserimento nella quotidianità, la quarta invece si impegna in un'analisi del cambiamento qualitativo nella comunicazione mediata dal computer tramite gli sviluppi dell'interfaccia e delle possibilità interattive che si renderanno disponibili. Le implicazioni, qui, sono anche a proposito di facilità di accesso, legittimità e coesione socioculturale. L'ultima area di interesse è quella sull'economia politica della cybercultura. Particolare importanza è data al nuovo tipo di dipendenza che i paesi privi di risorse tecnologiche possano soffrire nei confronti dei conduttori innovativi nell'elettronica e nella genetica.

degli studi etnografici finora affrontati dalla disciplina antropologica, nonché dalla sociologia e dai *cultural studies*.

1.3.1 Studi nel Cyberspazio, studi sul Cyberspazio

Il nesso tra le tecnologie digitali, il loro consumo e la condizione postmoderna è il perno centrale degli studi condotti da Sherry Turkle, sociologa del MIT (il celebre *Massachusetts Institute of Technology*), considerata la Margaret Mead della cybercultura⁶³, per essere stata una delle prime etnografe a muoversi agevolmente all'interno del cyberspazio, che si inserisce all'interno del secondo approccio descritto da Escobar. La sua figura è stata molto importante nello sviluppo degli studi condotti nella e sulla rete, raggiungendo una notorietà tale da essere emulata proprio all'interno del contesto di ricerca ben prima che lei stessa vi arrivasse. Così si legge, infatti, in una breve presentazione che ne fa il sito *edge.org*:

Quando la psicologa e sociologa del MIT Sherry Turkle stava per la prima volta svolgendo sperimentazioni sulle comunità virtuali online conosciute come MUD (multi user domains) incontrò un personaggio recante il nome di Dr. Sherry. Questi aveva una stanza arredata a ufficio nel MUD in cui si diceva lei intervistasse persone e dispensasse questionari sulla psicologia della vita nella rete. La Turkle fu presa in contropiede da ciò, infatti, quella non era per niente lei; “fu proprio come se qualcun altro usò il mio nome come un marchio di fabbrica per indicare uno strizzacervelli del cyberspazio”, ricorda.⁶⁴

⁶³ Bitti, Vincenzo. “Cultura, identità ed etnografia nell'epoca di Internet. Note dal cyberspazio”. In Sobrero, Alberto M.; Simonica, Alessandro (a cura di), *Culture della complessità*, Roma, Cisu, 2001.

⁶⁴ Dal sito: <http://www.edge.org/digerati/turkle/index.html>, Link consultato nel giorno 01 Agosto 2010.

Nel suo testo probabilmente più conosciuto, quel *Life on the Screen* apparso nel 1995, frutto di dieci anni di ricerca svolti a cavallo tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta, spiega come il computer abbia rimodellato i nostri modi di pensare e le nostre percezioni, e rimarca quanto i New media non stiano cambiando esclusivamente i nostri stili di vita ma le nostre personalità individuali, il nostro sé. La sua ricerca prende avvio dall'incontro con i Mudders, alcuni teenager di Boston che già all'epoca erano frequentatori del fiorente spazio virtuale offerto nelle IRC (*Internet Relay Chat*), nei *Newsgroup*, dalle *Bullettin Board* o gli spazi dedicati al commercio online. Le identità formate nel virtuale sono al centro delle sue ricerche, permettendogli di constatare che siamo in movimento “da una cultura del calcolo computazionale verso una cultura postmodernista della simulazione”⁶⁵. Con ciò, l'autrice intende focalizzarsi proprio su ciò che il contesto dei MUD, dungeon sintetici esperiti grazie alle prime connessioni offerte dalle BBS, si pone come obiettivo dichiarato: una vita sullo schermo che ci proietta nelle nostre fantasie, mondi onirici in cui siamo produttori, direttori,

⁶⁵ L'autrice sembra riproporre, modificandola leggermente, una delle classiche distinzioni con cui il postmoderno ha cercato di distanziarsi dal moderno, come lo era stata l'idea di società informazionale contrapposta all'idea di società meccanica. In un suo articolo apparso su *Wired US*, riassume così la sua prospettiva teorica: «...*the modernist computational aesthetic. It's the computer as calculator: no matter how complicated a computer might seem, what happened inside it could be mechanically unpacked. Programming was a skill that could be done a right way or a wrong way. The right way was dictated by the computer's calculator essence. The right way was linear an logical. This linear, logical, [model] guided thinking not only about technology and programming, but about economics, psychology, and social life. Computer ideas were one of the great modern metanarratives* – ma da un punto di vista contemporaneo, come quando delineamo l'aspetto del nostro *Sim*, modifichiamo l'interfaccia del nostro programma di editing testuale, non stiamo più intrattenendo rapporti con il calcolo e lo stare immersi in set di rigide regole di codice, quanto piuttosto – *with simulation, navigation and interaction. The very image of the computer as a giant calculator has become quaint and dated. Today's computational models of the mind often embrace a postmodern aesthetic of complexity and decentering*». Turkle, Sherry. “Who Am We?” in *Wired*, Anno 4, Numero 1, Gennaio 1996, pp.149. Quest'estetica computazionale coinvolge quindi in modo diretto anche lo stile mediante il quale ci si avvicina alla stessa programmazione: «*From the very beginning of...inquiries into the computer culture it became clear that different people approach programming in very different ways ...The “universal” method recommended by my Harvard instructor is known as structured programming. A model of the modernist style, it is rule-driven and relies on top-down planning. [...] Others, however, had a style of programming that bore a family resemblance to my associative style of writing, a “soft” style as opposed to a “hard” one. It was bottom-up rather than top-down. It was built up by playing with the elements of a program, the bits of code....It is best captured by a word, bicolage, that Claude Levi-Strauss has used to contrast the analytic methodology of Western science with an associative science of the concrete practiced in many non-Western societies... Bricoleurs approach problem solving by entering into a relationship with their work material that has more the flavour of a conversation than a monologue...*», concludendo così che «*The revaluation of bricolage in the culture of simulation includes new emphasis on visualization and the development of intuition through the manipulation of virtual objects. Instead of having to follow a set of rules laid down in advance, computer users are encouraged to tinker in simulated microworlds. There, they learn about how things work by interacting with them*». Turkle, Sherry. *Life on the Screen*, New York, Simon and Schuster, 1995, pp.51-52.

protagonisti, comprimari o semplici osservatori. Che siano fantasie erotiche o intellettuali, le finestre (sia digitali che metaforiche) in cui si incorniciano le nostre esperienze ci permettono di traslarci in domini diversi (di lavoro, fantastici, economici...). Il nostro sé, nella finestra mostrataci dal sistema operativo “montato” nella macchina, si scompone e si moltiplica:

We are using life on computer screen to become comfortable with new ways of thinking about evolution, relationship, sexuality, politics, and identity. [...] the self is no longer simply playing different roles in different settings at different times. The life practice of windows is that of a decentered self that exist in many worlds, that plays many roles at the same time.⁶⁶

Così, secondo Turkle, il tropo della finestra di dialogo, oggi, rende potentemente l'idea di un sé pensabile come a un sistema distribuito, immateriale, multiplo, icona di un attore presente contemporaneamente in differenti scenari e con differenti interpretazioni da sostenere. La realtà della vita “al di qua” dello schermo potrebbe allora essere, come uno degli interlocutori sembra sancire alla Turkle, soltanto «una finestra in più»⁶⁷. L'alienazione di cui è vittima il nerd⁶⁸ nell'immaginario comune, e in buona parte delle interpretazioni nella precedente letteratura sull'argomento prima che le ricerche sul campo “mitigassero i toni”, a detta della sociologa non ha più senso di esistere, sostituita dall'ubicazione di un'identità immateriale, delocalizzata e multipla; la Turkle attua un'indagine etnografica quasi unicamente relegata all'esperienza da lei vissuta “al di là” dello schermo, scoprendo una realtà tangibile e irrimediabilmente complessa.

⁶⁶ *Ibidem.*

⁶⁷ *Ibidem.*

⁶⁸ Sulla figura del *nerd*, in ambito squisitamente italiano, vedi Priarone, Stefano. *Nerd Power. C'è uno sfigato in tutti noi e sta raschiando per uscire*, Latina, Tunué, Febbraio 2006.

Su un altro fronte, partendo da un parallelismo insito tra la CMC e le relazioni sociali tradizionali, Luciano Paccagnella, sociologo presso l'Università degli Studi di Milano, studia una comunità virtuale denominata "Cyber Punk". Il suo obiettivo principale è mostrare un esempio concreto di come questo tipo di ricerca socio-antropologica possa essere condotta⁶⁹. Per di più, "l'assemblea di riunione", ai tempi ospitata da una BBS no-profit era italiana: una ricerca nata e sviluppata interamente in Italia portò a dare un contributo alla letteratura che si basava allora principalmente a riferimenti sulla scena americana. Al contrario della tendenza che internet già esibiva, Paccagnella definisce la sua impresa come piuttosto *povera*, una definizione dovuta al fatto di aver utilizzato dozzinali strumenti tecnici accessibili a tutti, di aver cercato in questo modo di indirizzarsi a quanta più gente possibile, di essere stata aperta a chiunque abbia avuto un computer, un modem e un telefono in casa. In tempi in cui le comunità virtuali spesso imponevano tariffe d'accesso addizionali rispetto al pagamento della linea telefonica, il gruppo studiato era fruibile gratuitamente; laddove altri network restringevano le iscrizioni (o "le ammissioni di nuovi nodi", come si esprime Paccagnella), tale gruppo era aperto e liberamente navigabile, e quindi degno di interesse per lo scienziato sociale. Il passo successivo all'aver condotto un'etnografia nel cyberspazio si ravvisa secondo lui però nel progetto d'analisi comparativa, uno sforzo teorico che consenta di ricavare alcune, prime generalizzazioni del comportamento umano sociale nel bel mezzo della rete. Sembra, secondo quanto egli scrive, che comparando "una manciata" di comunità virtuali, accuratamente scelte in differenti contesti geografici, culturali e tecnici, si possano soppesare le differenti...

...hypotheses suggested by deeply conducted case studies could be tested and verified in completely different conditions, allowing the researcher to control and rule out variables mostly related to the

⁶⁹ Rimando al prossimo capitolo per una trattazione degli aspetti tecnici messi in scena dall'autore.

outside off-line world. It would become possible to draw general considerations about the basic processes of cooperation in natural groups on computer networks, including: the development and use of local slang; the socialization and acceptance of newcomers; the stigmatization of the outsiders; the rise of an élite of leaders, its legitimization and renewal; the approval of a written or unwritten corpus of social norms; the responses to disruptive behaviour; the persistence of relationships developed on-line in other venues of cyberspace or even in the off-line world, and so on.⁷⁰

Prima di concludere il suo articolo, il sociologo milanese non perde occasione ribadire quanta importanza avranno gli artefatti prodotti per i mondi virtuali, che «potranno potenzialmente rendere il compito del ricercatore straordinariamente vicino a quello del tradizionale antropologo sul campo»⁷¹, e quanto questi faranno assottigliare sempre più la linea di demarcazione tra ricerca online e quella nella “*real life*”.

Molti altri testi affrontano l'argomento. Nonostante non siano appartenenti a una categoria univoca né facilmente delimitabile, si possono infatti individuare svariati sforzi etnografici che fanno della ritrosia allo studio delimitato esclusivamente nel cyberspazio il loro minimo comune denominatore. Fra i lavori più interessanti da questo punto di vista si annoverano sicuramente quelli ad opera di David Hakken, *Cyborg@Cyberspace?* e *The Knowledge Landscape of Cyberspace*.

⁷⁰ “Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities”. In *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, Fascicolo 1, 1997.

⁷¹ *Ibidem*.

Metodologia di ricerca

Come produrre conoscenza del cyberspazio nel cyberspazio

2.1 La questione metodologica

Seguendo il discorso sviluppato da Holy, una delle differenze principali e più impressionanti tra le scienze naturali e le scienze sociali è la quantità di attenzione dedicata dai suoi rispettivi discepoli alla metodologia di indagine. Nella fisica, per esempio, vi è una notevole mancanza di interesse sulla metodologia disciplinare: libri e articoli sugli aspetti metodologici della disciplina sono piuttosto rari e sono perlopiù ignorati dagli studiosi¹. Al contrario, le scienze sociali abbondano di trattati metodologici e i corsi che li riguardano sono un inevitabile elemento di formazione nei curricula degli studenti. Nel futuro, le ricerche di quegli studenti appariranno di difficile interesse se non saranno innanzitutto metodologicamente rilevanti, e lo status occupato all'interno della propria comunità scientifica sarà direttamente proporzionale al contributo offerto al metodo di osservazione sviluppato entro la propria sfera di competenza: un singolo trattato metodologico infatti è spesso destinato a portare maggiore prestigio e notorietà al suo autore più facilmente che svariate pubblicazioni aventi un orientamento di ricerca esclusivamente empirico o pragmatico. È una situazione in cui vige un continuo affinamento dei propri strumenti concettuali, disciplinari e operativi, essendo consapevoli nel contempo che la ricerca perfetta non potrà, con molta probabilità, esser mai avvicinata.

¹ Holy, Ladislav. "Theory, Methodology and the Research Process". In *Ethnographic research : a guide to general conduct* / edited by R. F. Ellen ; with a foreword by Sir Raymond Firth London : Emerald, 2007 (1° ed. 1984)

La preoccupazione principale su cui la metodologia di ricerca qualitativa tipica delle scienze umanistiche si interroga sembra essere l'influenza del ricercatore, un'influenza che non può essere in alcun modo evitata (non esiste nessun laboratorio sociale scientificamente controllabile, le cui condizioni risultino replicabili). Nelle parole di Holy, la questione metodologica nelle scienze sociali:

...has good reasons for existing. It reflects the relationship between the observer and the observed phenomena in the two type of science: in physical and natural science there is a clear separation of the observer from the observed phenomena, whereas in social science there is no such separation at all or it is (at least to a certain extent) blurred. The preoccupation with methodology in social science derives basically from the effort to deal – in one way or another – with the influence of the subject on the object and with the consequences of this influence for the process of knowing and the knowledge yielded².

Ma nonostante questa differenza, tra le scienze naturali e quelle sociali la teoria e il metodo sono direttamente connessi e indiscutibilmente intrecciati. Le procedure di studio, osservazione e ricerca nelle scienze della natura variano con il mutare dell'oggetto di interesse. Inoltre, queste pratiche procedurali non si presentano mai neutre e oggettive, ma sono soggette all'influenza esercitata dal paradigma scientifico dominante, che, volto a risolvere il paradosso dell'esistenza umana con l'*artificio* di leggi naturali, identifica e direziona l'idea stessa che si deve mantenere nei confronti del fenomeno. Una riduzione *ad hoc*, un ridimensionamento in forma nota del mondo e una resa delle sue informazioni in quantità finita. Similmente, nelle scienze umane si può trovare la medesima relazione tra il paradigma teorico dominante in cui opera lo studioso e il momento dell'osservazione. Anche

² *Ibidem*, pp.14

qui, infatti, i processi di edificazione dell'oggetto di ricerca si articolano fondandosi sulle assunzioni basilari (che sono, anche queste, prodotti di una data conformazione storico-teorica) riguardanti la natura e le caratteristiche ritenute elementari dei fenomeni sociali. Di volta in volta, nelle scienze umane, si è fatta molta attenzione alla descrizione strutturale delle caratteristiche sociali, spostando l'attenzione in nuclei tematici fertili (lavoro, economia, società, cultura, globale, locale) prima che questi esauriscano la loro carica euristica per far spazio ad altri, altrettanto fecondi, terreni di studio. Tutta questa revisione critica si può inquadrare nella cornice storico-epistemologica del post-modernismo. Ma nel trattare il "Post-moderno", intendo solamente utilizzare uno dei meriti che questa definizione ha lasciato dietro di sé: nonostante, infatti, sia una condizione che desta non poche perplessità, definendosi solo in relazione oppositiva a ciò che la ha direttamente preceduta, de-identificandosi in un rapporto di differenza nei confronti del passato, e contrapponendosi così apertamente al moderno, la proclamazione del "Postmoderno" mantiene quantomeno il merito di rendere esplicita l'insicurezza di ogni descrizione che la società fornisce su sé stessa.

Ha parole dure Niklas Luhman, nel prendere parte al dibattito intellettuale sulla questione. La sociologia, ad esempio, ha prodotto davvero poco secondo l'autore. I sociologi (post)moderni producono "*slogans*" e non più concetti sotto l'etichetta post-modernista: gli slogan di cui parla il filosofo e sociologo tedesco sono quelli che, ben pronunciati, non hanno però un'idea precisa delle caratteristiche strutturali che differenzino palesemente e a lungo termine la nostra società con le formazioni sociali anteriori, ritrovandosi a soddisfare spesso solo un bisogno definitorio contingente al momento³. L'obiettivo di questo capitolo prende le mosse proprio da questi presupposti teorici: come già detto precedentemente, il ripensamento epistemologico avuto nella contemporaneità ha concesso l'opportunità di

³ Luhmann, Niklas. *Beobachtungen der Moderne*, Opladen, Westdeutscher Verlag, 1992 (Trad. It. *Osservazioni sul moderno*, Roma, Armando, 2006).

vagliare nuove modalità di accesso alla produzione del sapere specificatamente antropologico. In particolare, cercherò di valutare come la cybercultura mostri come l'oggetto dell'antropologia possa non essere più globale e unitario, cui corrisponda un isomorfo concetto di cultura. Essa mostra che esiste un'altra maniera di instaurare la presenza virtuale dell'umanità a se stessa grazie alla rete, data la sua struttura non gerarchica e priva della razionalità tecnica (verticistica, autoritaria, gerarchica) che invece contraddistingueva l'approccio degli intellettuali del secolo scorso alla logica del motore. Al contrario, la nuova antropologia «è sincretica e polifonica nell'oggetto e nel metodo»⁴. Il criterio con cui ho scelto di iniziare questo capitolo chiama in causa un aspetto riflessivo decisivo circa la realizzazione di questo progetto di ricerca. Ritengo, infatti, che solamente dopo aver affrontato i due argomenti che una strategia espositiva risulti possibile, argomenti che introducono alcuni nodi problematici sui quali sono costantemente tornato in fase di osservazione.

2.1.2 La scrittura etnografica e lo shock del ritorno

Come si giustifica la scrittura etnografica? In un breve scritto apparso su *Dialectical Anthropology* sul finire degli anni Settanta, agli albori di questa insicurezza disciplinare, Vincent Crapanzano scrive che un'etnografia è, nel suo significato più vasto, il sintomo di un particolare confronto tra due o più individui, tra l'etnografo e i suoi informatori. A un livello che può essere più o meno sofisticato, questo confronto è un fattore patofacilitante, che, minacciando l'integrità dell'identità dell'etnografo, provoca ansia e genera comportamenti egodistonici. Sulla scia di Devereux, nota come il miglior metodo per

⁴ Canevacci, Massimo *Antropologia della comunicazione visuale. Feticci merci pubblicità cinema corpi videospace*. Roma, Meltemi, 2001, pp.91, corsivo dell'autore.

prevenire tale dispositivo patogenetico sia dotarsi dunque di una “buona metodologia”⁵. Ma questa non è affatto sufficiente, dato che una buona metodologia necessita di dati, accompagnati dalla consapevolezza che questi saranno trasformati con tutta probabilità in variabili (al fine di mascherarsi da scienza), nonostante siano stati raccolti (e in parte altrettanto elaborati) proprio nel momento stesso del confronto con l’altro. Una zona d’ombra di questo pericolo è, curiosamente, la scrittura etnografica:

It is surprising that a discipline which has become as self-conscious as anthropology – and is traditionally concerned with texts – has ignored the structural presuppositions and implications by which it conveys its data, meanings, hypotheses, and theoretical confabulations, its very identity as a scientific or humanistic discipline. [...] ...the writing of ethnography is a continuation of the confrontation. [...] ...the confrontation does not end before the ethnography but, if it can said to end at all, it ends *with* ethnography.⁶

Riferirsi al lavoro di campo in quanto confronto, è, per Crapanzano, in primo luogo porre l’accento sulla sua violenta e destabilizzante qualità. Una frattura del sé inevitabile, scrive, esperibile tanto dagli antropologi quanto dagli informatori. Si rompe quel “senso del sé” che dona solidità, coerenza e continuità all’individuo: un’identità che oscilla perennemente tra la reificazione e la resistenza alla reificazione stessa. In quanto l’etnografo è impegnato ad apprendere con quali modalità «l’altro alieno»⁷ si posiziona nei confronti del mondo, conduce inevitabilmente a una nuova panoramica sul senso del proprio sé. È un riposizionamento catastrofico della persona, in quanto porta a sentimenti ostinati o

⁵ Sull’influenza spesso occultata che ha esercitato un etnopsichiatra come Devereux sull’antropologia, vedi Piasere, Leonardo. *L’etnografo imperfetto. Esperienza e cognizione in antropologia*, Roma-Bari, Laterza, 2007.

⁶ Crapanzano, Vincent. “On the Writing of Ethnography”. *Dialectical Anthropology* 2, Fascicolo1, Gennaio 1977, pp. 112.

⁷ *Ibidem*, pp. 113.

paranoici, a risentimenti, paure, sensazioni di inadeguatezza profonda e tutta un'altra serie di reazioni psicologiche che tendono alla dissoluzione e alla perdita di identità, ben conosciuti e facili da ritrovare in uno degli importanti testi che hanno caratterizzato la storia dell'antropologia, ovverosia quei diari di campo di Malinowski che tanto hanno fatto parlare di loro dalla data della loro pubblicazione. Ciò a cui vuole arrivare Crapanzano è giustificare, con lo "shock del ritorno", l'urgenza della scrittura, che è insieme atto di comunicazione e di ri-appropriazione del sé. Il problema che fa sorgere una rilettura odierna dell'articolo, è come comportarsi di fronte all'etnografia virtuale.

Nell'etnografia tradizionale, un intero universo simbolico sarà riconfermato nell'atto dello scrivere, costruendo, parimenti, l'altro. Se l'etnografia ha il potere di rendere immobile, reificando "momenti" piuttosto che rappresentare un'umanità in perpetuo movimento, allora nell'atto della scrittura le invocazioni di *feedback*, di risposte esogene all'io scrivente (i lettori, la comunità scientifica, i committenti), hanno l'effetto di riprodurre e rinfrancare il mondo significativo dell'autore. È come se l'etnografo scrivesse per altri ma parlasse a sé stesso. L'alienazione del sé dalle monografie, l'uso del presente etnografico, non solo allora può essere visto come atto di oggettivazione (e di creazione e costituzione) di una data realtà del mondo; sarebbe anche catalogabile come un vero e proprio esorcismo. Qualunque sia il grado di oggettività raggiunto dalle nostre penne, persisterà inesorabile una dimensione autobiografica e, attraverso l'intensità connaturata alla scrittura dell'esperienza, si esorcizza il confronto con l'altro:

The ethnographer in writing ethnography is doing more, it would seem, than making a scientific contribution or convincing other to hire, reappoint, or promote him. He is affirming identity, subjectively felt as a sense of self, by addressing and reifying thereby, an other. [...] the anthropologist must recognize his product for what it is – a symptom of extreme confrontation with otherness

which can only be understood when he learns to read – and read with courage – what he had written.⁸

Ma allora, come si potrà scrivere un’etnografia che fa di un ambiente a noi familiare un campo di indagine? È Kath Weston che tenta di approfondire questa condizione particolare.

2.1.3 L’antropologo virtuale

«Davvero chiami questa antropologia?» È questa una delle prime domande che riferisce Kath Weston in *The Virtual Anthropologist*⁹. Contrariamente a quanto lascia presupporre l’argomento trattato nel mio testo, l’antropologo virtuale di cui ci parla l’antropologa statunitense non è colui che, pioniere, indaga nel cyberspazio, e di cui magari farsi scherno nei corridoi accademici per l’opinabile etichetta che gli è stata affibbiata. Al contrario, è colui che, camminando al pari di un etnografo, parlando come un etnografo, ma anche pubblicando, prendendo eguali cantonate o cercando di persuadere come tale figura professionale, non può e non potrà mai essere un “vero” etnografo: benvenuti nell’oltretomba, nell’“antropologia virtuale”, sentenza Weston: uno stato secondo il quale il *field* convive con la propria manchevolezza accademica, una modalità di occupare una posizione particolare nella disciplina, che soppianta alla regolare accoglienza o fiducia riservata dalle istituzioni dell’alta formazione ai propri studiosi, incessanti interrogativi¹⁰: «Perché non hai studiato autentici (puri, isolati, accettabili) nativi? Come puoi avere una qualsiasi prospettiva in quanto *insider*? Davvero chiami questa antropologia?». Nel suo

⁸ *Ibidem*, pp. 116. (Crapanzano riprenderà e svilupperà successivamente le sue idee circa il ruolo dell’antropologo-scrittore una quindicina di anni più avanti, nel suo testo *Hermes’ Dilemma and Hamlet Desire: on the Epistemology of Interpretation*. Cambridge, Harvard University Press, 1992).

⁹ Weston, Kath. “The Virtual Anthropologist”. In Ferguson James (a cura di), *Anthropological Locations. Boundaries and grounds of a field science*, London, University of California Press, 1997.

¹⁰ *Ibidem*, pp. 163.

attacco alla disciplina più conservatrice, Weston ha mostrato con pregevole sincerità un lato della professione antropologica spesso ignorato:

...she may have gone through all the motions expected to bring about professional legitimacy, and, with it, access to what resources the profession has to offer (salary, students, coastal residence, travel, grants). Yet her work will remain suspect, subject to inspection on the grounds of authenticity rather than intellectual argument or acumen. Too often described as a marginal figure, unfairly exiled to the periphery of the discipline, the virtual anthropologist actually moves through the professional landscape as a creature of another order. She is irredeemably Other, but not as the result of anything so blatant as an operation of exclusion based upon race, sex, class, ethnicity, nationality or sexuality. Instead, oppression operates obliquely to incarcerate her within a hybrid category. It is a Native Ethnographer that the virtual anthropologist finds her work judged less than legitimate, always one step removed from “the real stuff”.¹¹

Sebbene la sua contestazione si sviluppi entro la tematica dell'omosessualità come campo di ricerca legittimo (esemplari le frasi che l'autrice esplicita nel prevedere i giudizi conferiti alla sua produzione: «la vostra [reazione implicita, N.d.A.] prima inclinazione come lettori: ridurre il tal saggio a una protesta contro la discriminazione mirata a certi “tipi” di persone») collegato nondimeno al fatto di essere gay lei stessa, il discorso che instaura con il lettore mi sembra ricco di riflessioni utili. L'ansietà del ritorno, qui, muta: l'antropologo non ha studiato esotici nativi stanziati in foreste impenetrabili, non ha raggiunto il “buon selvaggio”, ma al contrario porta in ambito professionale la sua esperienza di vita, la sua prospettiva sul mondo. Si distanzia leggermente dall'essere una *Native Ethnographer*, così

¹¹ *Ibidem*, pp. 164.

come vengono chiamati quegli studiosi della materia che, provenienti da luoghi un tempo oggetto di dominazione (coloniale, economica, culturale), scrivono oggi della propria cultura nel *qui* dell'antropologia, tradizionalmente situato nel contesto europeo e quello americano. Lei è piuttosto un'antropologa virtuale: un ibrido trapiantato in un sistema meritocratico e verso cui permangono perplessità e sospetti dato il carattere eversivo dell'oggetto di ricerca. Per di più, oltre a incarnare ella stessa questa "bizzarria", il suo oggetto di studio sfugge alla possibilità di una rappresentazione pura, omogenea¹². Le pressioni a cui deve far fronte questa creatura estranea la portano ad affrontare il lavoro assoggettata all'imperativo del dover "lavorare più e meglio" dei suoi colleghi, pena la morte professionale.

La nozione di ibrido rinvia a questa qualità, categorizzazione attuata permettendo una duplice compresenza di differenti attributi in un unico individuo. Il distacco dello studioso dal proprio oggetto di studio prevede, allora, che egli si possa dividere, che possa revocare la propria persona a tal punto da poter incontrare un fantomatico *doppelganger* sul suolo professionale. Eppure, come insegna la chimica più elementare, l'ibridazione descrive tecnicamente un processo che genera un composto e non una miscela. Quale che sia la miscela, e per quanto eccentrica l'idea e titanico lo sforzo, si potrebbe certamente risalire agli elementi che la hanno generata se solo lo si desiderasse. Al contrario, il composto, combinando elementi differenti tra loro attraverso processi chimici, li trasmuta in un tutto originale e inaspettato rispetto a ognuno dei suoi costituenti primari. Non si potrà quindi comprendere cosa vuol dire essere allo stesso tempo "nativi" ed "etnografi" concependo questo rapporto semplicemente al pari di una relazione estensiva, una somma delle parti. Il tentativo di afferrare singolarmente ogni rispettivo termine costituente si rivela inutile

¹² Secondo Weston, infatti, i gay e le lesbiche appaiono ai più troppo moderni, troppo urbani, troppo qui e ora, troppo in salute, troppo bianchi, in una parola, troppo. Weston, Kath. *op. cit.*

«quanto tentare di separare gli elementi di idrogeno e ossigeno nel vostro caffè mattutino. Se proprio otterrete qualcosa, sarà probabilmente un vostro riflesso»¹³.

L'allegoria scientifica sorregge ulteriormente il peso di quest'originale interpretazione. La trasformazione indotta dai reagenti chimici crea l'ibrido molecolare tanto quanto l'atto di studiare persone definite come "le proprie" plasma (nel mentre esatto in cui scredita istituzionalmente) la figura dell'antropologo virtuale. Poiché il nostro giovane eroe è stato prodotto come antropologo soltanto in relazione al suo oggetto di studio, la sua produzione etnografica verrà irrimediabilmente interpretata attraverso la sua appartenenza, le sue pubblicazioni cominceranno a essere filtrate dal suo corpo. Non più un Antropologo, ma un antropologo virtuale, solo potenzialmente *reale*. A questo punto, la domanda è d'obbligo: cosa ha in comune il discorso che articola l'autrice con l'elaborazione di un'etnografia virtuale, una volta compreso che il suo uso del termine è rivolto a descrivere una situazione personale, distinguibile nella sua negatività per via di quell'invisibile sopruso fiorente ai margini dell'ambiente professionale?

2.1.3 Selezione del campo di ricerca

Come suggerito da Ronzon¹⁴, ogni etnografia mira a persuadere una varietà di committenti (generalmente nelle vesti di enti privati o commissioni universitarie), e l'istituzione delle stesse tiene conto del loro esito incerto e della variabilità in corso d'opera. Un importante elemento distintivo di ogni lavoro sul campo è rappresentato dall'abilità intellettuale del

¹³ Ibidem, pp. 168.

¹⁴ Ronzon attua una breve panoramica sull'attuale stato delle logiche, delle pratiche e delle tecniche delle etnografie come strumenti di lavoro, sulle loro prospettive interpretative e sulla varietà ipotesi analitiche possibili. Ronzon, Francesco. *Sul campo. Breve guida alla ricerca etnografica*, Roma, Meltemi, 2008.

ricercatore, dalla sua capacità comunicativa e dalla posizione occupata all'interno della materia di studio, nonché dai suoi interessi personali.

Ho scritto di come, secondo Crapanzano, lo “shock del ritorno” sia una rottura nell'equilibrio identitario faticosamente sostenuto da ognuno di noi. Se è vero che in non tutte le culture si tenda a una stabilizzazione definitiva, assoluta e naturalizzata, è altrettanto plausibile che in tutte loro vi sia viceversa un'inclinazione a una “sosta” di un flusso continuo, una stabilizzazione relativa e che questa consenta agli individui una riflessione sul potere della loro stessa cultura. La possibilità di incrinare mondi impenetrabili, di cogliere la molteplicità sotto l'apparente unità di ogni formazione sociale e di saper vedere quel «flusso inarrestabile come sottofondo dell'apparente stabilità delle nostre costruzioni»¹⁵, fa sì che l'estensione della validità delle idee incorporate su cui si basa gran parte del rapporto del sé col mondo vacilli in maniera preoccupante. La scrittura etnografica è allora un sotterfugio che, all'ombra di una carriera professionale, esorcizza l'entropia del sé, la dissoluzione dell'ego.

È singolare invece quanto scritto da Weston: la figura di un antropologo “insider” è una figura lacunosa. Nonostante possa anche foggiare i crismi più alti del ruolo che la divisione del lavoro intellettuale della sua società gli assegna, il suo essere ibrido non gli permetterà di ottemperare in alcun modo i *veri* obiettivi che la comunità scientifica dispone attualmente sulle proprie cattedre.

A questo punto, è opportuno precisare il *fil rouge* che accomuna tra loro le riflessioni teoriche di Crapanzano e Weston. Questo ponte di collegamento è ravvisabile nei due aspetti riguardanti la riflessività etnografica affrontati, che tratteggiano una condizione peculiare del lavoro di campo e sono sintetizzabili nel rimando a un autore che non è, e non sarà mai, all'esterno della sua ricerca (difatti, la *riflessività*, nel suo senso più ampio, implica che si

¹⁵ Remotti, Francesco. *Contro natura. Una lettera al papa*. Roma – Bari, Laterza, 2010, pp. 36.

consideri «il peso dei fattori sia sociali che personali, legati al ricercatore: valori, esperienze, predilezioni e caratteristiche che influenzano la ricerca e la sua interpretazione»¹⁶).

Le riflessioni condotte fin qui credo si possano applicare anche alle modalità con cui ho scelto il campo e selezionato l'oggetto della mia ricerca. Parafrasando Weston, mi sarei insomma potuto chiedere, agli inizi del mio lavoro, «Perché studiare dei programmatori indipendenti di videogiochi?», «perché non un differente setting etnografico, più credibile e autorevole?». Non solo credo che il lavoro dell'antropologa sia di grande audacia nella più vasta cornice della riflessione epistemologica contemporanea, utile forse a «riattrezzare» l'antropologia¹⁷, ma che tale riflessione consenta di prendere in prestito alcune sue qualità per poterle applicare al mio lavoro, essendo conscio che, nella selettività che caratterizza ogni ricerca empirica, scegliere su cosa focalizzare l'attenzione equivale a prendere una decisione sulla base di numerosi fattori tratti dal senso comune, dalla letteratura disciplinare e dagli interessi specifici di un eventuale committente. Secondo Ronzon, la nascita di una domanda di ricerca può verificarsi a partire da una molteplicità di agenti scatenanti: interessi teorici preesistenti nella letteratura, osservazioni sul mondo reale, motivi contingenti o, e quest'ultimo caso è di mio interesse, dall'esperienza personale del ricercatore. Ed è proprio la mia esperienza personale ciò che lega le riflessioni di Crapanzano alle accuse di Weston, la concezione dello shock del ritorno a quello di una professionalità virtuale, principale responsabile della mia (iniziale, almeno) insufficienza nell'applicare la famosa “distanza etnografica” dall'oggetto di studio¹⁸. Si può citare, a titolo esemplificativo, il mio primo contatto con il *team* a partire dal quale ho definito il mio oggetto di ricerca: venni a

¹⁶ Ronzon, *op. cit.*, pp. 118.

¹⁷ Le parole con cui chiude il suo saggio, anche se necessariamente altisonanti, sono indicative. Proverò qui a fornirne una prima traduzione: «nel momento in cui i “nativi” di tutto il mondo faranno ricorso alla citazione delle etnografie per spiegare le proprie tradizioni all'impianto statale e a loro stessi, l'antropologo virtuale sarà il fantasma inserito nel dispositivo disciplinare le cui raffinate prove documentarie si saranno raddoppiate quanto a esotismo, intervento, e spettacolo. Se c'è qualcuno che può aiutare a riattrezzare l'antropologia, è lei». *Op. cit.*, pp. 179.

¹⁸ La rilevanza metodologica vuole descrivere in questo caso un accadimento autobiografico. Eppure, non escludo che possa essere un'esperienza condivisa da altri.

conoscenza del team di sviluppo chiamato Tale of Tales nel Dicembre 2007 per via di un articolo pubblicato sull'autorevole rivista britannica *Edge*¹⁹, che descriveva, in una minuziosa anteprima, quello che sarebbe stato il loro primo successo commerciale: *The Path*. Una rivista che non finì tra le mie mani in modo casuale: da anni seguo l'industria videoludica come giocatore appassionato.

L'obiettivo di questa tesi è dunque quello di esplorare le possibilità innovative di un'antropologia nel cyberspazio che si posiziona, come ambito di studio, in «quell'interessante insieme di saggi, articoli, tesi di dottorato, ipertesti frutto per lo più degli sforzi di giovani studiosi ai margini del *mainstream* accademico»²⁰. Il contesto di questa ricerca verte sulla *comunità virtuale* creatasi attorno ai Tale of Tales, coppia di artisti stanziati in Belgio, che da anni fanno di internet e dei media digitali la loro tavolozza di preferenza quanto il loro pigmento fondamentale, la tela di destinazione e il solo strumento processuale: Auriea Harvey e Michaël Samyn, questi i loro nomi, sono dei *net-artists* che hanno scelto il medium videoludico come principale strumento creativo.

Una volta sul *campo*, per me è stato semplice rendermi conto che ero uno dei costituenti di quel particolare segmento della società, quindi non mi sarei dovuto sforzare nell'imparare tortuose regole di interazione sociale poiché già ne facevo uso nella mia quotidianità, "l'ambiente operativo" mi era già così noto e familiare tanto da attutire sensibilmente quella *curvatura dell'esperienza*²¹ di cui parla Leonardo Piasere nel suo *Etnografo Imperfetto*. In questo senso, non si è rivelata traumatica tantomeno quella fase di allontanamento (geografica, culturale, esperienziale) da cui poi poter far ritorno, sulla scorta di quanto scritto da Crapanzano. Quali e che tipo di influenze hanno avuto queste riflessioni saranno

¹⁹ "Playng Wolf. Fairytales Meet Videogames in a Dark Retelling of the Little Red Riding Hood", in *Edge. Videogame Culture* 182, Future Publishing, Dicembre 2007, pp. 56-59.

²⁰ Bitti, Vincenzo. "Cultura, identità ed etnografia nell'epoca di Internet. Note dal cyberspazio". In Sobrero, Alberto; Simonica, Alessandro (a cura di), *Culture della complessità*, Roma, Cisu, 2001, pp. 161 – 180.

²¹ Piasere, Leonardo. *L'etnografo imperfetto. Esperienza e cognizione in antropologia*, Roma-Bari, Laterza, 2007.

affrontate sia nel dipanarsi di questo capitolo, sia più avanti, nella trattazione specifica del *case study* proposto.

2.2 Comunità virtuali

La vicenda che segue spinge a problematizzare alcuni punti nodali che si possono facilmente incontrare nella letteratura quando ci si riferisce alle “comunità virtuali”. Una citazione di due avvocati molto noti sul web che presenta molti punti di interesse: è essenziale soffermarsi su quanto gli autori scrissero sulla questione della legittimità di norme condivise tra gli utenti, e l’aver opposto quel mondo da loro definito “illusorio” a un ambiente reale, dove l’aggettivo “virtuale” sembra implicare una forte distinzione dal “reale”, quasi fosse un sinonimo di “irreale”:

Coloro che credono nel mito del cyberspazio come località reale, credono anche che questo luogo illusorio ospiti una comunità con un insieme di leggi, regole ed etiche tutte sue [...]. Per qualche tempo internet è stata nelle mani dei sognatori. Ora è tempo che voi, i realisti, ne prendiate possesso. [...]

Alcuni utilizzatori ingenui della rete pensano al cyberspazio come a una comunità con regole, regolamenti e codici di comportamento. Non credeteci! Non c’è nessuna comunità [...]. Durante la vostra navigazione, qualcuno potrebbe provare a dirvi che per essere un buon cittadino della rete dovete seguire le regole della comunità del cyberspazio. Non ascoltatelo. Le uniche regole e leggi di cui dovete preoccuparvi sono quelle approvate dallo stato e dalla città in cui vivete veramente.²²

²² Canter, Laurence; Siegel, Martha. *How to Make a Fortune on the Information Superhighway*, New York, Harper Collins, 1994, pp. 6-12 (la traduzione non è mia, bensì quella prodotta da Paccagnella nel suo *La comunicazione al computer*, Bologna, Il Mulino, 2000).

Queste parole, decisamente controverse, sono quelle con cui Laurence Canter e Martha Siegel espressero la loro esperienza nel caso ormai storico che aprì il problema della garanzia della privacy a fronte di informazioni pubblicitarie non desiderate. Ribattezzati oggi i *Green Card Lawyers*²³, questi due legali furono a tutti gli effetti i primi *spammers* su larga scala che internet avesse mai visto. Il loro ragionamento, quello che diede il via alla spedizione di decine di migliaia di comunicazioni pubblicitarie il 12 Aprile 1994 investendo un numero imprecisato di frequentatori delle conferenze elettroniche di Usenet, fu invero piuttosto banale: il costo per l'invio di messaggi nella rete è prossimo allo zero, e la pubblicità frutta guadagni; inoltre, sia i tempi che i costi non crescono all'aumento dei messaggi inoltrati anche per un numero potenzialmente infinito di volte e, soprattutto, le leggi in materia (si parla dei primi anni Novanta) non regolamentano le comunicazioni telematiche, non proibendo la reiterazione dei messaggi alle persone né facendo niente per cautarle. L'azione degli avvocati, quindi, non faceva parte dei comportamenti puniti dalla legge statale di tempi in cui gli unici crimini sanzionati erano quelli *computer-related*, come si può dedurre dal resoconto che attua Sterling sulla caccia ai primi hacker condotta dalla polizia americana²⁴ proprio in quel periodo. Lo *spam* indiscriminato era quindi ancora un'attività lecita, un'auto-promozione nel rispetto della legge, mentre avveniva la

²³ I due vennero chiamati *Green card Layers* per via del contenuto del messaggio che arrivò nei computer degli utenti: questo offriva una consulenza legale per partecipare alla "lotteria delle carte verdi". Le carte verdi sono quei permessi di lavoro molto ambiti in America Centrale. Ogni anno, un certo numero di Carte Verdi viene estratto a sorte tra tutti coloro che, attraverso una richiesta semplice e priva di costi, decidano di partecipare. Molte persone, però, non hanno la minima conoscenza del sistema burocratico-amministrativo statunitense e non conoscono l'inglese. Il servizio di Canter e Siegel, per cento dollari, offriva assistenza alla compilazione della domanda.

²⁴ La distinzione tra crimini *computer-mediated* e *computer-related* è quella per cui i primi sono attinenti alla violazione di regole di comportamento non scritte, come usi scatalogici del linguaggio, inutile spreco di banda, *flaming*; gli ultimi invece sono quei comportamenti tali per cui ci si serve della rete per condurre frodi dagli effetti economici o danni materiali a soggetti.

Il libro di Sterling si concentra appunto su quest'ultima categoria, in parte ambigua (vi rientrano tanto le frodi degli estremi di carte di credito quanto l'accesso non dichiarato, invisibile e privo di conseguenze, su computer remoti o la modifica di software a uso privato), in un libro che, tra poliziotti, giovanissimi geni informatici, anarchici visionari, tecnici, imprenditori e agenti federali, mostra come fosse colorita la frontiera informatica degli anni Novanta. Sterling, Brice. *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam, 1992.

«mitizzazione manichea dell'hacker come individuo pericoloso che si muove in un territorio senza leggi, onnipotente, quasi fosse un essere distribuito con terminali senzienti in ogni capo del mondo»²⁵, un'immagine di soluzioni facili, che mirava allora come oggi a separare i cattivi dal salotto buono. Non la pensarono così, però, gli utenti più esperti di Usenet, che reagirono pesantemente intasando il server che forniva la connettività ai due, il quale, per giunta, fu costretto a interrompere il contratto stipulato con loro adducendo al loro comportamento “irresponsabile” la motivazione della rottura (il traffico richiesto dall'invio dei messaggi e le reazioni attive e ingenti degli utenti significarono per il provider un enorme spreco di banda in relazione al periodo): è l'inizio della guerriglia tra Canter, Siegel e la comunità informatica. Difatti, come la tecnologia permise la procedura pubblicitaria di invio automatico, in modo altrettanto automatico comandi software specificatamente dedicati riuscirono a cancellare lo *spamming* prima ancora che questo si diffondesse riconoscendone il mittente. Così, tra espedienti, stratagemmi e contromosse proprie dell'*information warfare* nacque e si raffinò lo *spam* come tecnica pubblicitaria al limite del lecito, un problema concreto che stimola sensibilmente diversi parlamenti internazionali²⁶.

Prima di analizzare, come anticipato, il complesso sistema normativo che regola le relazioni tra utenti in internet, e di affrontare la “questione virtuale”, sarà utile tornare al termine “comunità virtuale” che, data la sua sfuggevolezza, necessita di una chiarificazione. Non è mia intenzione, ad ogni modo, proporre qui un'analisi approfondita del termine, alla quale hanno già provveduto altri autori in maniera esaustiva²⁷.

²⁵ Ippolita, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Milano, Eléuthera, 2005, pp. 8.

²⁶ Infatti, questa rappresaglia digitale continuò con l'adozione di un nuovo *provider* da parte di Canter e Siegel, e l'utilizzo di nomi fasulli così da poter oscurare il mittente ai programmi-filtro. Gli informatici, dal canto loro, sofisticarono ulteriormente le loro tecniche di difesa contro i messaggi indesiderati, agendo sui contenuti e sugli indirizzi IP da cui provenivano i messaggi stessi. Paradossalmente, in accesa polemica, i due avvocati arrivarono a sostenere che questo blocco poteva essere assimilato a un vero e proprio atto di censura.

²⁷ Si veda la sezione “Comunità virtuali” del testo di Paccagnella, *op. cit.*, pp. 125-140.

2.2.1 Un concetto problematico

Scienze come la sociologia, la linguistica, la filosofia e non ultima l'antropologia, concordano su quanto sia difficile arrivare a una definizione precisa e accettata del termine comunità. Pur tuttavia, dalla sua prima formulazione a opera di Ferdinand Tönnies del XIX secolo, il termine non perde la sua importanza nell'analisi sociale, situandosi, di volta in volta, ai poli di un continuum interpretativo giocato tra relazioni comunitarie e sociali: da una parte, vi sono quelle collettività legate assieme da valori comuni, intrecci relazionali, solidarietà e dal principio della mutualità (appunto, le comunità); dall'altra, si hanno quelle aggregazioni razionali di persone tese a perseguire un interesse condiviso, instaurare relazioni professionali o ottenere benefici individuali (le società). È questo che ha permesso alla nozione di sopravvivere, diramandosi in molteplici ambienti operativi e assumendo diverse denominazioni, tra le quali si possono citare la nota definizione di "comunità linguistica" (una delle unità di analisi basilari della sociolinguistica, anche chiamata "comunità parlante"), o quella di comunità scientifica. Evidentemente, visto che il criterio su cui fanno perno le diverse distinzioni si alterna anche nel merito di una singola disciplina, è difficile comprendere come lo stesso macroconcetto possa racchiudere una così vasta ricchezza di derivazioni che vanno dalla fede religiosa dell'uomo antico a quella sportiva dell'uomo moderno fino al discorso generato attorno alle tecnologie della comunicazione di massa, o che addirittura esse nascano dalle pratiche di culto, come ipotizzato da Durkheim all'inizio del secolo scorso, e raggiungano il famoso "villaggio globale" teorizzato da McLuhan dopo solo mezzo secolo. Forse, è utile cominciare dicendo che l'appartenenza a una comunità si caratterizza sempre come un'esperienza sociale, ed è proprio da tale presupposto che si arriva a teorizzare anche la "comunità virtuale". Nonostante sia stata concepita in ambito giornalistico, e nonostante sia stata formulata in maniera vaga e imprecisa, la definizione di comunità virtuale data da Howard Rheingold nel suo libro,

appunto, *The Virtual Community*, viene ripresa continuamente dal dibattito scientifico ogniqualvolta ci si interroghi sull'esistenza delle comunità online. È esemplificativo come l'autore ci racconta la titolazione al suo libro (un resoconto giornalistico su numerose esperienze di partecipazione a gruppi di discussione online):

"When you think of a title for a book, you are forced to think of something short and evocative, like, well, 'The Virtual Community,' even though a more accurate title might be: 'People who use computers to communicate, form friendships that sometimes form the basis of communities, but you have to be careful to not mistake the tool for the task and think that just writing words on a screen is the same thing as real community.'"²⁸

O, poco più avanti:

There is no such thing as a single, monolithic, online subculture; it's more like an ecosystem of subcultures, some frivolous, others serious. The cutting edge of scientific discourse is migrating to virtual communities, where you can read the electronic pre-printed reports of molecular biologists and cognitive scientists. At the same time, activists and educational reformers are using the same medium as a political tool. You can use virtual communities to find a date, sell a lawnmower, publish a novel, conduct a meeting.

Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.²⁹

²⁸ Rheingold, Howard. *The Virtual Community*. Versione elettronica, 1998, reso disponibile dall'autore alla pagina <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>, link consultato il 15/08/2010.

²⁹ *Ibidem*.

È chiaro che la dimensione comunicativa giochi per l'autore un ruolo decisivo. La creazione di reticoli sociali personali nel cyberspazio porta con sé l'idea che i mezzi tecnologici, da strumenti di calcolo meccanicistici, divengano ambienti di interazione sociale, uno scarto che si ripropone in base a quanto già detto a proposito di Hine con la differenza delineata tra internet come campo relazionale piuttosto che come strumento. Questo, fa sì che uno dei criteri elementari sul quale si basarono diverse idee di comunità, e cioè la comunanza di stanziamento, si riproponga nel cyberspazio attraverso la metafora:

La metafora del cibernazio in quanto luogo a portato a considerare le reti proprio come luoghi di incontro, piazze o *agorà* virtuali e conviviali. Luoghi, cioè, che riproducono in rete gli spazi in cui sono state tradizionalmente formate le prime comunità.³⁰

Non a caso, *message board*, *bulletin board*, gruppi di discussione e bacheche sono alcune parole con cui ci si riferisce al più corrente *forum*, termine che tra quelli proposti sembra aver ottenuto, non casualmente, forse, più fortuna linguistica degli altri.

2.2.2 Elementi costanti nelle comunità virtuali

Ad avviso di Paccagnella, e nonostante la sfuggevolezza e la problematicità del termine, vi sono degli elementi costanti ravvisabili nelle comunità online³¹. Cercherò qui di elencarli,

³⁰ Paccagnella, Luciano. *La comunicazione al computer*, Bologna, Il Mulino, 2000, pp. 127.

³¹ Senza scordare che la stessa percezione di gruppo online si sta rapidamente modificando. Secondo una recente ricerca per opera di Danah Boyd, i *social network* altererebbero la dinamica delle comunità. Il passaggio seguente ne è un chiaro esempio: «Early internet culture focused heavily on social groups gathering around topic or activity. More recent social technologies like blogs and social network sites have altered that dynamic. In these more recent technologies, “community” is an egocentric notion where individuals construct their social world through links and attention. Rather than relying on interests or structure-based boundaries,

seguendo la successione proposta dall'autore, ampliandola però con riferimenti ad altri testi, e, in maniera anacronistica, dove ritenuto opportuno, inserirò alcune precisazioni attuali derivanti soprattutto dall'esperienza personale.

I. La presenza di *personae* coerenti e stabili: i nomi e gli pseudonimi usati nella rete, i *nickname*, tendono a non cambiare frequentemente. Questo è coerente con l'emergere, negli anni, di politiche di autoregolamentazione da parte delle comunità virtuali, o ancora dalle varie *policy* applicate (quella serie di regole una volta sotto il nome di *netiquette*, trattate nel punto IV).

II. Relazioni interpersonali su diversi piani comunicativo-interattivi: la distinzione più grande la si attua in genere tra il tipo di comunicazione sincrona offerto da *chat*, tecnologia *voip*, MMO³², videoconferenze e il tipo di comunicazione asincrona tramite e-mail, l'apertura di un *thread* in un *forum*, i commenti a un particolare evento (video, canzone, notizia), i blog e i siti che attuano servizi di *hosting*³³. Questi differenti piani si intrecciano nei *web browser* di oggi, spesso integrando in una sola pagina di visualizzazione differenti elementi esterni.

III. Esecuzione di rituali più o meno complessi che delimitano i confini della comunità: se bisogna parlare di rito a proposito delle pratiche eseguite nella rete, è necessario distanziarsi, come fa Augé nel suo *Un etnologo nel metrò* a proposito delle reti metropolitane parigine, dal senso che assume il termine nelle espressioni comuni,

current social groups are defined through relationships. Each participant's view is framed by her or his connections to others and the behaviors of those people. The difficulty with this egocentric network view is that there's no overarching set of norms or practices; instead, each node reveals an entirely different set of assumptions». In *A Response to Cristine Hine* (Reso disponibile dall'autrice all'indirizzo: [http://www.danah.org/papers/Ethno Boundaries.pdf](http://www.danah.org/papers/Ethno%20Boundaries.pdf)), 2008, pp. 27.

³² Acronimo che sta per *massive multiplayer online*, una rappresentazione persistente online che contiene la possibilità di uno scambio di informazioni sincrono tra utenti e tra questi utenti e il mondo virtuale all'interno di una cornice spaziale disegnata come un universo navigabile individualmente, come i giochi di ruolo, o quelle esperienze a metà tra il videogioco e la chat come quelle offerte da *Second Life*, o in genere tutti quei programmi applicativi che permettono l'interazione tra un gran numero di giocatori contemporaneamente.

³³ Cioè tutti quelli che permettono all'utente di caricare, in modo solitamente gratuito, i propri contenuti, che saranno poi visualizzabili o scaricabili dagli altri utenti. La maggior parte di questi richiedono registrazione obbligatoria, altri, pochi, addirittura forme di pagamento, mentre la maggioranza si affida a finanziatori esterni limitando i costi per l'utente ma intensificando la comunicazione pubblicitaria.

dove viene svalutato a sinonimo di abitudine, come invece mi sembra faccia Paccagnella. Bisogna allora che ogni attività rituale sia ricorrente, regolare e priva di sorprese per gli osservatori che vi si associano, e che si mantenga unica e singolare per ognuno di quelli che vi sono implicati più attivamente. In questo senso, una pratica come quella della registrazione o la stanca regolarità del *log-in* si caratterizzano proprio come tali: si viene accolti da indispensabili enunciati scritti atti a garantire l'efficienza dell'operazione che, parafrasando ancora l'autore francese, grazie all'infinito con sfumature imperative conferiscono a tale impersonalità il valore di regola, tipici del «linguaggio di ogni tipo di guida, tanto del rituale ecclesiastico che delle istruzioni per l'uso, dei libri di cucina o dei trattati di magia»³⁴.

IV. Sistema normativo: strutturalmente, non esiste attualmente un “proprietario” di internet, non v'è nessuno che possa modificare o cancellare a piacimento parti di esso, o mutare i protocolli esistenti. A partire dalla sua diffusione, internet ha visto lo stabilirsi della pratica di cooperazione per il mantenimento di standard condivisi e l'accordo sui protocolli per permettere alle più diverse macchine di calcolo di comunicare tra loro. Compiti fondamentali – assicurarsi che le connessioni di rete siano adeguatamente mantenute e che la connettività sia appropriatamente promossa – sono gestite da comitati decentralizzati, la cui linea di azione è nelle mani di un gruppo appositamente formato, l'*Internet Society* (IS). Al contrario di essersi vista sormontare da logiche di un sistema di comunicazione digitale come serra di coltura per tecnologie proprietarie, internet è cresciuto attorno a uno standard di protocolli condivisi. Il risultato di tutto questo ha portato a un «rapido sistema in espansione che fa della connettività un dato di fatto»³⁵.

³⁴ Augé, Marc. *Un etnologo nel Metrò*, Milano, Elèuthera, 1992, pp. 50.

³⁵ Hakken, David. *Cyborgs@Cyberspace. An Ethnographer Looks to the Future*. New York – Londra, Routledge, 1999, pp. 141.

Così, in un luogo dove è assente per definizione l'attuazione di misure di controllo basate sulla coercizione fisica, stupirà l'utente occasionale il sapere che questa società intangibile si sia dotata di una serie di norme più o meno rigide e formalizzate, che ricoprono una vasta, e sempre in sviluppo, serie di obiettivi: mantenere sempre alto il contenuto informativo (o anche il mantenere la pertinenza all'argomento trattato, sanzionato con la dicitura *off-topic* da parte dei membri più osservanti), evitare il furto d'*account* (oggi si cerca di preservare anche l'identità autentica nei *Social Network* tramite una simbologia dedicata – si pensi a Twitter -, evitando di poter impersonare identità fittizie), proteggere la *privacy*, consentire un grado adeguato e gradevole di leggibilità del sito conformemente alla comunità sviluppata. Inoltre, le norme sorte in rete sono riconducibili a determinate categorie, derivanti soprattutto dalle proprietà specifiche dei nuovi media digitali:

- i. Uso della tecnologia scorretto. Le sanzioni, in questo caso, sono più che altro delle agevolazioni scritte sotto forma di guide dettagliate che illustrano, passo dopo passo, possibili valichi per superare i più disparati problemi. La rete qui mostra spesso il suo lato più cooperativo e “democratico”, mostrando spesso come lunghi *thread*, per la maggior parte scritti nell'arco di più giorni, vengano utilizzati per capire che tipo di accorgimenti, espedienti tecnici e rimedi software conducano a una stanziale risoluzione del problema anche per utenti futuri. Accompagnate dall'immane etichetta *newbie*, o da quella più spregiativa *noob* (che ha, soprattutto nella sua versione italiana, un notevole ventaglio di varianti), queste illustrazioni fornite servono anche a preservare banda evitando richieste simili in futuro (rimando al punto seguente) oltre che da scintillanti biglietti da visita nei motori di ricerca;
- ii. Sprecare larghezza di banda. Questo tipo di violazione fa capo a tutti quegli errori o comportamenti che, anche se spesso non propriamente punibili per il

danno arrecato ai comportamenti abituali, lo sono per lo spreco di risorse su cui internet si erige. Non solo la banda può danneggiare il proprio sito di frequentazione, ma a fronte di molteplici sprechi l'intera struttura ne risente, aumentando i costi di personali di partecipazione (quindi di accesso, di tempo, di impegno cognitivo), e configurandosi così come un vero e proprio inquinamento digitale. La sensibilità con la quale si esercita una difesa contro queste violazioni è molto alta, basti pensare alle strategie difensive attuate per non permettere la registrazione di *bot*, quegli automi programmati per svolgere finalità troppo gravose o complesse per un'utenza umana, spesso impiegati per eseguire lo *spamming* a livelli estremamente estesi in sistemi di varia natura (siti, blog, reti aziendali, giochi d'azzardo elettronici);

iii. Violare le convenzioni non scritte della rete (vi rientrano qui attività che vanno dallo *spamming* all'attività provocatrice di figure come *troll* e cacciatori³⁶ e, in parte condiviso con il punto precedente, i *bot*);

iv. Non conformarsi alle regole interne del gruppo. Più che la sofisticazione tecnica dei mondi da loro vissuti, o dalle accattivanti interfacce grafiche che vengono loro presentate dai *designer*, infatti, i frequentatori di una qualsiasi aggregazione sociale online sono spinti ad incentivare il senso di appartenenza alla comunità grazie a caratteristiche eminentemente sociali. Una condivisione di scopi, interessi, vincoli temporali e tecnologici comuni³⁷ (decisamente più rara, invece,

³⁶ Nota sui troll e sui cacciatori di troll

³⁷ O persino, come fa notare il libro scritto a otto mani sotto il nome di Ippolita *Open non è free*, uno dei principali motivi che formarono le primissime comunità della rete e, anche se in misura decisamente minore, le forma ancora oggi, era proprio il raggiungimento di un obiettivo tecnologico, un traguardo comune. Coloro che facevano e fanno parte di queste comunità sono gli esperti informatici, gli hacker, per i quali «Il processo attraverso il quale si raggiunge l'obiettivo spesso è più importante dell'obiettivo stesso; o meglio, se non si fosse sperimentato il metodo di sviluppo aperto, paritetico e di interdipendenza, il mondo del software non avrebbe avuto le stesse ricadute politiche sulla vita reale. [...] Sicuramente il desiderio di aderire a un progetto comunitario è un elemento fondamentale: è un'energia che deriva dalla propensione al gioco, dalla scelta ludica peculiare dello spirito hacker. Per noi si tratta di una combinazione sinergica tra il piacere della reazione fine a se stessa e il senso di appartenenza a un gruppo, una comunità, capace di gratificazione e stimoli nei

è la condivisione di una vicinanza socio-geografica), così come l'infrastruttura tecnologica che gli fa da sfondo, le competenze, le scelte ideologiche e un inestricabile complesso di altri fattori rende le comunità virtuali unite e crea rigidi dividendo tra *in-group* e *out-group*. Non è un caso che i *flames* avvengano tra membri appartenenti al gruppo e "stranieri" entrati in contatto con il gruppo intenzionalmente a tale scopo o anche solo casualmente. Un altro esempio rappresentativo di questa enfasi a proteggere l'integrità del gruppo, oltre al *flaming*, è l'antipatia riservata allo *spoiler*: quei messaggi che deliberatamente o inconsapevolmente (ogni "spoilerata" va solitamente dichiarata in anticipo), guastano senza compromessi la fruizione di un intreccio narrativo di varia natura (come può essere quello di un film, di un libro o di un videogioco);

v. Scelte inappropriate di linguaggio;

vi. Errori di battitura.

Nonostante, dunque, non sia applicabile l'esercizio della forza, le sanzioni applicabili (che consistono solitamente in un allontanamento temporaneo o in un'esclusione permanente, fino ad arrivare alla segnalazione alle autorità giudiziarie) spesso si rivelano sufficienti in modo tale da indurre i trasgressori e i provocatori a un atteggiamento più cauto e ravveduto.

Le comunità virtuali, allora, si caratterizzerebbero soprattutto per il grande reticolo di interazioni sociali che mettono in campo, le quali che comporterebbero alcuni elementi costitutivi duraturi e costanti fino a ora manifestati (non è infatti da dimenticare la constatazione che siamo ancora nell'adolescenza di un medium in continuo movimento).

confronti dell'individuo». Ippolita, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Milano, Eléuthera, 2005, pp. 60.

2.3 Una ricerca tra virtuale e reale: obiettivi

La nozione di comunità virtuale porta con sé l'equivoco insito nel concetto di "virtuale". Alle volte, come già detto, questa parola viene usata come artificio linguistico che consenta un sinonimo più ricercato e inusuale del termine "irreale". Altre, invece, il concetto richiama alla mente dimensioni esperienziali più superficiali, in cui la nostra percezione del mondo sarebbe addolcita e sicura, con un'ovvia conseguenza di perdita di dignità nei confronti del "reale". Eppure, il virtuale e il reale stipulano tra loro una relazione complessa e non di semplice subordinazione. Certo, come ricorda ancora Paccagnella, l'aggiunta dell'aggettivo "virtuale" è utile a nominare fenomeni che sfuggono alle categorie scientifiche di cui disponiamo:

Soffermarsi troppo sulla correttezza del termine, sul fatto che le "comunità virtuali" esistano o meno, può oscurare la questione fondamentale: non sono solo le comunità a cambiare, ma è l'intera società che si sta presentando ai nostri occhi in *termini* inediti, che non riusciamo a nominare senza disagio. [...] Nonostante questo, l'alone di scettica denigrazione che circonda l'aggettivo "virtuale" porta ovviamente anche a diffidare delle "comunità virtuali" ridotte a puri e semplici surrogati di qualcosa che rimane irraggiungibile.³⁸

Una constatazione che ha, dalla sua, una certa dose di malcontento. Già nei primi anni Novanta, un concetto quale *flessibilità interpretativa* della rete e dei computer ha portato alla teorizzazione della CMC³⁹ un contributo notevole, segno della ricchezza di implicazioni sostenute dalle ricerche accademiche in corso, ricerche svolte secondo un ampio raggio di prospettive e attraverso una disparata quantità di metodi. Lo studioso milanese compone una

³⁸ Paccagnella, *op. cit.*, p. 135.

³⁹ Acronimo che sta per *Computer Mediated Communication*, o Comunicazione Mediata dal Computer.

bibliografia in tal senso già nel 1997, citando lavori che risalgono sino ai primi anni Ottanta. Infatti, una questione importante che si affaccia ai ricercatori che guardano al virtuale è se dipendere solamente su interviste mediate dal medium digitale (siano queste condotte nella sincronia o nella diacronia permessa dagli strumenti utilizzati) e osservazioni svolte unicamente a computer nel ricavare i dati. Anche la Turkle affronta questo problema, concludendo che «la realtà virtuale pone una nuova sfida metodologica all'attenzione dello studioso: come trattare le interviste online e anzi, se e in che modo usarle»⁴⁰. Lei infine deciderà, nel suo studio, di non condurre nessuna intervista esclusivamente all'interno della rete, almeno fino a quando non avrà incontrato, in aggiunta, la persona designata anche nella vita reale. Eppure, precisa che la sua scelta di non usare interviste online sia centrata sul suo obiettivo di ricerca, e non per timore della presenza di errori in una simile metodologia. La definizione di un metodo analitico applicabile al cyberspazio può partire proprio da questa considerazione che escluda l'assolutismo di ogni scelta aprioristica: interviste e osservazioni compiute online devono trovare la propria solidità teorica nella distinzione di precisi obiettivi di ricerca. Nel caso specifico del mio lavoro, desideravo proporre una visione prospettica su quali forme culturali, declinate in pratiche sociali (la fruizione di opere videoludiche, la registrazione al forum di discussione, la frequenza di visite, il dispiegarsi di una rete di supporto cooperativo e disinteressato, il vincolo di dipendenza reciproca tra sviluppatori e giocatori), arrivassero a definire l'appartenenza del singolo alla comunità virtuale aggregatasi attorno ai Tale of Tales. Una ricerca che presenta notevoli problemi metodologici, soprattutto se confrontata con la modalità "classica" di indagine etnografica. Inconsueto, l'oggetto virtuale non prevede il ricercatore immerso in uno spazio territoriale circoscrivibile entro confini chiari, ma confinato nello spazio della propria postazione di accesso al sistema informatico. Immerso in un campo in cui l'eccesso di vicinanza rispetto agli informatori non implica necessariamente la vicinanza geografica del ricercatore, quanto

⁴⁰ Turkle, *op. cit.* 324.

piuttosto la condivisione di uno stesso spazio antropologico⁴¹, la difficoltà iniziale è stata quella del dovermi sottrarre da un'identità costruita su esperienze condivise e comuni orizzonti di significato, attuata con l'ausilio di diverse contaminazioni disciplinari (antropologiche, sociologiche, filosofiche), ho cioè usato degli strumenti teorici per svincolarmi dall'immediatezza del coinvolgimento e prendere una certa distanza critica.

Un processo, il lavoro di ricerca, che ho realizzato prevedendo un'interazione inscindibile fra il tema, la raccolta dei dati, l'analisi dei casi, la selezione del campione e del fenomeno studiato. In questa concettualizzazione, modificatasi doverosamente *in itinere*, la proprietà "virtuale" del ricercato non può non essere esplicitata in maniera più chiara, pensando ai «concetti come a dei bisturi chirurgici che aiutano ad anatomizzare l'oggetto di indagine, guidando le attività di rilevazione e documentazione»⁴².

2.3.1 Il virtuale

L'equivoco a cui è andata incontro questa parola è fuorviante. Levy, in un altro testo, per certi versi piuttosto visionario, cerca di decostruire l'opposizione, semplice e ingannevole, tra virtuale e reale. A questo proposito traduce questa prima distinzione in presenza concreta e "presenza differita" :

Generalmente, la parola virtuale viene utilizzata per significare l'assenza di esistenza pura e semplice, dal momento che la "realtà" implicherebbe una effettività materiale, una presenza tangibile. Ciò che è reale rientrerebbe nell'ordine della presenza concreta ("l'uovo di oggi"), o e ciò che è virtuale in quello della "presenza

⁴¹ Rimando al primo capitolo per la definizione di "spazio antropologico" adottata.

⁴² Ronzon, *op. cit.* pp. 34.

differita” (la gallina di domani), o dell’illusione, il che spesso suggerisce un atteggiamento di facile ironia per evocare le diverse forme di virtualizzazione. [...] questo approccio contiene una parte considerevole di verità, ma è decisamente troppo rozzo per costituire il fondamento di una teoria generale.⁴³

Come da prassi, egli inizia la sua strategia discorsiva dall’etimologia del termine, rifacendosi alla filosofia scolastica medievale. La radice etimologica è *virtus*, forza, potenza. Virtuale rimanda a ciò che è in potenza ma non è in atto, come l’albero, la cui presenza è virtualizzata nel seme. La dicotomia che tratteggia Levy è inerente a due diverse modalità dell’essere, non sarebbe dunque una contrapposizione con il reale ma con l’attuale. La virtualità è ciò che non è l’atto, “l’essere delle cose”. Più avanti, l’autore definisce ancora più precisamente il virtuale, qualificandolo come un complesso intreccio problematico che accompagna una situazione, un oggetto o un’entità qualsiasi che, per venire risolto, richiede un processo di trasformazione tra modalità dell’essere: è così che entra in gioco l’attualizzazione, una soluzione che non era già presupposta, un’abduzione inferenziale creativa e innovativa. L’attualizzazione realizza una forma nuova (non nota) dalle qualità inedite, alimentando di rimando l’ambito del virtuale. L’interazione tra l’uomo e i sistemi informatici può fungere da esempio alla dialettica virtuale/attuale:

L’attualizzazione del programma in sede di utilizzo, per esempio in un collettivo di lavoro, squalifica talune competenze, fa emergere nuovi meccanismi, scatena conflitti, sblocca situazioni, instaura una nuova dinamica di collaborazione...⁴⁴

⁴³ Levy, Pierre. *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina editore, 1997, pp. 5.

⁴⁴ *Ibidem*, pp. 7.

Reale e attuale, sono invece differenti ontologicamente: dove uno è l'accadimento di un possibile predefinito, l'altro è l'invenzione di una soluzione richiesta da un complesso problematico. Levy, prima di cominciare a descrivere la sua visione di una società da sempre "virtualizzata", regala ulteriori indicazioni su come trattare questo strumento teorico. Se il virtuale non è una derealizzazione (che è un ambito che appartiene, invece, al possibile), quanto piuttosto una differente modalità ontologica dell'oggetto in questione (al contrario di definirsi nella propria attualità, l'entità si ritroverà a cogliere la sua essenza in una problematizzazione), si può arrivare a comprendere come la virtualizzazione sia un movimento diametralmente opposto all'attualizzazione: il passaggio dall'attuale al virtuale eleva «a potenza» l'entità considerata. Si passa dalla soluzione del problema a una problematizzazione.

Si può pensare a questa formulazione in relazione agli applicativi di oggi in modo molto pragmatico: un'entità reale, un programma di editing audio/video, a cui viene spostato il suo centro di gravità, valutandone l'utilizzo in una problematica generale, quale quella rappresentata dal creare un prodotto audiovisivo. In quel momento, l'oggetto acquisisce la sua qualità virtuale, e, virtualizzato, è impiegato per risoluzioni di esigenze che non hanno un set predisposto di possibilità da cui attingere: nell'applicazione, non sono presenti immagini o video *possibili* a mo' di archivio, ma risultati potenzialmente gli uni sempre diversi dagli altri che si andranno a realizzare attraverso l'*editing*, ovvero attualizzazione. In questo modo, il prodotto che ne sarà uscito fuori, si caratterizzerà per la sua qualità inconfutabilmente reale (almeno fino a quando non si scoprirà un nodo di tensione a cui rapportarlo, virtualizzandolo). È solo attraverso la comprensione di questo delicato meccanismo che si può sostenere, con buona pace di Canter e Siegel, che «la virtualizzazione è uno dei vettori più importanti della creazione di realtà»⁴⁵. Infatti, Il cyberspazio risulterà, seguendo questa impostazione teorica, come una virtualizzazione dei

⁴⁵ *Ibidem*, pp. 9.

computer, la cui estensione è, come ho già avuto modo di scrivere con altre parole, «l'ultima, in ordine di tempo, delle grandi apparizioni di oggetti induttori di intelligenza collettiva»⁴⁶.

Hakken, Pisanu e Teli, in un loro recente lavoro⁴⁷ seguono il sentiero tracciato dall'autore francese asserendo che, in questo senso, la virtualizzazione appare in quanto effetto prodotto dalle pratiche dei gruppi online, piuttosto che costituirne lo statuto. Contrastando l'idea della fattibilità di una ricerca esclusivamente online, indicano i tentativi di osservazione della pratica sociale unicamente in contesti virtuali senza calcolarne il più vasto ambiente nel quale sono inseriti, come tentativi carenti di profondità teorica e di una certa approssimazione metodologica. Nella loro critica alla legittimità di un'etnografia virtuale, avanzano l'idea che le tecnologie virtuali non sarebbero contesti unicamente in relazione a loro stessi, ma parte di un'ampia dinamica serie di attori, oggetti, interconnessioni, pratiche sociali e significati. In questo, prendono in prestito il pensiero di Levy, in cui il virtuale non si contrapporrebbe al reale quanto piuttosto sarebbe una delle sue possibili dimensioni (sovrapponendo sommariamente la qualità ontologica del termine con una semplice connotazione territoriale – sembra infatti giochino sull'ambiguità, riferendosi al cyberspazio in senso ampio e non alla virtualizzazione). Il loro obiettivo è effettuare uno slittamento di termini, dalla *Virtual Ethnography* alla *Cyberethnography* (o antropologia dei cyborg), in cui lo *shadowing* applicato a singoli nel momento dell'accesso, su base giornaliera, ai gruppi in comunicazione mediante la rete, corroborato da sessioni di raccolta di dati nel cyberspazio, ne costituisce la metodologia fondamentale. Nonostante la premessa della loro proposta sia senz'altro ben strutturata e condivisibile, la sua fallacia risiede principalmente

⁴⁶ *Ibidem*, pp. 120.

⁴⁷ Hakken, David et al. "The Internet as a Library-of-People: For a Cyberethnography of Online Groups" in *FQS* 8, Fascicolo 3, 2007.

nel non tenere in considerazione una “qualità adattiva”⁴⁸ alla ricerca: qualunque sia il ricercato, per gli autori, lo studio dovrà attenersi a tale dogma teorico del “contesto sociale-reale”. Viceversa, è mia opinione che la proposta di una ricerca svolta interamente online abbia carattere di validità laddove gli obiettivi e le metodologie consentano di apportare un contributo significativo, professionale e qualificato al pensiero antropologico. La taratura dei nostri strumenti metodologici non può, chiaramente, venire sottovalutata, bensì deve essere associata a un valore di grandezza fondamentale (rappresentato dall’oggetto di ricerca), pur con le dovute incertezze di misura (o dove manchi la certezza metrologica). Ritengo utile ripetere, con queste nuove premesse, che interviste e osservazioni compiute online devono trovare la propria solidità teorica proprio nella distinzione di precisi obiettivi di ricerca. Nella geografia accidentata con cui ci si presenta l’universo digitale al suo ingresso, c’è chi, come Hine, svolge la sua pionieristica ricerca unicamente tra il cyberspazio con qualche fuga nei media tradizionali o chi, come Boellstroff, posiziona il suo lavoro di campo condotto in mondi virtuali all’interno di una più vasta rete di progetti sulla modernità, in cui possano convivere tanto gli studi effettuati sui residenti di *Second Life* quanto quelli svolti sugli omosessuali indonesiani, in qualità di nodi emergenti di quella che si annuncia, secondo lui, come una «formazione culturale che è nello stesso tempo transnazionale, nazionale e locale, e insieme virtuale e attuale»⁴⁹. In questi studi, è meno ovvia la motivazione che ha portato a dispiegare il *setting* di ricerca all’interno del *world wide web* rispetto a chi, come Hakken, Miller o la Turkle, si avvale di un paradigma teorico che si rifà (almeno in parte) alla tradizione etnografica. L’iniziativa di Hine è quella che, più di ogni altra, viene presa a modello di riferimento dagli autori che decidano di scolpire nel cyberspazio o nei MMO un lavoro a tutto tondo. Internet come artefatto culturale, nella terminologia usata dall’autrice, è ciò che rende il dispositivo tecnologico nelle mani della

⁴⁸ Come definita da Hine nel suo *Virtual Ethnography*, London, Sage Publications, 2000.

⁴⁹ Boellstroff, Tom. *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008, pp. 6.

persona un processo significativo nell'arco della propria esistenza. Significativo: internet si troverebbe ovunque, grazie alla sua diffusione capillare, ma non sarebbe tuttavia lo stesso dovunque né per chiunque:

The meaningfulness of the technology does not exist before the uses themselves, but is worked out at the time of use. At the same time, making the use of the Internet meaningful involves representing it to others as valuable in recognizable ways. At this point, the abstract "Internet" becomes meaningful in a concrete and contextual fashion. To say that the Internet is a mainstream object is not to imply that it is the same object to all.⁵⁰

Per proporre una visione prospettica sulle espressioni significative qualificanti l'uso di internet o, come ho precedentemente formulato, di quelle forme culturali declinate in pratiche che definiscono l'appartenenza del singolo alla comunità virtuale dei Tale of Tales, utilizzerò in larga parte le proposte attuate dall'autrice. Nello specifico, adotterò due strumenti concettuali provenienti dalla sua opera: l'etnografia virtuale intesa come "percorso interstiziale", che cioè si inserisce nelle attività di ricerca dell'etnografo e dei soggetti in quanto non prevede la produzione di sapere e la raccolta di dati etnografici solo nell'effettivo scambio interazionale, ma presuppone di considerare la rete di connessioni, esperienze e competenze che rientrano in sfere diverse da quella del contesto ristretto di ricerca, e una metodologia "adattiva", in cui la sua qualità "virtuale" acquisisce ulteriore significato, ovvero un prassi che si adegua alle contingenze nelle quali, volta in volta, si ritrova.

⁵⁰ Hine, Cristine. pp. 29.

2.4 Autenticità dell'indagine etnografica

Una metodologia che sottopone alla comunità scientifica un tipo di interazione tra individui che può essere affrontata evitando il confronto faccia a faccia, pone evidentemente una serie di interrogativi circa le implicazioni di autenticità della ricerca e di credibilità etnografica. Tuttavia, piuttosto che chiedersi se le interazioni online siano o meno autentiche, o se le persone siano per davvero ciò che dicono di essere, l'etnografo del cyberspazio valuta in quale particolare modalità la cultura è organizzata ed esperita nei suoi stessi termini (vedi 2.4.1 D). È in tale maniera che Hine sposta il *focus* di ricerca, sfuggendo a domande su cosa sia vero e reale e presente nel corso della CMC, trasladolo su un piano alternativo, empirico, che mira a conoscere il come, il dove e il quando identità e realtà culturali sono rese disponibili nella rete. Si disinteressa così, in un certo senso, della questione dell'autenticità⁵¹. Le sue parole sono eloquenti:

I set out not to investigate who people really were, but to interact with the features of their identities with which I came into contact. Identities have been treated as situated performances, and as a resources of the undermining of accounts. I have not set out to make definite statements about who people are when they are offline, and thus I have not invested the resources (telephone calls and visits) to undermine online accounts of offline identities.⁵²

⁵¹ In realtà, Hine parla di due tipi di autenticità differenti: l'uno è quello che vale per l'etnografo, che vuole scoprire se sia vero o meno ciò che gli si para davanti – persone, eventi, descrizioni di fatti, l'altro è quello che gli utenti percepiscono come autentico nella rete, cioè strategie dei web designer per indurre fiducia nelle informazioni veicolate in rete verso la propria audience: nel suo caso specifico, si tratta di un sito di supporto ritenuto "ufficiale" rispetto ad altri sentiti come meno autorevoli o affidabili. Ella ritiene che, nella sua analisi dei siti sorti in relazione al "caso Woodward" (un processo per omicidio svoltosi in America avente come imputata una cittadina inglese di nome Louise Woodward), il sito che aveva la più alta percentuale di autenticità percepita dagli utenti era quello gestito da amministratori provenienti dalla cittadina di provenienza dell'accusata. Per quanto mi riguarda, faccio riferimento esclusivamente al primo di questi, in quanto (data la specificità del mio oggetto di analisi) non mi sono trovato in condizione di sperimentare quest'ultimo durante le mie osservazioni.

⁵² *Ibidem*, pp. 144.

Lo scopo di tale operazione è quello di fare esperienza delle le relazioni sociali di internet, equiparandosi a qualsiasi altro utente, alloggiando nel cyberspazio come potrebbe fare chiunque. Difficilmente, difatti, per rendere più reale la sua esperienza all'interno di una comunità virtuale un utente si metterebbe a sondare puntigliosamente le corrispondenze tra le identità offline e online (anche se non è escluso che membri di comunità virtuali decidano di ritrovarsi in raduni periodici, usualmente legati a particolari eventi di interesse comune). Numerosi esempi si possono scovare agevolmente con un motore di ricerca qualunque: colui che indaga continuamente per conoscere l'identità altrui, finisce per commettere flaming, con l'essere indesiderato dalla maggior parte degli utenti (essendo una violazione di quanto esaminato in iv).

In quanto etnografo, il bisogno principale è lo sviluppo di proprie capacità interpretative, e il fare affidamento a una competenza culturale maturata in quanto internauta. A questo titolo, i riferimenti che fanno le persone sulle caratteristiche o sulle situazioni appartenenti all'usuale esperienza offline (quali esperienze individuali, sfoggio di competenze, giustificazioni, etc.), piuttosto che essere rafforzamenti della connessione tra le due dimensioni, sono da trattare come vere e proprie «performance strategiche»⁵³. In questa maniera, il mondo offline è “renderizzato” e adattato dagli attanti per potersi integrare negli spazi interazionali tipici del virtuale, le realtà vissute altrove sono degli importanti punti di riferimento, intessute nelle dinamiche dei gruppi online che permettono la condivisione di standard comuni, dando luogo a discussioni e performance coerentemente posizionate⁵⁴. L'interstizio tra virtuale e

⁵³ *Ibidem*.

⁵⁴ Boyd nota, nella sua ricerca di dottorato condotto, tra gli altri, su *My Space* e *Facebook*, e basandosi in parte su quanto scritto da Hine, che molti comportamenti mendaci tenuti dagli adolescenti consentono loro di aggirare le restrizioni e i pericoli che toccano il minore nella navigazione rispetto al maggiorenne, oltre a motivi ascrivibili alla pura finzione ludica: «Teens lie about their ages for a variety of reasons. Some are simply trying to be funny or entertaining, such as those who indicate large incomes. Others seek to fool strangers who might be interested in engaging with them. Responding to adult fears concerning safety, many teens believe that obscuring their ages and other identifying information will decrease the possibility of harm. Another group of teens alter their ages to circumvent technical and legal restrictions. They lie because age equals privilege in online settings. They lie because doing so is the only way in which they can gain access to the technology that they desire. They lie to circumvent barriers to entry that they disrespect. And, often, they

reale non si esaurisce qui: si configura anche quale particolare dislocazione temporale che si adagia alle attività altre eseguite al di fuori della sfera interazionale, l'immersione dei partecipanti (sia dell'etnografo quanto dei soggetti) nel cyberspazio, come approfondirò meglio in seguito, è intermittente.

2.4.1 Qualità adattiva della ricerca online

In questo capitolo e nel precedente ho cercato di dar conto della complessità di internet come mezzo di comunicazione. Prima di vedere attraverso quale tecnica di indagine si dipanerà la mia prova, è necessario fare ricorso alla qualità adattiva che porta con sé ogni ricerca nel cyberspazio, per la quale tecniche e oggetti si formano e si riformano di continuo a ridosso di eventi e situazioni accidentali. Caratteristica che è d'altra parte di qualsiasi pratica etnografica. Si è privi di un set prestabilito di norme a cui attenersi: il lavoro dell'antropologo-etnografo è quasi sempre quello di combinare più tecniche di rilevazione.

Con queste premesse in mente, Hine prova a tracciare alcune linee a partire da cui originare un discorso etnografico sperimentale nel campo del virtuale. Come già attuato con le categorie di Paccagnella sulle comunità virtuali, ne riproporrò qui alcune, integrandole con altre fonti e riconsiderandole a fronte della mia personale ricerca.

A. Il cyberspazio non può essere inteso come uno spazio alieno dalla vita reale e dalla comunicazione interpersonale faccia a faccia. Presenta sempre ricche e complesse connessioni con i contesti in cui è abitato. Internet, a grandi linee, può essere

lie with their parents' knowledge». Eppure, parte della loro identità online, inevitabilmente, permane: la data di nascita è spesso inalterata dai *teenagers*: «For teens, it is more important to be accurate about birth dates than birth years so that when the systems remind their friends of their birthdays, there are no awkward situations – laddove, invece, in aggregati sociali in cui l'età ha ben altre funzioni unificanti - when it comes to peer groups, the social consequences of providing inaccurate birth-date information is far greater than of providing inaccurate birth year». Boyd, Dana. *Taken Out of Context American. Teen Sociality in Networked Publics*, Dissertazione di dottorato in Information Management System, Boston, Brown University, 2008, pp. 150 ss.

concepito etnograficamente come spazio ordinato culturalmente o come artefatto e strumento culturale. Se l'intera disciplina si concentrasse su un singolo aspetto a esclusione dell'altro, si andrebbe incontro a una visione impoverita che non riuscirebbe a mostrare le dinamiche della rete. Con una prospettiva leggermente decentrata, la ricercatrice Dana Boyd, nella sua *Risposta a Christine Hine*, anziché vedere la rete in quanto artefatto culturale o in quanto spazio interattivo in cui la cultura si forma e si rielabora, accetta entrambi i punti di vista. Afferma di essere cresciuta assieme internet, e che questa è per lei un'interpretazione alquanto naturale:

The internet is increasingly entwined in people's lives; it is both an imagined space and an architected place. Things happen on it, through it, because of it. While all cultures change over time, what makes the internet so confounding for research is that the fundamental architecture also changes rapidly. Innovations have always radically altered the world - could you imagine society without light or gas?⁵⁵

Secondo il suo punto di vista, quindi, lo snodo principale del cyberspazio consiste proprio nell'architettura strutturale sulla quale è installato. Le proprietà architettoniche da tenere in mente della socialità mediata dalle nuove tecnologie, sono principalmente quattro, secondo la perlustrazione che opera Boyd partendo dai *social networks*: persistenza, trovabilità, replicabilità, e presenza di audience invisibile. La prima, rinvia al fatto che le parole espresse online non sono affatto effimere: I server sparsi per il globo mantengono per anni il fluire dei discorsi avvenuti e delle mode, testimoniando cambiamenti di fruizione e approcci alla tecnologia. In secondo luogo, i motori di ricerca, con lo scorrere del tempo, trasformano testi scritti e contenuti

⁵⁵ Boyd, Dana. *A Response to Cristine Hine* (Reso disponibile dall'autrice all'indirizzo: <http://www.danah.org/papers/EthnoBoundaries.pdf>), 2008, pp. 26.

mediatici (e, in tempi più recenti, persino informazioni personali) che ognuno di noi immette online in dei reperti digitali che emergono alla portata di qualche battuta alla tastiera del PC. Altra *feature* è che l'autore dell'immissione originale va perdendosi per via dell'esatta riproducibilità di cui godono i contenuti all'interno dei media digitali. Per concludere, l'audience online, spesso, non può essere vista né sentita⁵⁶. Tali proprietà fanno «collassare i contesti sociali e cambiano le regole sul modo in cui le persone si comportano e su come lo potrebbero fare»⁵⁷.

B. L'etnografia virtuale non è multi-situata, piuttosto è *mobile*. Data l'ampiezza di banda raggiunta oggi, tanto sufficientemente espansa da aver accresciuto in maniera esponenziale le occasioni di interazione mediata da ogni sorta di *device* tecnologico (dire computer, oggi, appare fin troppo semplicistico), il ricorrente formarsi e riformarsi di spazi interpersonali pone quesiti e oggetti di studio originali e interessanti. Non è multi situata perché il concetto di campo non ha più "luogo", si concentra e si interroga piuttosto su flussi (discorsivi, ipertestuali, ipermediali) ancorati a determinati fini della ricerca, piuttosto che su limiti e confini. In questo, si presuppone un movimento della ricerca dei primi studi a riguardo dell'online, che diventano oggi degli studi online⁵⁸, distanziandosi dalla concezione etnografica tradizionale. Il disturbo che viene perciò attuato ai danni della formulazione classica del lavoro di campo è duplice, secondo Michaela Fay: in prima istanza, i partecipanti alla ricerca non sono localizzabili facilmente. La loro mobilità viene sospesa solo nel momento in cui compiono l'accesso in uno spazio comune (sia esso fisico o puramente comunicativo, interattivo o meramente percettivo). Inoltre, la

⁵⁶ Rimando al punto D per un approfondimento su tale condizione.

⁵⁷ Boyd, *op. cit.*, pp. 30.

⁵⁸ Uno scritto di Fay si esprime allo stesso modo, ma riesce probabilmente a essere più efficace grazie all'uso della lingua inglese: «there has been a move from "research about the Internet to *Internet Research*"». Fay, Michaela. "Mobile Subjects, Mobile Methods: Doing Virtual Ethnography in a Feminist Online Network" In *FQS* 8, Fascicolo 3, 2007, pp. 3.

circoscrizione spaziale del campo può essere costruita solo retrospettivamente, valutando il peso di luoghi fisici, siti online e tutto l'intreccio di raccordi che hanno assemblato l'esperienza dell'etnografo⁵⁹.

- C. Come diretta conseguenza, sono problematizzati in ugual modo i confini di analisi. Un'etnografia di questo tipo mira generalmente a intravedere come l'emergere di connessioni e delimitazioni esperienziali determini declinazioni specifiche di sentimenti di appartenenza, oppure faccia scaturire politiche di gruppo, o all'opposto crei tessuti sociali irregolari e caotici.

Il problema, in questo caso, è sapere quando fermarsi. Se la concezione dell'etnografia (o della cultura) avente confini naturali è abbandonata per fini analitici, si può gettare parimenti l'idea di un'etnografia totale di un dato oggetto. Arrestare l'etnografia diventa una decisione pragmatica. L'approccio olistico tipico dell'antropologia, che privilegia l'osservazione dell'oggetto nella sua totalità (e che mette in relazione diversi aspetti del comportamento umano, collegandoli gli uni agli altri e inserendoli nei loro rispettivi contesti di pertinenza⁶⁰) è di difficile, se non impossibile, attuazione: l'elettismo che porta l'antropologo a confrontarsi con gli altri campi del sapere umano induce solitamente alla scelta di oggetti di studio di dimensioni ridotte, alla portata della capacità di osservazione di un singolo. Ma per quanto desiderabile, non c'è nessuno spazio di significazione online in cui sia possibile padroneggiare mnemonicamente l'insieme dei dati raccolti (si pensi al piccolo sito relativo alla mia indagine: con 7.864 utenti registrati nell'arco di sette anni, e con una media di appena 10 persone connesse negli orari di punta, il forum presenta comunque al lettore ben 117.558 messaggi pubblici visualizzabili da chiunque⁶¹).

⁵⁹ *Ibidem*, pp. 8.

⁶⁰ Faccio riferimento qui alla definizione utilizzata da Pietro Scarduelli, nel suo *Antropologia. orizzonti e campi di indagine*, Torino, Il Segnalibro, 2002.

⁶¹ <http://tale-of-tales.com/forum/index.php>, ultima rilevazione effettuata il 28/08/2010.

Ma questo non vale anche per i terreni circoscritti dell'etnografia tradizionale o addirittura per la conoscenza tra singoli? Non si può mai dire, onestamente, di conoscere ogni cosa, «nessun ricercatore può realizzare un quadro onnicomprensivo dell'intera realtà sociale»⁶². Il problema messo in mostra da Hine, allora, non è, probabilmente, relativo alla conoscenza in sé ma a un approccio a una realtà insolita, che ci diviene accessibile come massa di dati e informazioni già elaborate da qualcun altro o da macchine e messe in rete. Lo stesso oggetto etnografico potrà essere reimpostato in base ad ogni decisione compiuta, cliccando su un ennesimo link o ripercorrendo a ritroso le tracce della nostra cronologia (ricavando un oggetto analitico che è «praticamente limitato dai vincoli incorporati dell'etnografo in materia di tempo, spaziale e di ingenuità propria»⁶³), ma sempre distinto per la sua selettività e parzialità. Una parzialità ineluttabile, anche nel tentativo, proposto da Boyd, di cercare di «documentare qualsiasi cosa»⁶⁴ in relazione alla “nostra” cultura.

D. Le nuove tecnologie permettono di essere ubiquitari: fanno sì che gli informatori, nonostante la loro connessione asincrona, si rendano presenti etnograficamente grazie al *lurking*⁶⁵, e alla diacronia che tale attività mette a disposizione. Una tecnica di

⁶² Ronzon, *op. cit.*, pp.32.

⁶³ Hine, *op. cit.*, pp. 64.

⁶⁴ «Document everything. Ethnography is “writing culture” and it is important to try to document and make sense of everything available. Thus, it’s critical to hang out across numerous spaces to see the relevant culture from different angles» in *A Response to Cristine Hine* (Reso disponibile dall'autrice all'indirizzo: <http://www.danah.org/papers/EthnoBoundaries.pdf>), 2008, pp. 28.

⁶⁵ Con “fare il *lurker*” ci si riferisce a quella pratica di lettura attenta, o anche solo voyeuristica, di messaggistica istantanea, BBS, *thread* o pagine similari che si mantiene non partecipativa, silenziosa e il più delle volte anonima. Contrariamente a quanto si possa pensare di primo acchito, però, il termine non ha per gli internauti una connotazione negativa: la pratica è persino consigliata ai *newbie* per non violare quelle regole generali di pertinenza e spreco di banda che caratterizzano la comunicazione al computer. Da una delle poche formulazioni italiane piuttosto complete sulla *netiquette*, si può leggere (punto 6): «Non intervenire subito nella discussione: Una regola valida per le mailing list quanto per i NG. Nessuno, appena entrato in un salotto che lo ospita per la prima volta, si lancerebbe subito nelle discussioni che si tengono tra chi il salotto lo frequenta da tempo. Uguale regola vale per la telematica. L'utente che, ad esempio, decidesse di iniziare a seguire la discussione su *it.diritto*, dovrebbe scaricare, per un po' di tempo, tutti i messaggi, comprendere l'oggetto della discussione ed osservare il comportamento di chi è già nel vivo. Soltanto così potrà entrare nel gruppo conformandosi a quelle regole non scritte che gli sono proprie. In gergo, tale condotta si chiama *lurking* [...]». Da: <http://www.penale.it/netique.htm>, link consultato il 25/08/2010. Anche l'impertinente (e quanto mai indispensabile per una buona comprensione dello slang parlato in rete) *Urban Dictionary* suffraga quest'interpretazione neutra a confronto di altre più maliziose. Una delle interpretazioni più approvate indica il

indagine che il ricercatore dovrebbe tendere a eseguire in modalità non anonima (una modalità che consente a chi è online in un dato momento, nei siti che prevedono la registrazione degli utenti, di sapere chi altri “lurka” e di poterci entrare in contatto senza nessuna interposizione). Analogamente, l’etnografo è sia “presente assieme” che “assente da” nei confronti degli informatori. I dividendo spaziali e temporali sono erosi. L’intaglio dell’oggetto etnografico in quanto oggetto reso possibile dalla tecnologia disponibile è già l’oggetto del discorso dell’etnografia virtuale. Riecheggia qui l’abusato mantra di McLuhan, per cui il «medium è il messaggio»: la lezione cruciale dello studioso canadese che descrive come ogni innovazione, ogni nuovo medium crei uno *specifico* ambiente. Le nuove situazioni introdotte dalle tecnologie medialità, in tal modo, consentono di superare la tradizionale distinzione tra media e linguaggi. Ma questa situazione deve essere intesa come processuale, e non come dato di fatto, un’azione che altera completamente le nostre capacità sensoriali, un «ambiente di servizi non immediatamente visibile, e che questo ambiente di servizi completamente celato cambia le persone. È l’ambiente che cambia le persone, non la tecnologia»⁶⁶.

E. La virtualizzazione dell’etnografia, oltre a riguardare tutto ciò che attiene al carattere virtuale del cyberspazio, rimanda essa stessa a un campo problematico, richiamando a sé un qualcosa di non compiuto, di “non ancora attuato”. Ci si può domandare se si debba riconoscere l’appropriatezza dell’etnografia virtuale per ciò che concerne l’esplorazione delle relazioni della CMC e delle comunità virtuali, anche se questa

“lurkare” come un’attività «generalmente raccomandata per unirsi in qualsiasi forum, così che tu possa osservarne le regole, le attitudini e la personalità prevalenti senza che tu salti fuori e ne violi alcuna, facendo di te un cretino, o chiedendo ovvietà a cui ti saresti risposto da solo se solo avessi prestato più attenzione». <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=lurk>, link consultato il 25/08/2010.

⁶⁶ McLuhan, *Understanding Me. Lectures and Interviews*, Boston, Mit press, 2003, pp. 242 (utilizzo la traduzione di Matteo Bittanti contenuta all’interno del volume *Gli strumenti del videogiocare – Logiche estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costlan editori S.r.l., 2005).

rappresenti «non proprio una cosa reale in termini puramente metodologici»⁶⁷. Una prima risposta la si può trovare relazionando la metodologia all'evoluzione tecnologica su cui si basa il campo di lavoro. In quanto artefatto culturale, internet è oggetto di perpetuo ripensamento e riposizionamento nella quotidianità, sia da parte dell'industria della produzione di massa che dall'utenza più attenta. La pervasività dei collegamenti in cui si trova l'uomo contemporaneo si espande, crea nuove modalità di accesso e condivisione e lo spinge (quando non lo costringe) al rinnovamento dei comportamenti consuetudinari e della strumentazione sempre più velocemente trascinata nell'obsolescenza. L'essere virtuale è, quindi, la sua più importante qualità metodologica, il suo essere adattabile alle condizioni ambientali eterogenee e in veloce mutamento in cui si svolge.

Si evidenzia pertanto la caratteristica più critica dell'etnografia come metodo: il non essere prescrittiva. E come palesato da proprio da Hine, non è forse una contraddizione, dopo aver elencato tutta una serie di principi analitici⁶⁸, riconoscere che la sua caratteristica intrinseca e più importante è nondimeno quella di essere adattiva e flessibile? Non rende decisamente incongruente aderirvi?

C'è chiaramente uno scarto temporale. La scrittura etnografica non può non essere che un prodotto che si attualizza e si costruisce successivamente agli eventi, un prodotto che rispetta un piano di lavoro che, per quanto modificabile, distilla il processo di scrittura rendendolo largamente prevedibile. Il prodotto scritto, come molti etnografi fanno, non rende conto della gamma di situazioni a cui si è fatto fronte, né restituisce un ordine cronologico fedele al vissuto del ricercatore.

⁶⁷ Hine, *op. cit.*, pp. 65.

⁶⁸ L'antropologa, a differenza di me, ne elenca ben dieci. Questa differenza è motivata, principalmente, oltre che da situazioni ed eventi affrontati non in comunione, dalla discrepanza dell'oggetto di studio.

La virtualizzazione allora, il principio che conclude quest'esposizione testuale, è stato in realtà lo sfondo teorico, mai assente, che ha reso possibile tutti i restanti principi analitici qui elencati.

La New Media Art vista attraverso l'antropologia dell'arte

Definizione dell'oggetto di ricerca

3.1 Definizione dell'oggetto di ricerca: i Tale of Tales e le opere videoludiche indipendenti

Tale of Tales è il nome di uno studio di sviluppo indipendente belga fondato nel 2002 da Auriea Harvey e Michaël Samyn. Inizialmente conosciuti sotto lo pseudonimo di Entropy8 (Auriea, attiva dal 1995) e Zuper! (Michaël, attivo dal 1994) si uniscono nel 1999 unendo i rispettivi nomi d'arte¹. Soltanto nel 2002, però, nascono come Tale of Tales, formalizzandosi come società a responsabilità limitata (BVBA²) l'anno successivo. Un nome, il loro, che deriva dalla traduzione anglosassone de *Lo cunto de li cunti overo lo trattenemiento de peccerille* di Giambattista Basile³, che raccolse e mise per iscritto in

¹ La loro cronistoria, comprensiva di opere multimediali gratuitamente scaricabili sul proprio computer (sebbene a volte necessitano di un downgrade del browser di navigazione), è tuttora reperibile all'indirizzo web: <http://www.entropy8zuper.org/html/BLINK.php3>.

² *Besloten Vennootschap met Beperkte Aansprakelijkheid* (BVBA) in olandese, o *Société privée à responsabilité limitée* (SPRL) in francese, è la più piccola tipologia d'impresa in Belgio, che presenta il minor capitale d'avviamento necessario (pari a 18.500 euro), utilizzato perlopiù da piccoli imprenditori per proteggersi in caso di bancarotta. I profitti, in questo caso, non vengono tassati individualmente ma sempre a livello societario.

³ L'opera è una celebre raccolta di fiabe ambientate nell'entroterra napoletano, nel salernitano, nell'avellinese, nel casertano e nella Lucania. Le fiabe furono scritte in lingua napoletana, edite fra il 1634 e il 1636 a Napoli, e la raccolta è anche nota come "Pentamerone" (nonostante sia stata chiamata così da un editore e non per scelta dello stesso Basile). Così rinominata perché richiama la struttura del *Decameron* di Boccaccio, ma con alcune differenze: le giornate sono la metà (cinque anziché dieci) e ridotto alla metà è anche il numero delle novelle (cinquanta anziché cento, tra cui quarantanove raccontate dalle narratrici più una che fa da cornice alla

quest'opera fiabe popolari che avevano sino ad allora fatto parte del repertorio della tradizione orale. In particolare modo, la novella *Sole, Luna e Talia*⁴ avrebbe fornito al duo l'ispirazione per la realizzazione del loro primo progetto (a tutt'oggi incompiuto) 8.

I due sviluppano *art games*⁵, *screensaver* e applicazioni ludiche per diversi dispositivi tecnologici. Lo scopo della coppia, nelle loro parole, è quello di «creare opere interattive eleganti e intense emotivamente, di occuparsi di tutte quelle persone che non sono attratte dalla maggior parte dei giochi per computer contemporanei o a cui non dispiacerebbe maggior varietà nella loro esperienza di gioco. Per questo motivo, tutti i nostri prodotti contengono forme di interazione innovative, narrazioni poetiche coinvolgenti e semplici metodi di controllo»⁶. Per poter capire più in profondità il significato di queste parole, cercherò in questo capitolo di contestualizzarne l'utilizzo, tenendo in mente i miei obiettivi di ricerca (come esposti in 2.3).

3.1.1 L'operato artistico al computer: La New Media Art

I Tale of Tales utilizzano il computer come loro unico strumento creativo. Si inseriscono, così, in quel sottobosco fatto di piccole gallerie sperimentali e no profit del mondo della New media art⁷. Nel suo senso etimologico più ampio, il termine designa l'arte che si serve

storia). Basile, Giambattista. *Lo cunto de li cunti ovvero lo trattenemiento de peccerille*, Milano, Feltrinelli, 1995 (disponibile all'indirizzo <http://www.locuntodelicunti.it/images/lo%20cunto%20de%20li%20cunti.pdf>).

⁴ Una delle prime versioni pervenute del tema "*Bella addormenta*".

⁵ I Giochi artistici sono una particolare forma videoludica non commerciale. Vedi 3.1.3.

⁶ Dal sito <http://tale-of-tales.com/blog/information/>, consultato il 29/08/2010.

⁷ Oltre alla richiesta di fondi che i due hanno fatto e ottenuto fino al 2007 attraverso il *Vlams Audiovisueel Fund* (<http://www.vaf.be/>), si può citare a titolo d'esempio di questa tendenza il loro "progetto continuo" ("*an ongoing project*") *The Endless Forest*, che si è espanso a ogni esibizione a cui è apparso (anche sotto forme diverse e ridotte rispetto a quella scaricabile gratuitamente dal sito), aggiungendo ambientazioni giocabili e nuovi scenari visualizzabili. *De Drinkplaats* è l'ultima aggiunta in ordine cronologico al progetto, nata da una commissione fatta da Christophe De Jaeger per l'esibizione "Fantastic Illusions", svolta al Shanghai MoCA dal Settembre all'Ottobre 2009 e riaperta in Belgio nel Novembre dello stesso anno al Kortrijk Broelmuseum. Il Broelmuseum possiede una vasta collezione del pittore del XVI secolo Roelandt Savery. Nella stanza in cui

di ogni nuovo strumento o canale creativo-espressivo messo a disposizione delle figure artistiche, dalla fotografia di vecchia data alle biotecnologie possibili nel moderno. Convenzionalmente, la New media art incomincia con il secolo scorso, che porta con se due grandi rivoluzioni: l'avvento della tecnica fotografica e il recupero della fisicità degli oggetti nel sentire artistico, con eventi, installazioni e opere che vanno dal collage al *ready-made*. Ma data la progressiva identificazione dell'espressione "nuovi media" con i media digitali, il termine New media art può fare riferimento, in un senso più delimitato, a tutta l'arte basata su computer e media elettronici, a partire dalle prime sperimentazioni (datate anni Settanta) fino ai più recenti sviluppi. È innegabile la responsabilità che ha la pubblicazione di *The Language of New Media* di Lev Manovich nel 2001 circa tale accezione del termine, autentica pietra miliare degli studi sui media digitali⁸. Secondo Manovich, infatti, i *New Media* sono da intendersi come quei media che si basano sul computer e sulle tecnologie digitali. Il teorico spiega che tali tecnologie sono rivoluzionarie più di ogni altro medium che li ha preceduti, dato che «la rivoluzione dei media computerizzati investe tutte le fasi della comunicazione - acquisizione, manipolazione, archiviazione e distribuzione - e anche tutti i tipi di media - testi, immagini statiche e in movimento, suono e costruzione spaziale»⁹, e sarebbero il prodotto dell'incontro di due tecnologie nate negli stessi anni: i mass media e la possibilità di sottoporre a elaborazione matematica dati e informazioni. Da semplice calcolatore, il computer si trasforma in un processore di media preesistenti.

Il termine, però, si è affermato solo di recente: è un termine ombrello che è stato usato alla fine del ventesimo secolo per descrivere principalmente film, video e produzioni sonore, mentre ora sembra invece avere una propria ragion d'essere negli strumenti digitali

erano esposti i dipinti dell'autore, furono installati due computer in cui i visitatori potevano giocare a *The Endless Forest*. Uno dei quadri di Savery, il *De Drinkplaats* (l'abbeveratoio), servì agli autori come diretta ispirazione per l'aggiunta alla foresta (anche se la forma della fontana che comparve nel gioco fu in realtà ripresa da una fontana che i due trovarono, circondata dagli alberi, nel giardino del museo).

⁸ L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press Publishing, Cambridge, 2001 (Trad. It. *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Edizioni Olivares, Milano, 2002).

⁹ *Ibidem*.

(l'espressione "new media", prima ancora di identificare le tecnologie digitali, veniva infatti utilizzata in senso generico, cioè investiva, letteralmente, ogni nuovo medium). Un'indeterminatezza terminologica che mostra un ventaglio molto ampio di interpretazioni. Basta dare un'occhiata a uno dei classici distinguo della ricerca che ora è ampiamente ridiscusso da alcuni autori – quello tra *tool* e *medium* – che non fa altro che riproporre uno stereotipo piuttosto diffuso relativo al fondamento tecnico-tecnologico della New media art:

One of the basic but crucial distinctions made here is that between art that uses digital technologies as a *tool* for the creation of traditional art objects – such as photograph, print sculpture or music – and art that employs this technologies as its very own *medium*, being produced, stored and presented exclusively in the digital format and making use of its interactive or participatory features.¹⁰

Secondo questa impostazione, alcune pratiche "classiche" si avvalgono di software e media elettronici (si pensi alla fotografia, alla grafica, alla scultura) dando vita, nel corso del loro processo produttivo, ad artefatti tradizionali mentre altre come l'animazione, la Net art, la Web art o le installazioni interattive trovano nel digitale un vero e proprio medium (inteso, cioè, sia come strumento di produzione che di fruizione). Nel linguaggio della critica d'arte, dove i termini hanno una funzione tassonomica essenziale, altre teorizzazioni l'hanno descritta di volta in volta come movimento (prodotta con media digitali, riflette al contempo su di essi, ne esplora le prerogative, li mette in discussione)¹¹, come genere (l'arte che si affida al medium)¹² o come una determinata categoria estetica¹³. Oltretutto, all'interno della

¹⁰ Paul, Christine. *Digital Art*, Londra, Thames & Hudson, 2003, pp. 8.

¹¹ Questo porterebbe alla problematizzazione su come trattare molta arte che riflette sui media ma non appartiene alla New media art. Ad ogni modo, secondo questa interpretazione, il 1994 è la data simbolica che sintetizza la diffusione di massa dei personal computer, l'avvento di Internet e quello della Net Art. Sarebbero, dunque, questi tre fattori a fare della New Media Art un "movimento".

¹² È la definizione più "cauta": prevede che il rapporto con le nuove tecnologie, non solo informatiche, risulti fondamentale sia a livello formale che a livello contenutistico.

New media art, si possono trovare un numero sterminato di sottoinsiemi: figura digitale, scultura digitale, realtà virtuale, Software art, Net art, Electronic art, Computer art, Generative art, Tecnoarte... Mi sembra, insomma, che si possa essere d'accordo su quanto scrive Domenico Quaranta, giovane critico d'arte, che riassume così la questione terminologica:

...il dibattito critico sulla New Media Art si fonda, per lo più, su una serie di equivoci, e su una totale mancanza di accordo sui significati e le implicazioni delle sue parole chiave. A tal punto che penetrare sotto la superficie di questo dibattito non è diverso dall'assistere a un dialogo fra sordi, o alla confusione dei linguaggi decretata da Dio per punire la superbia della torre di Babele.¹⁴

È chiaro che qui non cercherò una definizione di un termine così problematico che abbia carattere definitivo. Non sarebbe possibile in termini di spazio, e disorienterebbe in maniera sensibile il mio lavoro. Inoltre, si vedrà come, da un punto di vista antropologico, la questione potrebbe non avere tutta questa importanza (vedi 3.2.1). Tuttavia, avendo classificato precedentemente come *Net artists* Auriea Harvey e Michaël Samyn, ritengo conveniente spendere alcune parole sulla Net art.

3.1.2 Net art

Prima di unirsi sotto lo pseudonimo di Tale of Tales e dar vita ai loro *Art games*, Michaël e Auriea erano conosciuti con i loro nomi di *Net artists*, Zuper! ed Entropy⁸¹⁵: il loro passato

¹³ Per una dettagliata analisi di una buona fetta della letteratura su questo dibattito ormai ventennale rimando al recente lavoro svolto da Domenico Quaranta, *La guerra dei mondi*, Dissertazione di dottorato in Arte, Comunicazione e Nuove Tecnologie, XXI ciclo, Genova, Università degli Studi di Genova, Anno accademico 2008-2009.

¹⁴ *Ibidem*, pp. 83.

¹⁵ In realtà Michaël Samyn fu anche il fondatore del Group Z, che nel 1995 presenta *Love*, un progetto che consiste in 7 serie di 7 pagine interconnesse tra loro che esplorano i confini tra pubblico e privato, offrendo

ha portato i due a distinguersi, oggi, per il particolarissimo approccio al *game design* rispetto ad altri studi di sviluppo che oggi caratterizzano la scena *indie*.

Il termine Net.Art è frutto sia di una leggenda sia di un lungo dibattito tenutosi tra artisti, critici, operatori culturali e ricercatori sulla celebre mailing-list di Nettime.org¹⁶. La leggenda, che pare non sia avvalorata da nessuna prova ma che viene lo stesso citata di frequente, narra di una mail anonima ricevuta nel 1995 da Vuk Ćosić, tra i maggiori esponenti di Net.Art. Per un'inusuale incompatibilità software, il testo che apparve sul suo computer risultava pressoché incomprensibile. Pare che l'unica stringa che aveva un benché minimo senso apparisse così: [...] J8~g#\;Net. Art{-^s1 [...]. Da allora, Ćosić cominciò immediatamente a utilizzare il termine Net.Art, con tanto di puntino separatore. È come se la definizione di questo tipo di espressione artistica fosse iniziata con un Ready-made. Una decodifica scorretta, un conflitto di codice e il software formulò una definizione accettabile per i più¹⁷.

A livello operativo, i Net.Artisti lavorano generalmente con le insufficienze e i problemi dei media in rete, con i software e con molte delle convenzioni tecniche adottate dall'utenza di internet, date per scontate solo perché commercialmente più vigorose. Alterare un segnale televisivo, così come praticare del *modding* a un *videogame*¹⁸, dà la possibilità di percorrere i limiti del mezzo in questione. Spingersi sempre oltre i confini di un mezzo significa renderlo poroso, sempre più in grado di attivare processi di comunicazione che coinvolgono elementi allogeni e fenomeni di contaminazione tra media. Così, l'operazione artistica che

punti di vista eterogenei sull'idea di amore. Fruibile all'indirizzo: <http://adaweb.walkerart.org/~GroupZ/LOVE/>.

¹⁶ Dalla presentazione della pagina iniziale: «the formation of the nettime group goes back to spring 1995. A first meeting called <nettime> was organized in june 1995, at the Venice Biennale, as a part of the Club Berlin event. The list itself took off in the fall. A first compilation on paper appeared in January 1996, at the second Next Five Minutes events (the so-called ZKP series). The list organized its own conference in Ljubljana in May 1997, called 'The Beauty and the East'. A 556 pages nettime anthology came out in 1999: Readme! Ascii Culture and the Revenge of Knowledge. Autonomedia: New York» <http://www.nettime.org/>.

¹⁷ In quegli anni numerosi erano i termini proposti dagli artisti per il loro operato, tra cui si può riesumare il dimenticato Art-on-the-web.

¹⁸ Modifiche a livello software di videogiochi e motori grafici commerciali, vedi 3.1.4.

ne risulta spinge a riflettere molto di più sulla dimensione comunicativa che sul soffermarsi al prodotto in senso stretto. Una concezione di opera d'arte che si è sviluppata a partire dalla modernità, giocata tra riproducibilità e classicismo, possesso e fruizione. Alla luce di alcune teorie del sentire estetico (post)modernista, la Net art sembra cercare di inserire il suo oggetto dove l'Arte è attesa ora come tradizionalismo culturale, ora quale forza della materia reale, eredità classica o "dono del caso", che l'artista sceglie di istituzionalizzare con la «complicità dello scandalo mediatico»¹⁹.

È necessario effettuare un'altra precisazione. Net art e Web art, parole che a prima vista possono apparire sinonimi, non sono la stessa cosa (sebbene una distinzione troppo rigida non sia sempre la migliore - l'attribuzione delle opere a una delle due categorie a volte è incerta, altre volte interstiziale). Il World Wide Web, la rete che milioni di persone utilizzano ogni giorno, è *un* tipo particolare di rete che si basa su *un* protocollo di trasmissione: l'http. Sostanzialmente il web è ciò che vediamo quando apriamo un web browser come Safari, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, Google Chrome o il defunto Netscape. "Net" è invece un termine ombrello che può racchiudere ogni tipo di network e protocollo di trasmissione. La Net art si basa sulla creazione di reti, comunità o *networks* di comunicazione. Le opere sono fortemente concettuali e interattive, e spesso hanno una tendenza a rappresentarsi attraverso un nostalgico look retrò grazie a interfacce tipiche dei primi personal computer. La Web Art è invece più incentrata sul design, sulla fascinazione audiovisuale, non presenta necessariamente connessioni tra utenti e preferisce puntare su caratteristiche innovative. Comune alle due è, però, il tipo di utenza. Come analizzerò più avanti a riguardo dell'interattività, chiamare "pubblico" gli utenti delle opere in rete è riduttivo e fuorviante: bisognerebbe chiamarli "partecipanti" (in opere dove partecipare non è un'opzione ma una condizione - vedi 3.2.2).

¹⁹ Una situazione a proposito dell'estetica novecentesca e le sue vicissitudini descritta da Perniola in *L'arte e la sua ombra*. Torino, Einaudi, 2000.

3.1.3 Tale of Tales, New media art e videogames

Any discussion of “are games art?” or “is art games?” quickly becomes a semantic one. The answer depends on which definitions you choose. There’s combinations of definitions for each of the words that allow for both “yes” and “no” answers.²⁰

Nonostante i Tale of Tales siano formalmente uno studio di sviluppo di videogiochi, riconosciuto e recensito dalla stampa specializzata internazionale come tale²¹, i due intrattengono con i territori dell'arte un rapporto di tipo simbiotico. Eppure, tale risonanza mediatica, anche a seguito della pubblicazione di *The Path*²² (il loro primo successo commerciale), non si è concentrata, se non in maniera sporadica, sulla loro forte dissociazione dal mainstream che incanala l'industria del videogioco.

A questo proposito i due artisti parlano chiaro: il loro obiettivo è produrre arte, e non *videogames*. Nell'esprimersi sul videogioco e sull'arte, i due prendono quindi una posizione forte: il videogioco, così come è pensato oggi, non è arte²³. In questa direzione, la loro presentazione “*Let's Make Art with Games!*” presentata al *Festival of Games* tenutasi a

²⁰ Tale of Tales, presentazione online visualizzabile all'indirizzo: <http://tale-of-tales.com/tales/ArtWithGames/>, link consultato il 30/08/2010.

²¹ Possiamo trovare articoli su di loro sulla precedentemente citata rivista *Edge*, ma anche in autorevoli siti online. Per citarne alcuni: il portale giapponese 4gamer.net (<http://www.4gamer.net/developer/011/D01132/>), l'europeo Eurogamer.net (<http://www.eurogamer.net/articles/the-path-developer-doing-salome-game>) o il portale anglo-americano ign.com (<http://uk.games.ign.com/objects/894/894056.html>). Una stroncatura particolarmente nota ai *gamers* è quella comparsa su destructoid.com (<http://www.destructoid.com/tale-of-tales-the-path-costs-10-and-a-lot-of-patience-125579.phtml>). Ultimo accesso effettuato il 02/09/2010.

²² L'opera è descrivibile, a un primo tentativo, come un'avventura horror *single player*. Tale descrizione, però, non rende giustizia all'aspetto sovversivo che mantiene nei confronti di prodotti simili: contrariamente a quanto imposto dal *trend* odierno, il gioco non attua tecniche care al cinema d'exploitation per attirare (giovani) consumatori ma spinge a una riflessione lenta e riflessiva, in cui il terrore della morte e “del mostro” viene sostituita da un'inquietudine di fondo, onnipresente ed enigmatica.

²³ Un interrogativo quanto mai attuale e discusso: la domanda «il videogioco è arte?», infatti, riveste una particolare importanza. Nel caso la risposta risultasse affermativa, rappresenterebbe il superamento della condizione subordinata che caratterizza il videogioco rispetto ad altre forme di rappresentazione creativa, e, al contempo, la sua riabilitazione nei confronti dell'opinione pubblica internazionale. Nelle aule accademiche, il videogioco è stato fatto oggetto di studio già a partire dalla metà degli anni Novanta: da allora, molti teorici hanno affrontato il tema “arte e *videogame*” (così come non sono mancati differenti approcci e tematiche). La problematica principale individuata da alcuni di questi studiosi, nel determinare la manifestazione estetica peculiare del medium è la mancanza di un modello di funzionamento testuale *proprio*: senza di questo, ogni tentativo di stabilire un suo primo, condiviso, statuto artistico sembra destinato ad arenarsi.

Utrecht il 3 Giugno 2010 dà un'idea sul pensiero del duo, anche se mi sembra significativo che sia presentata in un festival dedicato al gioco elettronico anziché in uno dedicato all'arte²⁴. In questa presentazione come altrove, Michaël e Auriea si confrontano con un problema attuale, muovendosi in un ambiente attraversato da prospettive disciplinari diverse e incorniciato in un contesto dominato da logiche mercantili e utilitaristiche (il mondo dell'arte), in cui la produzione artistica è a spesso subalterna alla propria promozione istituzionale e mediatica (tanto nel caso di artisti e produttori quanto di quella dei musei)²⁵. Ma perché una così ferrea volontà di distanziarsi dal videogioco? Forse perché, attualmente, tale medium non è catalogato all'interno della vasta macrocategoria artistica della New media art: il suo mancato riconoscimento e legittimazione istituzionale è dovuto, quasi certamente, alla lacuna di una solida base teorica che ne definisca le specificità lamentata da molti studiosi²⁶. Inoltre, il fruire *videogames* presenta tutte le caratteristiche formali di questa nuova e sperimentale modalità artistica, delle caratteristiche che sono a loro volta traslate di peso da quelle dell'universo digitale senza dividerne, tuttavia, gli scopi. Tra le tante caratteristiche dei media digitali messe in scena da Manovich nel suo *Language of New Media*, è allora opportuno illustrarne tre che differenziano la modalità di fruizione con cui si appropria l'opera d'arte classica rispetto all'opera elettronica:

I. La *multimedialità*, con cui i nuovi media rimediano ogni medium preesistente, digitalizzandolo (riconducendo quindi una rappresentazione analogica ad una numerico-binaria) e convogliandoli in un unico, onnicomprensivo, meta-medium. A questo proposito si può parlare del monitor come interfaccia squisitamente culturale e non più

²⁴ <http://tale-of-tales.com/tales/ArtWithGames/>, link consultato il 02/09/2010.

²⁵ È sempre Perniola che ci dà una descrizione di un mercato artistico così articolato. Perniola, Mario. *L'estetica del Novecento*. Bologna, società editrice il Mulino, 1997.

²⁶ Come affrontato in Bittanti, Matteo. *Per cultura dei videogames- teorie e prassi del videogiocare* Milano, Edizioni Unicopli, settembre 2004; Poole, Steven. *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, 2000; Crawford, Chris *The art of Computer Game Design*, Washington, Washington State University, 1982 (reperibile all'indirizzo <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>).

veicolo esclusivo di prestazioni produttive o attività ludiche (vedi 1.1.2);

II. L'*interattività*, in quanto l'opera digitalizzata mantiene un rapporto di coesenzialità che lega tra loro apertura genetica e natura interazionale, e che richiede un soggetto partecipante come fruitore. Inoltre, l'interattività si articola su diversi piani (comprensivi anche di forme di falsa interattività), ma non esiste fruizione puramente passiva come accade invece in ambito tradizionale;

III. La *variabilità* per cui la New Media Art è di volta in volta riconfigurabile, dove gli strumenti che utilizza sono variabili e dove, allo stesso codice sorgente, possono corrispondere interfacce differenti.

È rilevante osservare come la fruizione della New media art sia così vicina a quella del mezzo videoludico, che è oggi considerato dai più un *melting pot* creativo di poco spessore nato all'interno dell'ambito ben più esteso delle creazioni multimediali. Sembra che l'esperienza elettronica non goda di una comprensione univoca. In questo senso, sarà interessante sezionare tale dimensione artistica, non da un punto di vista teorico ma pragmatico: ricavare cioè tipologie di prodotti e di opere in cui l'influenza videoludica sia stata adoperata da coloro che sono, almeno in parte, considerati artisti dei *new media*.

I videogiochi, infatti, stanno lasciando una traccia nell'attuale pratica artistica, dando vita a un filone sicuramente stimolante. Alle volte, però, è problematico stabilire cosa non rientra a far parte dell'"universo videogioco", nonostante si allacci a fondo con esso o si esprima con simili quando non identici mezzi (come è proprio il caso dei Tale of Tales): sono nate, in questo senso, nuove forme d'uso di stilemi ed icone della cultura digitale nel campo dell'arte, dello spettacolo e della propaganda politica (perlopiù in veste di satira). Per questo, mi ripropongo di circoscrivere alcune, principali prassi artistiche influenzate dal videogioco, ma non appartenenti rigidamente a questo.

3.1.4 Relazioni di scambio tra arte e videogioco

La New media art, denominazione al cui interno convive una vasta quantità di modalità rappresentative tra loro alquanto differenti, è pervasa dall'influenza videoludica. In questo abbondante contenitore si possono intravedere alcune esplicite derive. La prima ripartizione la si può attuare per ciò che concerne l'arte videoludica, o *Game art*: le installazioni artistiche in eventi o mostre, le fotografie, i quadri ed in generale gli artefatti artistici in cui la semantica del videogioco sia stata presa come riferimento (che abbia cioè influito nella creazione, esplicitamente o meno) ma i cui prodotti finali non sono videogiochi; sono invece il risultato della somma tra intersezioni di proprietà delle rispettive aree di appartenenza.



(Fig. 1) Un esempio di *Game Art*. Per creare i suoi *SolidLandscape*, Ceolin utilizza il videogioco come fonte di ispirazione: così, una schermata digitale recuperata su internet viene reinterpretata anche attraverso tecniche e strumenti tradizionali (pittura, pennelli, tela). In questo caso, l'artista sviluppa una sua originale versione di un diffuso screenshot di *Myst 3* (Presto Studios, Ubisoft, 2003). Ceolin, Mauro. *Myst*, disegno vettoriale, 2005.

L'espressione *Game Art* può quindi

lasciare perplessi, dal momento che non identifica né un movimento né uno stile, ma piuttosto un insieme di artefatti diversi accomunati dal riferimento con il mondo del *gaming*. Questa confusione è dovuta al fatto che gli artisti hanno reinterpretato e modellato il videogame alle loro, eterogenee, esigenze (Fig. 1).

Un'altra distinzione si creò quando, nell'arco degli anni Novanta, molta New Media Art dimostrò un forte interesse per i "vecchi media", o addirittura verso i media defunti (*dead media*): si ebbe la nascita della *Chip Music*. Numerosi artisti utilizzarono delle cartucce Nintendo degli anni Ottanta per produrre musica a 8bit o *pixel-video*²⁷: fenomeno diventato

²⁷ Un tratto in comune con l'allora neonata Net art. Si pensi all'opera dell'artista sloveno Vuk Ćosić, che alla svolta del millennio si è interessato alle implicazioni estetiche dell'ASCII art, una pratica di creazione

oggi popolare grazie alla nostalgia esercitata dal suono “lo-fi-” (che sta per *Low Fidelity*, bassa fedeltà di riproduzione sonora) che l'epoca 8-bit ha prodotto tramite nomi di marchi storici dei primi personal computer quali *Commodore* e *Spectrum*, e le console di gioco casalinghe *Atari 2600*, *Nintendo* e *Sega*²⁸. Questa scena musicale propone artisti che emulano le sonorità tipiche dell'era simbolica del videogioco tramite programmi *ad hoc* e spesso utilizzando l'obsoleto hardware originale per un'accurata fedeltà di riproduzione. Le *chiptunes* cercano, con le sole tonalità offerte dai vecchi dispositivi, di creare tessuti sonori di respiro pop e dance²⁹ restando tuttavia strettamente basati sull'acustica da *videogame*.

Altre distinzioni minori si possono scorgere volgendo lo sguardo alla scena underground del *Modding*, che rappresenta ormai una qualità semi-professionale nonostante sia nato piuttosto in sordina³⁰; o infine notare il semplice susseguirsi del successo dei *Machinima* tra un pubblico di non giocatori: questi filmati realizzati *in-game*, hanno “riprese”, “attori” e “scenografie” prese di peso da un determinato motore grafico tridimensionale e, utilizzando i soli elementi che offre, è mutato in una sorta di amatoriale e ovviamente limitato (ma per questo intrigante) tool cinematografico³¹.

dell'immagine con l'uso dei soli caratteri di testo molto diffusa prima dell'avvento dell'interfaccia grafica, ma ormai obsoleta.

²⁸ Nella memoria in particolare il sound del *Gameboy*, console da cui il fenomeno sembra essersi sviluppato tramite un apposito programma nato quasi per scherzo.

²⁹ Sebbene il fenomeno sia sconosciuto persino alla stragrande maggioranza dei fruitori di videogiochi. Interessanti esempi di questo trend si possono trovare all'url <http://www.8bitpeoples.com/index.html>

³⁰ La tecnica del *modding* consiste nell'utilizzo, più o meno consistente, del codice di gioco originale per apportare manipolazioni al contenuto di un'opera elettronica. Nei primi casi solamente grafiche, queste modifiche hanno cominciato ad interessare sempre più aspetti del gioco d'origine, portando addirittura alla creazione di fatto di giochi completamente differenti e commercializzabili, oltre che ad essere una delle tecniche più utilizzate nelle installazioni artistiche a carattere multimediale.

³¹ Una buona selezione di tali lavori la si può scaricare da un sito dedicato: <http://www.machinima.com/>. Per una panoramica sulla scena bidimensionale (che però differisce molto a livello tecnico, infatti vengono “presi” gli elementi dell'originale e trasposti in *Flash*, dove poi si confeziona il filmato) ci si può orientare su: <http://www.newgrounds.com/collection/videogameparodies>.

Anche se la divisione che più mi interessa è quella che separa i *videogames* dagli *Art games*, opere interattive con ambizioni artistiche, reperibili in gran quantità mentre ci si sposta nel traffico disordinato della rete. Creati in gran parte da singoli grafici, artisti o giovani designer, il loro contenuto principale è spesso quello visivo, con soggetti di natura critico-sociale, politica e storica (anche se, chiaramente, non mancano eccezioni più frivole).

Servendosi dei consueti strumenti in dotazione alla comunità giocante in modalità inattese, queste opere interattive innovano i metodi di trasmissione della critica culturale³². L'interazione negli *Art Games* non necessariamente influenza



l'andamento di gioco, il centro dell'attenzione è il fruitore inteso come destinatario non passivo di un messaggio (Fig. 2). Questo tipo di opere è ciò che più si avvicina al videogame commerciale: i confini con il videogame sono labili e

(Fig. 2) L'Art Game *September 12*. Il titolo richiama evidentemente il giorno seguente agli eventi dell'11 settembre 2001. È un gioco politico che riflette circa l'attacco americano in Iraq. Nel gioco, si comanda un mirino puntato su una non meglio specificata città mediorientale; tramite il mouse, ci è data la possibilità di sparare: per le strade notiamo alcuni terroristi. Sebbene il nostro mirino sembri molto preciso, al momento del lancio del missile, il terrorista svanisce: al suo posto, le nostre vittime sono civili ordinari, che si trasformeranno a loro volta in terroristi. Il gioco non ha fine ma saremo noi, con la chiusura del browser, a interromperlo. Frasca, Gonzalo. *September 12*, 2003.

difficilmente distinguibili, dato l'uso dello stesso tipo di interfaccia e codici comunicativi.

Non esistono, però, dei criteri certi per poter stabilire se un videogioco faccia parte o no di questa categoria, e sia quindi da poter considerare "artistico". Si è soliti allora considerare l'autorialità³³ come elemento validante l'inserimento nell'una o nell'altra tipologia. Questa situazione sta alla base di ciò che, utilizzando le parole del semiologo e *game designer*

³² Alcune informazioni su Art games, Game art e installazioni a sfondo videoludico sono reperibili su M. Bittanti – D. Quaranta (a cura di), *Gamescenes – Art in the Age of Videogames*, Milano, Johan & Levi editore, 2006.

³³ «Qualcosa che esprime l'autorialità del proprio creatore è qualcosa che viene preceduto dalla fama dello stesso, è fruito in maniera semi-guidata e semicontestualizzata e legittimato sulla base dell'autorevolezza (assunta) dell'autore. In qualche modo, l'autorialità è prevista». Bozzi, Nicola. "Autorialità e autorevolezza: definizioni", brevissimo saggio reperibile sul sito dell'autore al link: http://www.almostnothing.org/it/pdf/quasiniente_definizioni.pdf. Link consultato il 03/09/2010.

Massimo Maietti, appare come un depistante falso sillogismo³⁴, il quale può essere così riassunto: se agli artisti è donato il privilegio di produrre opere d'arte, e i creatori di videogiochi sono artisti (comprendendo grafici, compositori, ingegneri architettonici, sceneggiatori, registi ed altre numerose figure professionali), la prima, naturale e superficiale conseguenza è che il videogioco si riveli al pubblico come opera d'arte. Così, essendo l'emancipazione del videogioco come forma artistica autonoma riconosciuta ben lontana dall'essere raggiunta, spesso ci si rifà alla validità, decontestualizzata, delle figure professionali che operano in una determinata produzione, il che vuol dire che l'analisi delle peculiarità possedute dall'opera vengono ignorate in favore dell'esibizione del pedigree autorevolmente posseduto dal team di sviluppo. Quasi come se il *pastiche* digitale consentisse insospettite qualità predittive nel determinare il valore artistico di un videogioco, ammesso esista (non a caso, allora, l'immagine che si sono costruiti i Tale of Tales fa riferimento prima di tutto all'arte). Questa formulazione, comunque, non solo sembra «indice di una povertà argomentativa»³⁵, ma segnala come manchi una comprensione del videogioco quale medium unico e separato dai linguaggi della pittura, della cinematografia, della narrativa e di altre considerevoli arti canonizzate³⁶.

Quale che sia l'approccio e i termini di raffronto con cui giudicheremo la validità artistica di un'opera videoludica, ritengo opportuno ai fini del mio discorso riallacciarmi al fondamentale saggio della prima metà del XX secolo *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*: questo mi consentirà di esporre la mutazione avvenuta all'interno

³⁴ M. Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2000.

³⁵ *Ibidem*, pp. 41.

³⁶ Data la sua intima natura di oggetto transmediale, il videogioco viene esposto a un inevitabile raffronto comparativo con altre forme testuali. Il videogioco, infatti, prende in prestito tecniche, stili e idee dalla narrativa, dal cinema e dai fumetti: il nuovo medium *rimedia* le caratteristiche dei media precedenti. La rimediazione è, secondo McLuhan, la rappresentazione di un medium contenuta in un altro. Come insegna il teorico, nessun medium funziona indipendentemente dagli altri: i media sono caratterizzati da un meccanismo di scambio e influenza reciproca. Piuttosto che distinguere tra “vecchi” e “nuovi” media, risulta più sensato parlare, appunto, di un continuo processo di *ri-mediazione*, teso al miglioramento, all'aggiornamento, alla critica o al semplice assorbimento di un medium da parte di un altro. L'opera in cui McLuhan espone il concetto è il suo *Understanding Media*, MIT Press, New York, 1964 (Trad. It. *Gli strumenti del comunicare*, Mondadori, Milano, 1990).

della cultura contemporanea, in cui molte delle nostre categorie interpretative sono state ridefinite.

3.2 Opera d'arte e artefatti

Nel fare riferimento al lontano e famoso saggio del pensatore tedesco Walter Benjamin, *“L'Opera d'Arte nell'Epoca della Sua Riproducibilità Tecnica”*, utilizzerò in parte quanto scritto molto più recentemente da Christopher Steiner³⁷. Un saggio, quello di Benjamin, che affronta con precisione tematiche ancora attuali ben prima che si cominciasse a parlare di New media art³⁸. Steiner si servirà di una particolare impostazione per portare avanti una prospettiva teorica tesa ad approfondire il rapporto tra la creazione di una rappresentazione visiva e la sua percezione nel settore dell'arte per turisti nell'Africa contemporanea. Per quel che riguarda il mio lavoro, mi limiterò a prendere in considerazione come, dopo aver delineato questo quadro generale, la percezione dell'autenticità dell'opera mediale di volta in volta sia reinterpretata contestualmente, e alle volte in modo contraddittorio, sia dai creatori di videogiochi che dai loro fruitori/clienti³⁹.

Nonostante sia incentrato su prodotti audiovisivi specifici quali il cinema e la fotografia, il

³⁷ Steiner, Christopher. “Autenticità, ripetizione ed estetica della serialità. L'opera d'arte per turisti nell'epoca della sua riproducibilità tecnica” in Caoci, Alberto (a cura di). *Antropologia, estetica e arte. Antologia di scritti*, Milano, Franco Angeli, 2008 (ed. originale 1999).

³⁸ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica – arte e società di massa* Torino, Einaudi, 2000 (ed. originale 1936, poi rivista nel 1955).

³⁹ Basti vedere l'esempio più recente di una discussione che si è sviluppata a livello planetario sul sito Chicago Suntime.com a seguito dell'articolo del critico cinematografico Roger Ebert “Videogames Can Never Be Art”: dall'Aprile dell'anno corrente ad oggi (03/09/2010) il numero di commenti che ha raggiunto il post segna 4705. Un numero ancora più impressionante se si considera che sul sito sono presenti moltissimi commenti che superano gli 800 caratteri di testo, con punte di 1300 (in alcuni si possono trovare anche note di riferimento). In molti commenti si può notare come le interpretazioni dei molti lettori di Ebert siano consapevoli e preparati circa l'argomento di discussione. Le discussioni e i commenti possono essere rintracciati qui: http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html.

Oppure, non si può non ricordarsi come una delle persone più influenti del mondo dei videogiochi a livello internazionale, il game designer Hideo Kojima, asserì qualche anno or sono che i videogiochi non sono da considerarsi una forma d'arte proprio per via della loro apertura verso il pubblico dei giocatori, che li assimilerebbe, più che altro, a un puro servizio di intrattenimento. “Inside the mind of the man behind Metal Gear” - *Official U.S. Playstation Magazine*, New York, Ziff Davis, Febbraio 2006.

saggio del 1936 non si basa su una specifica dicotomia tra creazioni industriali e perizia artigianale ma, più efficacemente, su due diverse idee di autenticità dell'operato artistico. Due le questioni affrontate: La prima è la questione della produzione delle opere d'arte. Secondo Benjamin, l'Arte "autentica" ha bisogno dell'opera, dell'originale, dell'irripetibile. Ma questo concetto, proveniente dal mondo classico, è irrimediabilmente modificato dall'ingresso nella modernità. Dal XIX secolo in poi, l'incessante sviluppo tecnologico in cui l'occidente si è impegnato ha fatto sì che molti nuovi media nascessero e si affiancassero alle precedenti forme di comunicazione disponibili. Dalla fotografia al cinema, l'istituzione artistica tradizionale aveva posto in gioco l'idea di autenticità, dell'opera d'arte come *qui e ora*. Una condizione impossibile per degli artefatti (come le fotografie, i film, le opere multimediali) che per natura si propongono come tecnicamente riproducibili in quantità potenzialmente infinita.

Se l'arte viene classicamente prodotta, secondo l'autore, nell'ambito del culto, il rituale è il suo contesto originario d'uso, pertanto: «la comparsa della possibilità di riprodurre tecnicamente l'opera d'arte non rappresenta semplicemente una nuova modalità di produzione tecnica – riassume Christopher Steiner – essa genera bensì una filosofia della produzione assolutamente nuova in cui l'opera d'arte è emancipata dalla sua esistenza parassitaria nell'ambito del rituale e portata nel regno secolare della vita quotidiana»⁴⁰. Oltre alla grande importanza rivestita dalla tecnica per la riproducibilità dell'arte e, Benjamin sottolinea, il momento della ricezione sensoriale da parte del pubblico.

Questa seconda questione è fondamentale nella prospettiva benjaminiana. Attraverso lo studio della macchina cinematografica, egli intravide ciò che chiamò "una modifica appercettiva moderna"⁴¹. La riproducibilità delle opere permessa dalla tecnica, infatti, suscitò grandi aspettative a riguardo della nascente società di massa. Da allora in poi, la

⁴⁰ Steiner, *op. cit.*, pp. 134.

⁴¹ Benjamin, *op. cit.*, pp. 38 ss.

percezione e la fruizione dell'arte sono destinate a cambiare. Da quel momento, ogni rappresentazione visiva non sarebbe più stata appannaggio di poche e privilegiate élite, ma avrebbe potuto raggiungere anche i ceti più bassi. In questo modo, rimarcò però Benjamin, si sarebbe perduta la loro unicità, il rapporto originario con il culto che l'arte aveva mantenuto sino a quel momento e, infine, il suo valore espositivo originario. La qualità della presenza dell'originale perdeva di senso, e veniva così meno "l'aura" dell'opera d'arte.

In un'economia come quella odierna, esposta visibilmente alle forze (che a volte appaiono tanto incontrastabili da diventare metaforicamente le "leggi") del consumo di massa, una posizione come quella benjaminiana permette, come avanzato da Steiner, di rivalutare i parametri con cui identifichiamo il nostro relazionarci con gli oggetti seriali:

In altri termini, il suo saggio è un'ampia discussione a proposito dei parametri di riferimento, cioè degli esemplari che utilizziamo per determinare gli oggetti e le relazioni che possiamo legittimamente definire "originali" oppure "reali". Per Benjamin autentico equivale ad auratico, e per lui è precisamente l'"aura" dell'arte a scemare nell'epoca della riproducibilità tecnica [...] il produttore è costretto a produrre ciò per cui il pubblico di massa è disposto a pagare.⁴²

Il videogame, visto come una possibile opera, istruisce il corpo ad una familiarità nuova che, tramite la rassicurante quotidianità dell'interfaccia visiva tipica del cinema, ci spinge ad abbracciare, nella maggior parte dei casi, una straniante protesi (postumana) meccanico-virtuale⁴³. In questo, la performance del videogiocatore è irripetibile, eppure il medium sul

⁴² Steiner, *op. cit.*, pp.135.

⁴³ Sembra oggi ancora più distante il futuro rappresentato in *eXistenZ* (Cronenberg David, Alliance Atlantis, 1999): nel film del regista canadese, i giochi elettronici del futuro vengono fruiti attraverso Game Pod, le piattaforme di gioco organiche, vive, collegate al corpo del giocatore tramite una specie di cordone ombelicale. Piattaforme prodotte con gli organi interni di animali modificati geneticamente dall'aspetto bizzarro. Oggi, invece, vediamo degli esempi di interfacce fisiche dell'ultima generazione su computer e console casalinghe molto diverse. I controller di Playstation 3 (Sony, 2006) e Xbox 360 (Microsoft, 2005) eliminano definitivamente il filo, e il *gamepad* cerca di essere gradevole e curato alla vista; il Wiimote, periferica di controllo principale di Wii (Nintendo, 2005), non solo si distingue per il suo minimalismo (quantomeno

quale si compie è standardizzato come qualsiasi altro prodotto di consumo. Forse, i tentativi di dimostrare che il videogioco è una forma di arte *autonoma* falliscono poiché non si è ancora stati in grado di analizzare le possibilità e i vincoli espressivi propri del medium. Un libro di recente pubblicazione, *The Art of Videogames* di Grant Taylor, conclude così la faccenda:

I judge that though they have their own non-artistic historical and conceptual precedents, videogames sit in an appropriate conceptual relationship to uncontested artworks and count as art. In particular, videogames count as art when viewed under a number of recent *cluster* theories of art in virtue of their display of a core of characteristic properties. At the same time, videogames have their own distinctive features, meaning that as a form of art they should be treated on their own terms and not simply seen as derivative forms of pre-existing types.

We can profitably compare videogames to the early days of cinema. The artistic form of films – narratives comprised of moving pictures – is clearly related to earlier forms of art such as theatre, sharing many of their representational techniques, but differing in its technologically derived medium. [...] Inevitably, there was a great deal of skepticism that films were a genuine form of art, or that they had the potential to be any good as art, and many culture

relativamente a precedenti controller), ma anche per le sue caratteristiche rivoluzionarie: reagisce infatti a movimenti e capta la direzione di puntamento su schermo, vibra ed emette suoni o musica. Attualmente, numerosi progetti di prossima uscita delle principali hardware house si stanno spingendo oltre (come con *Kinetic* di Microsoft o *Move* di Sony), proponendo interazioni vocali e riconoscimenti di oggetti al di qua dello schermo con i quali interagire. Inoltre, diversi *short paper* mostrano i risultati dei laboratori dell'università Tōdai di Tokyo, e mettono in luce come anche la ricerca e lo sviluppo a riguardo della realtà virtuale si stia raffinando soprattutto sulla percezione illusoria che i moderni dispositivi tecnologici possono offrirci: dagli apparecchi acustici alla percezione tattile. Il problema principale nel realizzare una cosa simile è la fallibilità propria di ogni percezione, come descrive il laboratorio di Ando *et al.*: «しかしながら、視覚や聴覚と同様に、人間の主観的な触体験は必ずしも物理世界を忠実に再現しているわけではない (Tuttavia, il tatto, al pari della vista e dell'udito, non è necessariamente affidabile nel riprodurre la fisica che governa il mondo)». Hideyuki, Ando. “なぞり動作を利用した触形状提示手法の検討”, 日本バーチャルリアリティ学会論文誌 11, Fascicolo 1, 2008, pp. 91.

theorists saw film, as a mass produced thing, as a debasement of art.⁴⁴

Ma, anche quando la letteratura dei *Game Studies*⁴⁵ afferma che il videogioco può essere arte, rimangono dei dubbi circa le modalità con cui emettere un simile giudizio, problema che a sua volta rimanda «all'inevitabile polemica su quale sia la teoria o la definizione di arte a cui sarebbe meglio dar credito»⁴⁶.

Una prospettiva antropologica originale come quella proposta da Alfred Gell mi consente, però, di esentarmi dalla necessità di prendere una posizione in merito. Il pensiero dell'antropologo britannico, effettuando uno slittamento da una direttrice estetica a una teoria che non si curi della bellezza, infatti, permette di trattare gli oggetti in esame in quanto artefatti inseriti all'interno di un sistema sociale e non in quanto facenti parte a una ben delineata categoria artistica; consentendo di evitare una prospettiva dualistica che separi l'opera d'arte dal prodotto di consumo, il film d'autore dal film d'exploitaton, l'arte multimediale dal videogioco.

⁴⁴ Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*, Oxford, Blackwell, 2009 pp. 172 ss.

⁴⁵ In questi ultimi anni, la forza accademica dei videogiochi è dimostrata dal fatto che stia avanzando, tra le altre proposte effettuate dall'immenso crocevia di autori e giornalisti, critici e cultori della materia informatica in generale, non già un indirizzo di studio, ma una vera e propria disciplina che si propone come una dimensione teorica nuova ed esclusiva al gioco elettronico. Questa serie di ricerche, analisi e riflessioni, con sempre più frequenza, vengono definiti "*Game Studies*", con chiaro riferimento ai Cultural Studies nati in Inghilterra nella seconda metà del secolo scorso. Opinioni che trattano e cercano di qualificare il medium nella sua maturità, in quanto potenziale contenitore di una nuova, digitale, attività artistica umana. I testi a cui fare riferimento sono molteplici. Mi limito a segnalare i volumi curati da Matteo Bittanti scritti quasi interamente da giovani studenti e ricercatori italiani: Bittanti, Matteo (a cura di). *Per cultura dei videogames- teorie e prassi del videogiocare* Milano, 2ª ed., Edizioni Unicopli, settembre 2004; *Gli strumenti del videogiocare – Logiche estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costlan editori S.r.l., 2005; oltre che al fondamentale testo Poole, Steven. *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, 2000. Per una serie di prospettive recenti, è utile la consultazione del volume di Grant Tavinor a cui si è fatto riferimento, dove si propone come caratteristica unica del videogioco non più solo l'interattività (comune alle opere multimediali) ma il *competitive gameplay*. Infine, per un aggiornato approfondimento di questi studi è utile la consultazione del periodico online ad accesso libero *Gamestudieds*, rintracciabile alla pagina <http://www.gamestudies.org>.

⁴⁶ Tavinor, *op. cit.*, pp. 176.

3.2.1 Antropologia e arte: il contributo di Alfred Gell

Sono ormai passati dodici anni dalla pubblicazione, avvenuta postuma, di *Art and Agency* di Alfred Gell, libro in cui l'autore tenta di costruire una teoria dell'arte che non sia basata né sull'estetica, né su un supposto linguaggio simbolico codificato arbitrariamente. Si può sostenere che la teoria di Gell non riguarda l'arte in quanto tale, ma ne allarga l'oggetto di studio: non si limita a quelli che il critico suole chiamare oggetti d'arte, ma si amplia fino a quegli artefatti che in tale classificazione non rientrano. Nel suo precedente saggio *La tecnologia dell'incanto e l'incanto della tecnologia*, l'antropologo premetteva che «l'antropologia sociale è necessariamente e per sua natura contro l'arte»⁴⁷. Già in quella sede, Gell fondava la base teorica per quanto scrisse in seguito:

...quando affermo che l'antropologia sociale è contro l'arte, naturalmente non intendo dire che il sapere antropologico sostiene la demolizione della National Gallery e la sua trasformazione in un parcheggio per auto. Piuttosto, intendo dire che l'atteggiamento degli estimatori dell'arte verso i contenuti della National Gallery, del Museum of Mankind e così via (venerazione estetica che rasenta il sentimento religioso) è un atteggiamento irrimediabilmente etnocentrico, per quanto lodevole da tutti gli altri punti di vista [...], rappresenta paradossalmente l'ostacolo principale ad un'antropologia dell'arte il cui fine ultimo deve essere la scomposizione dell'arte, nello stesso modo in cui il fine ultimo dell'antropologia in generale deve essere la scomposizione della religione, della politica, dell'economia [...]. Io suggerisco che l'estetica sta all'arte come la teologia sta alla religione, e cioè che l'estetica è una branca dell'etica che dipende dall'accettazione degli articoli iniziali di fede. [...] Nella misura in cui tali spiriti

⁴⁷ Gell, Alfred. "La tecnologia dell'incanto e l'incanto della tecnologia", contenuto in Caoci, Alberto (a cura di). *Antropologia, estetica e arte. Antologia di scritti*. Milano, Franco Angeli, 2008, pp. 71.

moderni hanno una religione, questa è la religione dell'arte, i cui santuari sono i teatri, le librerie e le gallerie d'arte, i cui preti e vescovi sono i pittori e i poeti, i cui teologi sono critici e il cui dogma consiste nel dogma del senso estetico universale. [...] nessuno si aspetta che un sociologo della religione faccia proprie le premesse della religione che studia; infatti egli ha l'obbligo di non fare ciò⁴⁸.

Da queste considerazioni affiorano due conseguenze. La prima di queste, è la tendenza dell'antropologia moderna di ignorare l'arte come oggetto di studio; «Io non penso – afferma in *Art and Agency* – che illustrare *sistemi estetici non-occidentali* costituisca un'“antropologia” dell'arte»⁴⁹. Questo è ai suoi occhi un atteggiamento esclusivamente culturalista e non sociale, mentre la sua teoria, che si fonda sull'antropologia sociale britannica, è attenta allo studio delle relazioni sociali piuttosto che alla “cultura” (che non ha modo di manifestarsi se non nelle interazioni sociali), si concentra sul contesto sociale della produzione, circolazione e ricezione invece che sulla valutazione di particolari forme artistiche, funzione che appartiene alla critica d'arte⁵⁰. Una simile concezione ha bisogno di un ateismo nel metodo, che lui chiama “filisteismo metodologico”. Quest'atteggiamento consiste nell'*assoluta indifferenza verso il valore estetico dell'operato artistico*. La fascinazione estetica sta dunque alla fede religiosa, come apprezzare il valore di un'opera sta ad ammettere che la religione è vera. Difficilmente gli antropologi sono stati capaci di rompere i legami con il “Culto dell'Arte” di cui ci parla Gell, e questo è successo forse proprio perché l'arte stessa è stata sacralizzata.

⁴⁸ *Ibidem*, pp. 71 ss.

⁴⁹ Gell, Alfred. *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Oxford, Oxford University Press, 1998, pp. 7 (enfaticizzazione dell'autore).

⁵⁰ A grandi linee, mentre la scuola americana predilige lo studio della cultura (attualizzazioni di forme di esistenza, concezioni identitarie, attenzione all'esperienza quotidiana, ai sistemi cognitivi, a quelli ideologici), l'antropologia sociale britannica è più concentrata a rendere comprensibile le strutture proprie dell'organizzazione sociale (integrando differenti aspetti e istituzioni in un unico insieme – in questo senso, arte, economia, religione o politica sono tutti aspetti, in stretta correlazione, di ogni sistema di organizzazione sociale).

In secondo luogo, prima ancora di definire la sua teoria generale, l'antropologo pone il quesito di *qual è l'oggetto d'arte*, quali sono i criteri attraverso cui poterlo distinguere. Rifiuta un approccio semiotico, e con esso l'idea di una codifica visiva (o sensoriale) connaturata all'arte⁵¹; respinge inoltre la "teoria istituzionale" dell'arte, dove il concetto è definito dal livello di riconoscimento da parte dei soggetti inseriti nell'*establishment* artistico (queste due posizioni separano, d'altronde, le proprietà estetiche dai processi sociali). Con acume, applica all'opera d'arte una determinazione puramente teoretica: una teoria antropologica dell'arte non ha alcun motivo di fornire un criterio di discernimento indipendente dalla sua stessa teoria; l'antropologo, in pratica, non è tenuto a definire l'oggetto artistico in anticipo. Nel complesso schema che designa le relazioni sociali del "sistema arte" articolato da Gell, qualunque cosa si posizioni all'interno della teoria è il nostro oggetto di studio, proprio perché la teoria stessa è fondata sull'idea che la reale natura dell'oggetto d'arte sia una funzione sociale (e non presenterebbe allora nessun tipo di caratteristica intrinseca). Per l'antropologia dell'arte proposta da Gell, insomma, qualsiasi cosa potrebbe essere concepita come opera d'arte, dalle persone viventi (intesi in quanto agenti attivi e insieme mediatori di intenzionalità) agli idoli nei luoghi di culto (anch'essi al tempo stesso corpi e mediatori).

3.2.2 Gli oggetti d'arte nelle relazioni sociali

In sostanza, Gell riconosce l'importanza della forma, dell'equilibrio e del ritmo degli oggetti artistici in diversi punti della sua argomentazione ma sostiene che non possono essere apprezzati antropologicamente nel modo imposto dai dettami estetici. Difatti, l'estetica non

⁵¹ «I am particularly anxious to avoid the slightest imputation that visual art is "like language" and that the relevant forms of semiosis are language-like». Gell, *op. cit.*, pp. 14.

può essere posta a fondamento di una teoria (antropologica) generale sull'arte. L'appagamento estetico è un sentimento intimo di ognuno di noi e, appunto per questo, inaccessibile, soprattutto per poter stabilire principi comuni e condivisi. Al contrario, una teoria dovrebbe sempre dimostrarsi efficace. Non c'è nessun mondo dell'arte di cui parlare a proposito all'interno di molte società con cui gli antropologi si sono cimentati nel passato della disciplina. Piuttosto, «queste società hanno prodotto oggetti che sono riconosciuti “d'arte” dal nostro “mondo dell'arte”»⁵². Per di più, da un punto di vista antropologico, l'autore riconosce che l'“attitudine estetica” è un prodotto storico “speciale”, attribuibile alla crisi religiosa illuminista e insieme alla nascita della scienza moderna occidentale, e non è quindi applicabile a civiltà che non hanno fatto parte del nostro stesso cammino. È solo da una prospettiva insulare come la nostra che si manifesta la «separazione tra sacro e bello, tra esperienza religiosa ed esperienza estetica»⁵³.

Il rifiuto di Gell verso posizioni sociologiche, che percepisce come preoccupate perlopiù con le istituzioni artistiche⁵⁴, è dovuto semplicemente al fatto che, nella totalità delle società umane, tali istituzioni specializzate possono semplicemente non esserci. È sì certamente doveroso, per un antropologo, considerare la cornice istituzionale della produzione e circolazione dell'operato artistico, qualora questa esista. Ma spesso, ci si imbatte in contesti in cui «l'arte è prodotta non in quanto *funzione specifica* di un'istituzione artistica, ma come *sottoprodotto della mediazione della vita sociale*, e l'esistenza di varie tipologie di istituzioni con obiettivi a più ampio raggio giustifica le affermazioni di una quantomeno relativa autonomia per un'antropologia dell'arte, non circoscritta cioè dalla presenza di enti settoriali di alcun tipo»⁵⁵.

⁵² Gell, Alfred. *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Oxford, Oxford University Press, 1998, pp. 5.

⁵³ *Ibidem*, pp. 97.

⁵⁴

⁵⁵ *Ibidem*, pp. 8 (enfaticizzazione mia).

Eppure, come spiegare attraverso una teoria antropologica il fatto che, da sempre, tutti gli oggetti senza una loro funzione pratica ci affasciano?

...an anthropological theory of art is one which “looks like” an anthropological theory [...]. Anthropology is, to put it bluntly, considered good at providing close-grained analyses of *apparently irrational* behaviour, performances, utterances, etc. [...] They do so by locating, or contextualizing behaviour not so much in “culture” (which is an abstraction) as in the dynamic of social interaction, which may indeed be conditioned by “culture” but which is better seen as a real process, or dialectic, unfolding in time.⁵⁶

Conformemente, l'obiettivo di una teoria sull'arte è quello di rendere conto circa la sua produzione e circolazione in funzione delle relazioni interpersonali che allestisce. Gell ci propone allora di “considerare gli oggetti d'arte come persone”. Per quanto suoni bizzarro, il nucleo della sua teoria si basa proprio sul potere o sulla forza che esercitano su di noi questi oggetti, una concezione che trova tra i suoi antenati disciplinari (espliciti nel testo) l'animismo di Taylor nel suo *Alle origini della cultura* e la teoria del dono di Mauss nata nell'*Essai sur le don*. Un oggetto d'arte, seducente o di cattivo gusto, sarà per l'autore quello che considereremo (coscientemente o inconscientemente) un indicatore di ciò che era nella mente del creatore o di colui che lo ha utilizzato. Come ci riassume Maurice Bloch,

Per lui, in tutti gli oggetti d'arte si incontrano diverse reti d'intenzionalità che differiscono notevolmente secondo i casi, e ciò spiega come queste possano avere poco in comune tra loro. Così, l'insieme d'intenzionalità legate alla prua trobriandese non

⁵⁶ *Ibidem*, pp. 10.

assomiglia, se non minimamente, a quelle che si formano intorno a
Monna Lisa.⁵⁷

La sua è una formulazione teorica che indaga un dominio in cui gli oggetti e gli individui sono assimilati tra loro in virtù dell'esistenza di relazioni sociali tra persone e cose, e tra persone e persone per mezzo delle cose: a tal fine, anche il termine oggetto d'arte diventa ben presto inutile per Gell. Il termine che utilizza al suo posto è *Indice*. La categoria dell'indice, basandosi sul dato di fatto che gli esseri umani si comprendono tra loro attraverso un gran numero di inferenze, permette di cogliere l'*agency*, o meglio, un'"agency sociale"⁵⁸, che il creatore/artista avrebbe infuso nell'oggetto. Ma sebbene egli utilizzi la parola *agency*, Bloch ci fa notare come il termine sia più da intendersi nel testo in quanto sinonimo di intenzionalità:

Gell utilizza la parola *agency*, che nel testo sembra essere sinonimo di intenzionalità, per un ampio ventaglio di cose e, andando avanti nel libro, questo termine assume parecchi significati che non sono sempre compatibili tra loro. Tuttavia, il fulcro della sua argomentazione è sufficientemente chiaro [...]. Ciò che è significativo nella nozione di intenzionalità non è tanto la capacità degli esseri umani di organizzare la loro condotta in relazione con le loro credenze e i loro desideri, quanto la loro abilità a comprendere e controllare i desideri degli altri al fine di potersi comportare nella maniera appropriata nei loro confronti.⁵⁹

⁵⁷ Bloch, Maurice. "Una nuova teoria dell'arte. A proposito di *Art and Agency* di Alfred Gell" contenuto in Caoci, Alberto (a cura di). *Antropologia, estetica e arte. Antologia di scritti*. Milano, Franco Angeli, 2008, pp. 95.

⁵⁸ Secondo Gell, l'*agency* è «attribuibile a quelle persone (e cose) che sono percepite come iniziatrici di sequenze causali di un tipo specifico, cioè quegli eventi che sono originati da atti mentali o volontà o intenzioni, a differenza di mere concatenazioni di eventi fisici. Un agente è colui che "causa l'accadere degli eventi" nella propria prossimità. [...] Un agente è l'origine, la fonte di eventi ordinati causalmente, indipendentemente dallo stato fisico dell'universo». Gell, *op. cit.*, pp. 16.

Oppure più avanti, dove prende le distanze da una formulazione troppo rigida: «il concetto di "*agency*" che uso è relazionale e strettamente connesso al suo ambiente, non classificatorio e indipendente dal contesto». Gell, *op. cit.*, pp. 22.

⁵⁹ Bloch, *op. cit.*, pp. 99.

Il primo passo che opera Gell è allora quello di attribuire agli oggetti un'intenzionalità propria. Tuttavia, l'autore riconosce che i modi in cui questa può emanare dagli oggetti sono estremamente eterogenei. Ci invita, così, a raffigurarci una bambina con la sua bambola: solitamente, lei investirà il suo giocattolo con un carattere proprio, la chiamerà "migliore amica", si legherà affettivamente a lei. O, perché no, richiamare alla mente la bizzarra antropomorfizzazione che compiono numerosi di automobilisti del proprio mezzo di locomozione (dove le auto sono spesso farcite con un carattere distintivo). Questi esempi, solo a prima vista triviali, appaiono indirizzati a svelare quanto sia radicata l'avversione per comparazioni tra quelle che possono essere considerate istanze archetipiche di competenza antropologica (come la relazione tra la bambola e la bambina) con più dignitosi depositari della sacralità religiosa e artistica, come idoli e sculture:

But what is *David* if not a big doll for grown-ups? This is not really a matter of devaluing *David* so much as revaluing little girls' dolls, which are truly remarkable objects, all things considered. They are certainly social beings – "members of the family", for any time at any rate.⁶⁰

Per quanto provocatoria, la sua prospettiva è innegabilmente ricca di suggestioni. La categoria di indice sembra infatti potersi adattare senza particolare sforzo dalle bambole agli idoli fino alle sculture di Michelangelo, senza per questo porli sullo stesso piano. Affinando il concetto, Gell concepisce l'intenzionalità degli agenti/artefatti come un aspetto non del tutto autosufficiente: elaborata tra agenti *primari* e *secondari*, la distinzione che attua è quella che separa l'intenzionalità dell'essere umano dalla manifestazione di intenzionalità emanata dall'artefatto, inserito in una dimensione prettamente fisica («qualsiasi cosa

⁶⁰ Gell, *op. cit.*, pp. 18.

succeda, l'*agency* umana è esercitata all'interno di un mondo materiale»⁶¹).

Gli attori principali del processo relazionale che danno forma alla struttura della sua teoria, sono a loro volta divisi tra agenti (soggetti a cui attribuiamo una data intenzionalità) e pazienti (intesi come mete non passive, gli oggetti/soggetti colpiti dall'atto intenzionale). Come illustrato da un'elaborata tabella che compare nel testo e qui riproposta (Fig. 3), le figure elementari su cui poter collocare la relazione agente/paziente sono quattro: l'artista, l'indice, il prototipo e il destinatario. Dove i quattro termini coesistono, si hanno le congiunzioni sociali canoniche, "tipiche" degli oggetti d'arte. Questi, a loro volta, devono essere considerati quattro differenti tipi di attanti – in grado di svolgere sia il ruolo di agente che di paziente in rispetto alle relazioni con gli altri e con loro stessi.

L'artefatto è generato dal suo creatore. Così, come il fumo è indice del fuoco, l'oggetto d'arte è un indice del suo creatore. L'indice si configura (spesso) come il paziente nella relazione (sociale) con l'artista, che in tale rapporto è un agente intenzionale: Artista-A → Indice-P. Certo, ci possono essere casi in cui l'artista non è "riconoscibile" nella relazione: molti oggetti forgiati da mani umane non sono creduti né pensati in quella determinata maniera. Sono i casi Prototipo-A → Indice-P, in cui l'oggetto è ritenuto di provenienza divina.

Un indice (un lavoro artistico), inoltre, è sempre pensato in relazione a una specifica accoglienza, che può mostrarsi a sua volta attiva o passiva. Così, i destinatari, cioè il pubblico delle opere d'arte, possono rapportarsi all'indice sia in qualità di pazienti sia di agenti: come un'audience passiva nel primo (in cui l'influenza dell'indice può essere fisica, spirituale, politica, estetica...), o un comune caso di mecenatismo nel secondo (il rapporto si inverte allora in Destinatario-A → Indice-P; dove, spesso, il patrocinio di attività artistiche esercitato dai committenti è una causa sufficiente all'esistenza dell'indice). Non mancano, prevedibilmente, interpretazioni più articolate dove si istruisce una forma di resistenza

⁶¹ *Ibidem*, pp. 20.

all'operato artistico, e in cui l'intenzionalità dell'artista viene deresponsabilizzata sullo spettatore⁶².

Infine, un elemento piuttosto comune nell'arte è la sua disposizione preponderante alla rappresentazione. Rifiutando, come già visto, l'ancoraggio a una semiotica di matrice linguista (*in primis* De Saussure e il suo postulato sull'arbitrarietà del segno), Gell pensa che le raffigurazioni iconiche siano basate sulle entità che dipingono o che sono credute tali: la volontà di ritrarre uno spirito divino o un'entità immaginaria significa provare a dar vita a una rappresentazione che rispecchia l'immagine che tali figure, nel tempo, hanno assunto nella nostra mente. Antropologicamente, non importa ciò che ha portato alla creazione di tali sembianze nella nostra fantasia, ciò che invece è importante è che un prototipo (in questo caso l'antenato, lo spirito o la divinità), genera in noi l'assunzione di una data exteriorità a scapito di altre. Il termine prototipo, quindi, sta a indicare l'entità della relazione che ha determinato l'indice che lo rappresenta.

⁶² È anche importante sottolineare come relazioni binarie siano rare se non puramente teoriche. A titolo esemplificativo, un caso Indice-A → Destinatario-P sarebbe quello in cui l'indice non è concepito in prima istanza come il prodotto di una data intenzionalità (come quella messa in atto dall'artista) o da alcun tipo di influenza esterna (senza, quindi, alcun prototipo). Molto più facile, invece, pensarla come subordinata all'interno di una raffigurazione culturale, in cui si otterrebbe [[Prototipo-A] → Indice-A] → Destinatario-P.

The Art Nexus

		AGENT			
		Artist	Index	Prototype	Recipient
P A T I E N T	Artist	Artist as source of creative act Artist as witness to act of creation	Material inherently dictates to artist the form it assumes	Prototype controls artist's action, appearance of prototype imitated by artist. Realistic art.	Recipient cause of artist's action (as patron)
	Index	Material stuff shaped by artist's agency and intention	Index as cause of itself: 'self-made' Index as a 'made thing'	Prototype dictates the form taken by index	Recipient the cause of the origination and form taken by the index
	Prototype	Appearance of prototype dictated by artist. Imaginative art	Image or actions of prototype controlled by means of index, a locus of power over prototype	Prototype as cause of index Prototype affected by index	Recipient has power over the prototype. Volt sorcery.
	Recipient	Recipient's response dictated by artist's skill, wit, magical powers, etc. Recipient captivated.	Index source of power over recipient. Recipient as 'spectator' submits to index.	Prototype has power over the recipient. Image of prototype used to control actions of recipient. Idolatry.	Recipient as patron Recipient as spectator

(Fig. 3) La tavola rappresenta il reticolo relazionale dell'arte proposto da Alfred Gell in *Art and Agency* (pp. 29), che raffigura le diverse situazioni in cui gli indici di tipo artistico possano trovarsi per formare il complesso relazionale previsto tra le 4 categorie proposte dall'autore. La rappresentazione delle relazioni tra gli elementi della rete è indicata con A (agente), P (paziente); la freccia (→) indica la tensione intenzionale tra agente e paziente; infine, le relazioni gerarchiche tra tali rapporti binari vengono rappresentate con l'uso di parentesi quadre. Così, la concezione classica dell'opera d'arte potrebbe essere formulata in questo modo:

[[Prototipo-A] → Artista-A] → Indice-A] → Destinatario-P.

Ciò che è importante della teoria di Gell, come ho già avuto modo di dire, non è tanto andare a fondo in questa sua "teoria cognitiva" dell'arte, come l'ha definita e criticata Bloch, quanto riuscire a utilizzare alcuni strumenti di un libro che rappresenta, pur coi suoi difetti, «un notevole progresso verso la comprensione della forza e del fascino che esercitano su di

noi gli oggetti classificati come artistici»⁶³. L'antropologo londinese, infatti, evidenzia come nel testo manchi una teoria con cui dovremmo essere in grado di percepire le intenzionalità dell'altro, come pure ci sia una decisione di Gell nel fondarsi su autori come Carey e Boyer senza tuttavia aver dato giustificazioni sufficienti a tale scelta.

Tuttavia, questa teoria ci permette di tentare di spiegare fenomeni di tipo artistico senza definire l'arte in quanto tale, includendola in uno spazio più vasto e, in un certo senso, basato su fondamenta scientifico-antropologiche (un'ulteriore provocazione, forse, elaborata in un ambiente accademico in cui ferve l'antiscientismo). Ciò che mi preme qui, è provare a rappresentare ciò che fa agire in un certo modo una comunità costituitasi in rete attorno a un operato di tipo artistico. E questo può essere, a mio modo di vedere, il contributo più visibile del lavoro di Alfred Gell: egli fornisce una guida utile a una prima rappresentazione della relazione tra le credenze e i desideri degli uomini di fronte a oggetti prodotti nell'ambito dell'arte, della religione, del ludo, del consumo, dell'intrattenimento.

3.3 Tale of Tales, Community e Videogame

Dopo aver tracciato una breve descrizione del team di sviluppo chiamato Tale of Tales, ho cercato di esporre brevemente il tipo di terreno nel quale si muovono, pubblicizzano e producono le loro opere digitali. L'annoso dibattito "arte e videogiochi" è stato scansato attraverso l'adozione della proposta teorica contenuta in *Art and Agency*, in cui l'oggetto mediale, al pari del manufatto, non rappresenta altro che un nodo di una rete relazionale scomponibile analiticamente nelle sue parti elementari. Grazie a ciò, non sarà allora possibile cercare di incastonare l'opera digitale in una rigida tassonomia artistica in qualche modo legittima ma, più ragionevolmente, si potrà stimare come alcuni utenti agiscano nei

⁶³ Bloch, Maurice. *Op. cit.*, pp. 104.

processi di significazione in atto nel forum del sito taleoftales.com. Sebbene le figure sociali in gioco siano numerose, cosa che non consente di prenderle tutte adeguatamente in considerazione in questa sede, ritengo necessario trattare di quelli che per Gell sono i “destinatari” del discorso artistico portato avanti dagli “artisti” Auriea e Michaël, ovvero la comunità virtuale che ogni giorno, da anni, si riunisce e fa discutere utenti e utenti, utenti e artisti e artisti e artisti.

L'aspetto che più emerge di internet, parlando di formazione di “compartimenti culturali” specifici, è che permette a gruppi dislocati geograficamente di perseguire i loro interessi culturali in modalità molto più approfondite delle epoche che ci hanno preceduto, quando il flusso di informazioni disponibili era decisamente più ristretto e localizzato. Si fa spazio una competenza settoriale vastissima. Il fortissimo aumento di *fan-fiction*, di interesse verso l'alternative rock o gruppi musicali indipendenti, di giochi di ruolo fantasy o fantascientifici, la nascita di articolate teorie cospirazioniste e il fenomeno del cosplay⁶⁴ sembrano tutti sintomi di questa settorializzazione estrema della diversità culturale; largamente invisibile nel “mondo reale”, ognuna ha una fiorente esistenza sotterranea. Allo stesso modo, anche il videogioco e la cultura che gli ruota attorno avvertono gli effetti di questa parcellizzazione.

Benché il videogioco sia anche, e notoriamente, un medium inserito nel *mainstream*, per molti il gioco elettronico è un mondo misterioso poiché la *gaming culture* vive e si alimenta in spazi meno in vista e difficilmente raggiungibili, come possono essere i siti di recensioni online e i forum. Una volta che si cominciano a scoprire questi spazi culturali, l'enorme

⁶⁴ Contrazione di “Costume” e “Play”, una pratica in voga tra fan di determinate serie televisive, lungometraggi, opere su carta stampata o videogiochi che emulano il personaggio o il gruppo di riferimento con esiti, il più delle volte, incerti. Il fenomeno arriva dal Giappone, dove è chiamato *kosupure* (コスプレ) e in cui è considerata una pratica comune almeno dagli anni Ottanta, dove ai raduni relativi ad *Anime* (アニメ) e *Manga* (漫画) si può assistere a carnevalesche folle in curatissime maschere. Oggi, però, il cosplay giapponese si può osservare soprattutto nelle strade di Harajuku nei giorni feriali: in questo quartiere di Tokyo, giovani ragazze (più rari i ragazzi) “sfilano” di fronte ai turisti con gli abbigliamenti più ricercati. Nonostante per gli stessi giapponesi l'aver fatto cosplay sia a volte motivo di imbarazzo una volta entrati a far parte del mondo del lavoro, il fenomeno ha raggiunto una portata tale per cui vengono annualmente istituiti dei concorsi a livello internazionale di cosplayer. Una pratica molto apprezzata anche nel nostro paese: i vincitori del World Cosplay Summit 2010 tenutosi a Nagoya si è concluso con la vittoria di due ragazzi italiani.

ammontare di informazioni specifiche, i significati condivisi, il linguaggio e i numerosi *shibboleth* possono rendere il mondo videoludico pressoché impenetrabile per un *outsider*.

Effettuare una comparazione cross-culturale tra il videogioco e le precedenti forme di espressione artistica è uno sforzo valido e fruttuoso in alcuni casi⁶⁵. Ma non è uno sforzo comparativo simile a quello che si potrebbe applicare a una cultura originale di un'inesplorata area geografica, si ha invece a che fare con una "cultura di mezzo" di cui molte persone sono all'oscuro. Ci sono intersezioni tra mondi culturali (i videogiochi tengono conto dei più recenti sviluppi cinematografici, letterari e artistici), ma molto di ciò che viene prodotto dal videogioco è generato in maniera autoreferente, e rimane spesso confinato nella storia propria del medium. Lo scambio tra media non è paritetico, nonostante la multimedialità abbia permesso un'orizzontalità dei media⁶⁶.

3.3.1 Gamer e Digital Natives

Una definizione utile per definire chi sia l'utente tipo del forum in esame è quella data da Marc Prensky, pedagogista americano, di "nativi digitali"⁶⁷. Una definizione che è stata causa di una certa irritazione a causa della sua portata generalizzante e deterministica⁶⁸. Nel suo ormai famoso articolo, Prensky definisce due tipologie di individui che agiscono oggi: i nativi digitali, così chiama «i parlanti naturali del linguaggio del computer, di internet e dei

⁶⁵ Si vedano i già citati lavori di Chawford, Poole, Tavinor, Bittanti e Quaranta, o ancora è utile la consultazione di Frascini, Bruno. *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Milano, Unicopli, 2003; Mottershead, Ben. *Ico. Una favola dell'era digitale*, Milano, Unicopli, 2007.

⁶⁶ Questa è una delle motivazioni che spingono a credere molti giovani studiosi che lo studio del mezzo vada approcciato da individui che in prima persona possiedano esperienza, competenza e familiarità con le meccaniche di gioco e la loro evoluzione nel tempo.

⁶⁷ Prensky, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants", in *On the Horizon*, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

⁶⁸ Cfr Bennet, Sue *Et all.* "The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence" *British Journal of Educational Technology* Numero 39, Fascicolo 5, 2008, pp. 775–786.

videogiochi»⁶⁹, e gli “immigranti digitali”, cioè coloro che devono adattarsi al nuovo ambiente e che, come ogni immigrato, è costretto ad apprendere il nuovo linguaggio, in questo caso quello dell'informatica. Come ogni immigrato, per giunta, l'immigrato digitale porta sempre con sé la traccia del suo passato analogico, un marcato “accento”, nelle parole di Prensky:

There are hundreds of examples of the digital immigrant accent. They include printing out your email (or having your secretary print it out for you – an even “thicker” accent); needing to print out a document written on the computer in order to edit it (rather than just editing on the screen); and bringing people physically into your office to see an interesting web site (rather than just sending them the URL). I'm sure you can think of one or two examples of your own without much effort. My own favorite example is the “Did you get my email?” phone call. Those of us who are Digital Immigrants can, and should, laugh at ourselves and our “accent.”⁷⁰

Gli esempi riportati dall'autore sono semplici *boutade*, e forse prive di un reale spessore euristico. Ma nella loro goffaggine, questi aneddoti mostrano con una certa coerenza l'emersione, negli ultimi trent'anni, di una generazione che considera il suo ambiente naturale sotto un costante assedio tecnologico indaffarato in un'incessante evoluzione ed estensione. Ne fanno parte quelli che non hanno più interesse nel mezzo televisivo, sono fruitori divenuti pro/sumer⁷¹ (da una contrazione di *producer* e *consumer*), al tempo stesso

⁶⁹ Prensky, *Op. cit.*

⁷⁰ L'autore è preoccupato principalmente sulla questione della riforma della metodologia di insegnamento nel suolo americano. Il suo punto di vista è estremamente interessante, come ad esempio quando, più avanti nel testo, conclude: «In geography – which is all but ignored these days – there is no reason that a generation that can memorize over 100 Pokémon characters with all their characteristics, history and evolution can't learn the names, populations, capitals and relationships of all the 101 nations in the world. It just depends on how it is presented.» *Ibidem.*

⁷¹ Gli utenti di oggi hanno la possibilità di produrre contenuti multimediali di qualità tecnica paragonabile a quella professionale, grazie al parziale abbattimento dei costi di accesso alla tecnologia. Su un altro versante, Paolo Ferri introduce la questione dell'ipermedialità, rapportandola all'evoluzione della disponibilità di banda per l'utente finale. È infatti solo con l'avvento della banda larga avvenuto negli ultimi anni che si può parlare

produttori di contenuti e spettatori attivi in un *ambiente mediatizzato esteso* (o ipermedialità), un «ambiente mediatico digitale, all'interno del quale le informazioni, la comunicazione, i contenuti formativi, grazie alla convergenza digitale costruiscono un vero e proprio spazio tridimensionale ad alta densità di conoscenza e ad alta interattività.»⁷²

Per quanto la nozione di Prensky possa vacillare se si tiene in considerazione un campione di popolazione eterogeneo, come dimostrato da altri⁷³ (dove le competenze nell'utilizzo dei mezzi di comunicazione subiscono variazioni sensibili), il profilo medio dell'utente del forum Tale of Tales è senza dubbio ascrivibile a quanto fin qui delineato. A prima vista, questa sembra indiscutibilmente una banalizzazione: la costituzione di comunità virtuali si basa direttamente sull'utenza di internet, ovvero coloro che possono accedervi. Vorrei far notare, però, che tale "accesso" include molto più che una "nuda" possibilità di allacciamento, o la frequentazione di luoghi dotati di connettività. Comporta invece una certa padronanza della tecnologia, sia a livello hardware che esperienziale che, come affermano Wilson e Peterson, «non sia giusto una competenza *di tipo tecnico*, ma rapportabile piuttosto al *contesto sociale dei media basati su internet* e delle implicazioni tecnologiche su più ampia scala»⁷⁴. Di conseguenza, un accesso egalitario non è auspicabile semplicemente installando computer nelle scuole e nelle abitazioni private, che è piuttosto il frutto di una logica "materialista" che si dimostra insufficiente per rendere conto dello sviluppo di attitudini e abilità indispensabili tese a sfruttare nella loro pienezza tutte le risorse dell'attuale conformazione del cyberspazio.

Ma non solo: per comprendere a fondo il background condiviso dei soggetti che ruotano attorno al forum, bisogna a mio avviso tenere presente un aspetto del ritratto tipico del

di interattività piena con i mezzi di comunicazione (che oggi si è estesa anche a una buona copertura di servizi *Wireless Fidelity*, in genere conosciuti come WiFi). Ferri, Paolo. *Fine dei mass media*, Milano, Biblioteca contemporanea/le idee, Guerini, 2004

⁷² *Ibidem*, pp. 49.

⁷³ Bennet, Sue *Et. All.*, *op. cit.*

⁷⁴ Peterson, Leighton; Samuel, Wilson. "The Anthropology of Online Communities" in *Annual Review of Anthropology* 31, 2002, pp. 460 (enfaticizzazione mia).

*gamer*⁷⁵: il giocatore si nutre di informazioni. Potenza delle macchine, spettri di compatibilità, potenzialità future e altre amenità estemporanee. Si informa sulle “prossime uscite”, sempre, andando spesso oltre a quanto potrà effettivamente provare di persona. Lo fa sulla carta stampata, sui blog, sui siti di critica specializzata, sui social network, nelle conversazioni tra colleghi. La sua consapevolezza rispetto alla commercializzazione di prodotti e opere elettroniche di intrattenimento è tanto in anticipo che arriva a coprire anni. Date, indiscrezioni e *rumors* aziendali, dove a dettagliate descrizioni di documenti di *design* si sommano sforzi comparativi retrospettivi, determinando il successo mediatico (che è pressoché un sinonimo di “successo commerciale”) di un’opera quanto il suo fallimento ben prima della sua immissione nel mercato; quello che i giocatori hanno è un potere di azione pervasivo, trasparente alla stessa comunità.

Nonostante ciò, il giocatore comune solitamente non si preoccupa di «ingaggiare un dialogo con la cultura *tout court*»⁷⁶. Vittima della critica videoludica tradizionale, rigorosamente autoreferenziale, il videogiocatore alimenta il proprio immaginario supportando un’industria ancora ostile a una «riflessione in grado di trascendere le più crasse banalizzazioni»⁷⁷. Il difetto principale dei critici dell’intrattenimento digitale sembra essere la volontà di perpetuare l’illusione in cui il *videogame* sia un semplice dispositivo, uno strumento neutrale (cfr 1.4).

⁷⁵ Eviterò di spendere troppe parole sulla recente suddivisione creata da strategie di marketing internazionali a cui ci si riferisce quando si parla di *hardcore gamers* e *casual gamers*. Visto l’alto interesse di ampliare il bacino d’utenza del mercato del videogioco, la definizione di *casual* sembra particolarmente utile per definire uno stile di gioco immediato e non punitivo (come possono essere quiz o competizioni canore), al contrario di quanto accade nei giochi tradizionali, ora ribattezzati *hardcore*. Tale suddivisione non sembra, a mio parere, di alcuna validità: se il criterio adottato è la difficoltà, allora non si capisce perché le semplicissime scalate (in senso letterale) di alcuni dei più bei palazzi rinascimentali italiani di *Assassin’s Creed 2* (Ubisoft, 2009) siano considerate più “*hardcore*” della risoluzione di complesse tavole a nove moduli di un generico Sudoku su un qualsiasi sistema portatile. Altri parametri possono consistere nella curva di apprendimento alle meccaniche di gioco in salita che donano profondità al gioco, piuttosto che essere monocorde e superficiali; nella presenza di supposti contenuti “adulti” rispetto ad altri considerati in qualche modo infantili; o ancora nel target di destinazione finale (famiglie/giovani). Una categorizzazione che, da manuale, trova davvero pochi esempi concreti su cui ci si possa pronunciare con certezza.

⁷⁶ Questo, almeno, per quanto riguarda l’approccio al gioco elettronico. Bittanti, Matteo. *Gli strumenti del videogiocare. Logiche estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costlan editori S.r.l., 2005, pp. 10.

⁷⁷ *Ibidem*, pp. 9.

Come scrive Matteo Bittanti nell'introduzione de *Gli strumenti del videogioicare*, pochi sembrano scorgere la sottesa componente ideologica al videogame. I critici di professione si limitano a quella che è un'apparentemente innocua "criteriologia tecnico-estetica"⁷⁸, trascurando le diverse concezioni del mondo veicolate dalle opere videoludiche, rendendole di fatto interfacce invisibili al lettore/giocatore o alla stessa stampa generalista:

Comprendere il *testo* videoludico significa anche tenere conto del *contesto* nel quale emerge, considerare le dinamiche sociali che innesca. Prestare attenzione alle componenti culturali e politiche, senza feticizzare la *tehcne* e ridurre l'analisi a un "punteggio". Che il videogioco sia la manifestazione più scanzonata, ovvero: culturalmente trascurabile, della tecnocultura è un luogo comune che va sconfessato: al pari di ogni altro artefatto culturale, il ludus elettronico promuove, diffonde e rinforza valori, idee, pregiudizi e stereotipi.⁷⁹

Esempi in tal senso sono fin troppo comuni. L'apologia alla guerra trasmessa dalla produzione statunitense e, recentemente, da quella francese è palese in titoli quali *America's Army* (US Army, 1999-2010), *Medal of Honor* (Dreamworks Interactive, Electronic Arts, 1999-2010), *Call of Duty* (Infinity Ward; Treyarch, Activision Blizzard, 2003-2010), *Brothers in Arms* (Gearbox Software, Ubisoft, 2005-2008). Il primo tra questi è forse il rappresentante dell'intero paradigma: un videogioco sviluppato dall'esercito americano come *tool* di propaganda interattiva e, nello stesso tempo, strumento virtuale di addestramento. Nel 1999, il colonnello Casey Wardinsky, insistendo sulle qualità

⁷⁸ Gli esempi più lampanti sono probabilmente le valutazioni di chiusura a recensioni provenienti da svariati siti internazionali: perentoriamente su base numerica (in decine o, nei casi più buffi, in centinaia) si giudicano - tecnicamente e in base alla potenza della macchina accogliente - grafica, sonoro, *giocabilità* e *longevità*. Da notare come gli ultimi due parametri siano in realtà eminentemente soggettivi, ma vengano ugualmente sottoposti al voto numerico oggettivante del recensore. Un sito di riferimento quale Gamerankings.com, in cui viene effettuata una media tra le recensioni più autorevoli del formato web e cartaceo (inglese e americano), mostra quanto interesse ruoti attorno alla valutazione espressa in numeri.

⁷⁹ Bittanti, *op. cit.*, pp. 10 (enfattizzazione dell'autore).

pedagogiche del *videogame*, ottiene i fondi necessari per sviluppare *America's Army*. La funzione del gioco è chiara: indurre i giovani ad arruolarsi nell'esercito⁸⁰. Il gioco è scaricabile gratuitamente online, e la sua funzione propagandistica non viene in alcun modo occultata; si propone, anzi, come la sua versione tecnologicamente progredita: rappresenta l'evoluzione di quei film e documentari di propaganda diffusi durante la seconda guerra mondiale, sviluppati in collaborazione con Hollywood e Disney. Allora, il governo americano ribadiva attraverso la pellicola la propria superiorità bellica e morale, oggi la propugna attraverso lo sparatutto in prima persona. Come si possono citare le recenti discussioni che hanno attraversato blog e forum di internet a riguardo della scelta di rinominare una delle forze in gioco di *Medal of Honor*: da "Talebani", tale fazione è stata ribattezzata "Forze nemiche" a pochi mesi di distanza dal lancio⁸¹.

Nonostante la stampa generalista e la critica specializzata neghino, *de facto*, il portato culturale del *ludus* elettronico, gli Art game e i giochi in flash disponibili sulla rete non possono non essere identificati come l'equivalente della satira a fumetti dei quotidiani. Non sono altro che dei commenti interattivi a ciò che attraversa quotidianamente il flusso mediatico internazionale, che reinterpreta il presente, informano e forniscono versioni alternative. O addirittura, i videogame trasportano con loro, alle volte, particolari forme di resistenza: *Under the Ash* (Hassam Salem, Dal Ar-Fikr, 2001) è uno sparatutto in soggettiva sulla falsariga dei suoi concorrenti americani: le vicissitudini del popolo palestinese nei confronti di Israele sono affrontate, anche qui, in veste "educativa". Il gioco manca della magnificenza grafica dei prodotti occidentali: si privilegia il realismo. Si tirano pietre verso i soldati nemici, prima ancora che combatterli con granate e fucili. Il protagonista non è assimilabile a un super soldato, ma muore se viene colpito; inoltre, il gioco termina

⁸⁰ Secondo quanto comunicato dai progettisti di gioco, l'efferatezza della simulazione è stata deliberatamente ridimensionata (a dispetto di quanto accade solitamente per i software destinati all'esercito) per evitare una classificazione ESRB troppo rigida, che ne avrebbe svantaggiato la diffusione tra un pubblico minore.

⁸¹ La notizia è recentissima: <http://www.next-gen.biz/news/ea-removes-taliban-from-medal-of-honor-multiplayer>.

immediatamente nel momento in cui si assassinano civili (a differenza di quanto accade nei giochi “nostrani”: nessuna punizione viene sancita al giocatore che uccide civili afgani in *Soldier of Fortune*⁸²).

Basta una rapida occhiata ai post racchiusi all'interno di taleoftales.com per capire come il grado di consapevolezza dei suoi utenti sia diversa. La maggioranza degli iscritti al sito è al corrente su quanto *ogni* opera videoludica veicoli in maniera implicita o, come i casi fin qui esaminati, apertamente dichiarata, contenuti politici, sociali e culturali. Critiche verso la maggioranza dei concetti tradizionali diffusi dai mass media e impegnate in discorsi raramente lineari, le persone che si possono incontrare in questo luogo virtuale favoriscono la realizzazione di istanze critiche e capacità semantiche a una comunità di giocatori spesso inquinata dalla troppa attenzione data alla forma a dispetto dei contenuti.

L'avatar⁸³ di ognuno di loro, frequentemente, comunica la propria passione e fedeltà per il progetto *The Endless Forest*, MMO Game targato Tale of Tales che non rispetta in alcun modo le convenzioni di nessun genere videoludico, presentando un ambiente completamente esplorabile il cui unico scopo è offrirsi alla sua esplorazione⁸⁴: raffigurarsi attraverso un elemento interno alla comunità significa investire nel progetto le proprie risorse e competenze personali mediante proposte, *artwork*, *gadget* e persino attraverso contributi economici - sebbene il gioco sia fruibile in maniera completamente gratuita (l'importanza della scelta dell'avatar sarà approfondita nel prossimo capitolo). Le loro

⁸² *Soldier of Fortune*, Raven Software, Activision, 2000.

⁸³ Il termine avatar deriva dal sanscrito Avatāra: *ava-*‘giù’, *tarati-* “egli va, passa al di là”, da qui il verbo *avatī* (di genere *parasamaipadam*, attivo, di 1^a classe), “discendere”. Il concetto è descritto nel Canto del Beato (Bhagavad gita), 4^o insegnamento, 1-8. Qui, Krishna parla così: “quando la bontà si indebolisce, quando il male aumenta, Io faccio di me un corpo”: in origine l' Avatāra è quindi un'incarnazione di una divinità Hindu sulla Terra. Oggi per avatar si intende comunemente la possibile forma grafica, costruito di dati, agente informatico, che rappresenta l'utente fisico negli innumerevoli mondi a due o tre dimensioni delle galassie informatiche.

⁸⁴ Assimilabile a una chat tridimensionale, il giocatore è chiamato a impersonare un cervo dal volto umano in una foresta virtualmente infinita (in verità, una volta raggiunto il “bordo” dell'area di gioco, questo si riallaccia all'estremità opposta). Il gioco, fruibile esclusivamente online, mette in relazione vari utenti solo grazie a una vasta gamma di azioni preimpostate offerte dai programmatori. In netta controtendenza, in questo senso, è la decisione di aver omesso dal gioco ogni forma di linguaggio testuale, oltre che ogni obiettivo o problematica da risolvere. Da quello che si può intuire, più della metà dei frequentatori abituali del forum scelgono di rappresentarsi alla comunità del sito con uno *screenshot* di gioco, oppure con tavole autoprodotte o rielaborazioni digitali dei simulacri impersonati nel gioco (Cfr. Cap. 3, nota 7).

recensioni personali, condivise sul sito in una sezione appositamente dedicata, non mancano di intravedere aspetti su cui il più delle volte i media soprassedono. Ciò che mettono in campo è una preparazione tecnica di alto livello, unita però a un interesse (quando non una vera e propria padronanza) sul mondo della cultura visuale e sull'arte in genere. Sono molti gli elementi che conducono a pensare questo: per ora, basti comparare l'indice dei *thread* proposti nei forum dei siti di *videogame* tradizionali con quello che è stato il mio oggetto di studio (vedi Appendice 1). Infatti, accanto a una buona dose di argomenti dedicati ai propri lavori – un tassello fondamentale utilizzato dal duo per fidelizzare i propri clienti – si possono notare le ultime due macro-sezioni nominate “*Thinking...*” e “*Making...*”. All'interno della prima, ad esempio, troviamo la categoria “3D Aesthetics”, che interroga così l'utente: *Il 3D è un medium dedito unicamente alla simulazione o possiede un potenziale proprio estetico? La bellezza è solo una questione di poligoni?* Oppure “Non-Computer Games”, riservata a sondare quali insegnamenti si possono trarre dai secoli di ingegno ludico che hanno preceduto l'arrivo dei computer. All'interno della seconda, invece, si compiono quelle discussioni tecniche a cui l'utente medio è sicuramente poco avvezzo (come modellazione tridimensionale, animazione in real-time, codici e linguaggi di programmazione). Nonostante sia chiaro che queste sezioni non godano di molta attenzione (oltre che essere statisticamente ininfluenti: sugli oltre 118.000 *post* del forum, la totalità dei messaggi di queste due sezioni è di poco più che 1.600), il fatto che queste sezioni continuino a comparire nella home, unito allo spazio e alla cura dedicatogli, non fa che ribadire l'idea di uno spazio relazionale dove la sensibilità a tali questioni fonda letture impegnate, circoscritte e in qualche modo esclusive, che permeano l'intero sito e la comunità che è ospitata al suo interno.

Resoconto etnografico

Analisi dei processi di significazione del forum taleoftales.com

4.1 Impiegare le tecniche di ricerca

Scrivo Cristine Hine circa l'etnografia virtuale: «abbandonare il limite della distinzione offline/online in quanto barriera principale all'analisi, gli permette di essere attraversata (oppure creata e sostenuta) dalle modalità con cui le connessioni sono assemblate»¹.

Considerare l'accesso come una modalità di costruzione dell'oggetto di ricerca mi ha indotto a pensare che una nozione come quella di etnografia virtuale è definita proprio dalle selezioni e dai rinvii spesso effettuati personalmente sulla base di una strategia arbitraria. Sono i movimenti dell'etnografo che dettano la forma e i confini dell'oggetto etnografico: egli costruisce, in altre parole, un "terreno" di indagine a seconda dei siti che visita e mette in connessione. Questo aspetto mette in campo problemi di metodo particolari, attinenti all'autorità etnografica quando non alla validità dell'etnografia stessa: da qui, l'esigenza di esercitare una critica costante delle prospettive teoriche e dei metodi impiegati. È un tentativo che deve essere considerato parte integrante del mio lavoro, come sottolineano i

¹ Hine, Christine. *Virtual Ethnography*, London, Sage Publications, 2000, pp. 62. Una visione, quella di Hine, condivisa anche da Peterson e Wilson, che si esprimono così: «Our view, and one that seems most consonant with current anthropological theory and practice, is that the distinction of real and imagined or virtual community is not a useful one, and that an anthropological approach is well suited to investigate the continuum of communities, identities, and networks that exist-from the most cohesive to the most diffuse-regardless of the ways in which community members interact». Peterson Leighton; Samuel Wilson. "The Anthropology of Online Communities" in *Annual Review of Anthropology* 31, 2002, pp. 456.

capitoli precedenti o le note al testo in cui è esposta tutta l'incertezza dell'attività della mia ricerca, dichiaratamente limitata e incompleta. Nella parte finale di questo lavoro, quindi, proverò a dare una forma scritta all'indagine che ho svolto, nella quale illustrerò l'uso che ho fatto dei metodi dell'etnografia virtuale e le difficoltà a cui sono andato incontro. Tenendo a mente che l'«attività di scrittura etnografica non compare per la prima volta nell'elaborazione del resoconto etnografico, ma è anzi parte integrante dell'analisi e, ancor prima, della costruzione stessa dei dati»²: è, infatti, sempre scrivendo che si elaborano i dati di campo (attraverso le note, che possono contenere osservazioni, frammenti discorsivi, descrizioni, ecc.). O si può semplicemente dire, come ci ricorda Clifford, che l'etnografia, dall'inizio alla fine, è «avviluppata nella scrittura»³. E sebbene non sia possibile stabilire in anticipo quale tra i vari tipi di scrittura etnografica sia quello da adottare, ho cercato di non perdere di vista il fatto che la messa in atto della scrittura si imposta sulle convenzioni stabilite che presiedono alla scrittura di un qualsiasi resoconto scientifico.

Quindi, partendo dal riconoscimento del virtuale come terreno di ricerca dove indagare pratiche sociali, è nella proliferazione di collegamenti e rimandi dei circuiti immateriali che mi sono immerso e con cui ho messo alla prova gli strumenti di ricerca elaborati in questo lavoro.

4.1.2 Metodologia generale

Ho condotto il mio periodo di ricerca sul campo a partire dalla primavera del 2010, più precisamente a partire da aprile, per un totale di sei mesi, monitorando costantemente

² Ronzon, Francesco. *Sul campo. Breve guida alla ricerca etnografica*, Roma, Meltemi, 2008, pp. 114.

³ Clifford, James. *I Frutti Puri Impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri, 2010, pp. 39.

l'enorme scena dello sviluppo indipendente di videogiochi (o scena *indie*), ma con punto di appoggio al forum taleoftales.com, sito di Auriea Harvey e Michaël Samyn.

Mi sono basato soprattutto sulla tecnica del *lurking*⁴, orientato alla conoscenza di pratiche significative da parte dei soggetti iscritti al forum, cercando di proporre una visione prospettica su quali forme culturali arrivassero a definire l'appartenenza del singolo alla comunità virtuale aggregatasi attorno ai Tale of Tales. Ho utilizzato di rado dati statistici offerti dagli strumenti informatici su cui è ospitato il sito e non ho utilizzato alcuna tecnica di raccolta di tipo quantitativo. Ho condiviso, piuttosto, la medesima esperienza dell'utenza abituale. Mi sono avvalso di interviste aperte con informatori, osservazione dei comportamenti comunicativi tra l'utenza e tra questa e gli sviluppatori (annotando la frequenza di visite di ognuno dei partecipanti, per quanto possibile), *screenshot* che ho catturato per registrare interazioni verbali abituali della comunità.

Da un punto di vista etico, invece, credo che mettere alla prova l'antropologia online sia sostanzialmente paragonabile ad altri tipi di ricerca antropologica. Come ci riferiscono Buzinkay e Moore, nonostante né l'American Anthropology Association (AAA), né l'Association of Social Anthropologists of UK (ASA) o la sua controparte europea (EASA) stabiliscano delle norme precise in materia di comunicazione elettronica, i loro principi etici (mostrare rispetto alle persone sotto osservazione, proteggere la loro dignità e i loro interessi, mantenere il loro anonimato o accordarsi su una liberatoria) si possono ragionevolmente applicare tanto online quanto in contesti faccia a faccia⁵.

⁴ Per una definizione di tale tecnica rimando al cap. 2, nota 63.

⁵ Buzinkay, Marek; Moore, David "Ethical Standards in the Field of MMORPG Research", reperibile all'indirizzo web <http://www.buzinkay.net/blog-en/2009/05/ethical-standards-in-the-field-of-mmorpg-research/>, Leeds Metropolitan University, 2009.

4.1.3 Una comunità disponibile

Seguendo l'esempio contenuto in *Virtual Ethnography*, dopo aver circoscritto il mio campo d'analisi, ho contattato gli autori del sito taleoftales.com via e-mail, chiedendo se avessero voluto partecipare al mio lavoro rispondendo ad alcune domande sul loro sito. Dato il rapporto paritario con cui sono soliti mostrarsi Auriea e Michaël nella rete (non c'è un leader dichiarato), ho ritenuto opportuno inviare la stessa comunicazione a entrambi.

È noto, nella letteratura antropologica, quanti aspetti problematici siano rappresentati dall'arrivo dell'etnografo all'interno della comunità studiata. L'identità di relazione che ognuno stabilisce al di fuori dell'identità professionale è una questione relativa all'autorità etnografica a cui tutti gli autori si sono sottoposti. In questo primo contatto iniziale, ho specificato chi ero e i miei intenti di ricerca. Non ho nascosto la natura sperimentale del mio lavoro, né utilizzato un linguaggio particolarmente professionale: piuttosto, mi sono conformato agli utenti del forum e al registro che questi utilizzavano per comunicare con loro. Una scelta del genere è stata possibile dato che, nonostante stessi monitorando numerosi siti all'inizio della ricerca, ho deciso di focalizzarmi sui Tale of Tales ed entrare in contatto con loro solo al termine di Maggio: un periodo di osservazione passiva così inoltrato mi ha consentito di impadronirmi dello stile confidenziale che aleggia nel sito e mettere in pratica uno scambio di comunicazioni elettroniche assolutamente colloquiali e, per così dire, "spontanee".

L'e-mail di presentazione è di grande importanza: è la «prima e unica opportunità»⁶ che si ha di presentarsi come ricercatore. In quel mio primo messaggio, ho, ad esempio, riflettuto attentamente su che nome usare. Ho deciso di utilizzare il mio account di posta principale, completamente firmato con il mio nome reale, piuttosto che usare un *nickname* come gli altri utenti. Ho deciso di fare leva innanzitutto sugli aspetti generali della mia ricerca e

⁶ Hine, Christine. *Virtual Ethnography*, London, Sage Publications, 2000, pp. 74.

soprattutto ho cercato di dissipare qualsiasi sospetto circa un possibile interesse a valutare in qualche modo il loro operato artistico.

A questo proposito, non è mancata una replica che, nella sua ironia, mostra quanto possa essere scomoda in certi casi la figura tipica dell'antropologo:

If it doesn't interfere with our work, we'll be glad to help you.

The easiest way is probably if you send us questions via email. Based on that, you can decided what to do next, if anything.

I must warn you that our privacy is very important. So don't even dream of sitting in our studio observing us! :) ⁷

Questo non significa che mi sia trovato di fronte a un'esperienza comunicativa problematica: tutt'altro. Non c'è stata nessuna ostilità nei miei confronti, nessun rapporto conflittuale o incomprensione. Le informazioni che ho cercato di ottenere sono state di facile reperimento proprio perché andavano incontro al discorso "ufficiale" instaurato dai Tale of Tales, in gran parte fondato da riflessioni tecnico-teoriche (vedi 3.3.1). Infatti, dopo aver accennato ai miei obiettivi di ricerca e richiesto il permesso di aprire un nuovo *topic* nel forum a riguardo del mio lavoro, in una comunicazione seguente, Auriea e Michaël mi mettono cordialmente in guardia:

Feel free to use our forum.

But make sure that it is clear what you are doing and what the answers that people give, will be used for.

You'll find that many of our users like participating in things like this. :) ⁸

⁷ Auriea Harvey e Michaël Samyn, comunicazione personale.

⁸ *Ibidem*. Infatti, alla mia ennesima domanda, uno dei miei contatti più affidabili, Therabeta, mi scrive: «Glad to hear you have more questions, I'm having fun actually».

Con queste parole nella mente, mi accingevo a presentarmi alla comunità: mi presentavo così nella sezione “Welcome”, dando alla mia discussione pubblica l’oggetto *A Virtual Ethnography*⁹.

4.1.4 La scelta degli informatori

Come un ricercatore sul campo è tenuto a vivere nel villaggio indigeno, a risiedervi per un determinato periodo di tempo (anche se di rado specificato), a usare la parlata locale e analizzare certi temi canonici, possiamo trovare nel testo di Hine alcuni standard normativi circa la condotta appropriata che l’etnografo deve assumere nel cyberspazio.

Le strategie per la selezione dei campioni sono numerose, e non si distinguono particolarmente da quelle tradizionali, se non per la relativa semplicità permessa dalla tecnologia di contattare chiunque disponga di un indirizzo e-mail. Laddove l’autrice utilizza un sistema di campionamento di casi tipici (sceglie il campione da intervistare tra i siti di maggior interesse, e tenta di contattare gli amministratori di tali siti), io ho preferito utilizzare una tipologia di campionamento basata su volontari (come eseguito a suo tempo da Correl¹⁰). Una scelta, la mia, in parte dettata dalla vivacità culturale presente tra gli utenti del forum, in parte da una più generale regola implicita della rete per cui alla maggior trasparenza e spirito di condivisione fa riscontro una miglior disposizione alla collaborazione tra utenti (vedi 2.2.2), come conferma ciò che mi scrive Emriss in una delle primissime comunicazioni presenti all’interno della discussione *A Virtual Ethnography*:

⁹ Alla pagina <http://tale-of-tales.com/forum/viewforum.php?f=13&sid=e9a7cb5bdadd79bf1a6f3685b1d12d0b>.

¹⁰ Questo non implica che la volontarietà sia la caratteristica specifica del campione. Piuttosto, i volontari sono informatori che ampliano i dati raccolti nelle osservazioni e si sentono, in un modo o nell’altro, al centro di tale esperienza. Correl, Shelley. “The Ethnography of an Electronic Bar. The lesbian Café”, in *Journal of Contemporary Ethnography* 24, Ottobre 1995, pp. 270-298.

I'd be delighted to participate. Send me a private message if necessary (or I can send you my email address, if you prefer).

I'd also be interested in knowing what you come up with as a result of your research, if you wouldn't mind sharing. Good luck, and welcome!

Quindi, è solo dopo aver contattato gli amministratori del forum, gli stessi Auriea e Michaël, e ottenuto il loro benestare, che ho ufficialmente “messo piede” sul campo. Queste le parole del mio esordio:

Ciao a tutti!

Sono uno studente italiano dell'Università degli Studi di Milano Bicocca. Per la mia tesi di laurea, ho deciso di svolgere una ricerca etnografica su questo gruppo online – ho già contattato Auriea e Michaël per chieder loro il permesso al mio studio circa un mese fa.

Il mio è un approccio di tipo etnografico: mi piacerebbe dialogare con voi, riflettere assieme ed effettuare qualche intervista. Gli argomenti possono essere i più vari: parlatemi di gaming, arte, mondi digitali, questo forum, altri forum...

Posterò di tanto in tanto un aggiornamento che descriva la mia ricerca di modo che voi sappiate che, in un certo senso, “siete osservati”.

Prima di tutto vorrei “raccolgere” alcuni interessati. In altre parole, sto cercando volontari che si prestino a essere intervistati. 😊

Quindi, scrivetemi liberamente per comunicarmi la vostra adesione al mio progetto.

Giuseppe¹¹

La grande quantità di risposte che si sono susseguite dopo questo intervento mi ha piacevolmente stupito. Inoltre, un metodo di selezione che ha fatto affidamento all'auto-segnalazione volontaria dei potenziali partecipanti che vivono attualmente quell'esperienza particolare mi ha consentito di focalizzarmi meglio sul tema della significazione dell'uso di internet, nel caso specifico del forum taleoftales.com. Dove possibile, cercherò di citare direttamente le comunicazioni avvenute assieme a questi informatori, onde evitare di «escogitare un autore generalizzato per dar conto del mondo o del contesto dentro cui testi

¹¹ Reperibile <http://tale-of-tales.com/forum/viewtopic.php?t=8511&sid=cbad008a2a151841561113ae7fe7f61b> (lingua inglese in originale).

sono stati immaginariamente trasposti»¹². È lo stesso metodo che usa Hine per rendere conto delle sue interpretazioni del caso Woodward, spostare cioè un'autorità monologica a una concertazione di voci in cui l'etnografo si presenta come un personaggio a sé, cercando così di dar vita a un mondo altro dotato di senso. Senza dimenticare che, «se è difficile per le raffigurazioni dialogiche sfuggire alle rappresentazioni tipizzanti, esse offrono quanto meno una cospicua resistenza alle lusinghe della rappresentazione “autoritaria” dell'altro»¹³.

4.2 Il campo d'azione dell'utente del forum taleoftales.com

Il forum è strutturato nella maniera più comune. Nella home trovano spazio sette sezioni a cui corrispondono trentuno sottosezioni; ognuna di queste sottosezioni, una volta aperta, mostra un menu a cascata che visualizza in ordine cronologico i thread aperti dagli utenti. Prima di questi, appaiono dove necessario i post messi in evidenza dagli amministratori, solitamente preceduti da un avviso in grassetto che ne designa la tipologia di contenuto (i più frequenti sono *Sticky* e *Announcement*). Una volta aperta una discussione, questa mostra, in un numero di pagine corrispondenti allo spazio occupato dal testo dei vari interventi, il messaggio più recente o quello più datato (opzione a scelta dell'utente).

Così come tutto il sito taleoftales.com, anche il forum è visitabile liberamente da chiunque senza previa registrazione. Questo dettaglio è molto importante ai fini della comprensione di come Auriea e Michaël considerino il loro sito internet. Al contrario dell'esperienza avuta

¹² Clifford, James. *I Frutti Puri Impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX*, Torino, Bollati Boringhieri, 2010, pp. 56.

¹³ *Ibidem*, pp. 61.

Inoltre, si può non riferirsi alla scrittura solo da un punto di vista del testo scritto: la multimedialità, che già ora permette un'orizzontalità dei media, relegherà sempre più il potere lineare della scrittura alfabetica a diventare uno tra i tanti livelli comunicativi in una liquidità anti-gerarchica. L'interattività e la connettività porteranno invece alla polifonia come dichiarazione d'amore metodologica: la coralità delle voci 'parlanti' dissolve l'assolo dell'Io narrante e unificante in favore di punti di vista plurali. Un punto di vista simile lo si trova in Hakken, David *et al.*, "The Internet as a Library-of-People: For a Cyberethnography of Online Groups" in *FQS* 8, Fascicolo 3, 2007.

con il blog (chiuso lo stesso mese in cui mi misi a “lurkare” nel sito) i due utilizzano il forum e più in generale il loro sito web quale strumento autopromozionale, come confermano loro stessi nell’unica intervista strutturata che ho svolto durante la mia ricerca (vedi appendice 2):

D: When the site was born, what kind of goals, hopes and expectations did you have? [...]

R: *Is this about the Tale of Tales website? If so, we can only say that it is not as important to us as artists. It really is just a marketing tool at this point. Do you want to discuss its design?*

Salvo, però, confermare l’importanza del feedback ricevuto dall’utenza all’interno dello stesso qualche riga più avanti:

We have always been very involved with our audience. It's very encouraging to know that there is an active community playing, enjoying and discussing our games. It's also very interesting for us as designers. To hear how people experience what we have created. It helps us become better at our work.

O ancora, quando affermano:

We chose to use digital media to get away from that art world. We don't want to create “modern art”. And we want to show our work directly to an audience, without middle men. We're not interested in creating unique “objects d’art”. We love the potential of the digital for infinite distribution.¹⁴

Mentre, per interagire attraverso risposte o nuove discussioni presenti nel sito, occorre registrarsi. La registrazione consente di postare discussioni pubbliche in qualsiasi sottosezione, rispondere a qualsiasi argomento postato da altri e di contattare direttamente qualsiasi utente (anche gli stessi Auriea e Michaël) tramite l’utilizzo di un programma di messaggistica privata.

Non è presente nessuna particolare gerarchia all’interno del forum. Sono presenti dei moderatori, ma dati i toni sempre civili e rispettosi mantenuti nelle discussioni, il loro ruolo è principalmente nominale: di rado capita che nel forum si creino tensioni tra i partecipanti o che un utente sbagli la sezione in cui postare. Una delle poche tracce di inconvenienti che

¹⁴ Presentazione online visualizzabile all’indirizzo: <http://tale-of-tales.com/tales/ArtWithGames/>, link consultato il 30/08/2010.

si può rilevare tra le vecchie discussioni è una vecchia incursione di alcuni *bot* dediti a *spam*, i cui effetti sono già stati neutralizzati da tempo. È Kiraki che, per primo, mi parla a lungo dell'argomento:

Even when people send them mail with queries or questions they always take the time to write a response. I have never heard anyone complain about not getting a reply nor have I ever seen them be rude to any of the members. Always polite in their replies it seems like they try and set an example [...].

Of course it does not prevent the random rude or unpleasant comment to be written (usually by newer members), but these are usually taken care of in calm manner and politely explained that that type of behaviour is not much welcomed.

It is in fact such a tranquil atmosphere that when something unpleasant does come along it is highly conspicuous and people immediately notice it. Yet even in such rare cases where some disagreements occurred, they were met with calm debates and requests to solve it as maturely as possible, not the usual flame wars that are seen in many other forums.

*This is perhaps what sets it apart from other communities and games. Where other sites have a set of rules and regulations, with lists of what is or is not allowed, or where things allowed, and sometimes even sections for flaming, this one does not. In fact they are quite lenient about where things are placed and whether or not things remained on topic, since that is not what is considered most important.*¹⁵

Il forum taleoftales.com fa la sua comparsa nella rete nel 2002. Realizzato da Auriea e Michaël, il sito resterà per qualche anno solo un nome, ben poco visitato dai cybernauti.

Sebbene l'evento in sé non rappresenti granché, l'ingresso dei due *net artists* nel cyberspazio diventa uno spartiacque che segna una cesura, una discontinuità irrevocabile con il passato artistico dei due. In quel momento, infatti, i Tale of Tales lasciano l'underground rappresentato dalla New media art per entrare nel mainstream del contatto con un pubblico vibrante, attento e reattivo. Significativamente, nonostante il loro primo progetto non sia presentabile (ovvero in forma giocabile) se non nel 2005, basterà allora l'apertura del sito per materializzare ufficialmente il team di sviluppo e dargli il nome che mantiene tutt'oggi.

¹⁵ Scambio di e-mail private. Kiraki si scusa spesso del suo inglese, che è meno incerto di quello che crede. Ad ogni modo, non è stata apportata nessuna significativa modifica al testo.

4.2.2 L'importanza dell'Avatar nei mondi sintetici

L'etnografia condotta in spazi virtuali offre alcune importanti opportunità all'etnografo. Un aspetto, non trascurabile in qualsiasi tipo di ricerca, è la foggia estetica degli avatar. Ciò sta a significare che, tecnicamente, l'etnografo è in grado di raccogliere informazioni già a partire dall'osservazione dei soli avatar, anche senza entrare in contatto con loro (uno degli aspetti fondamentali del *lurking*)¹⁶.

Una buona parte delle etnografie virtuali si stanno attualmente svolgendo negli spazi interattivi costruiti attorno al concetto di MMO. In quei determinati ambienti di ricerca, notano Buzinkay e Moore¹⁷, in relazione alla libertà di azione concessa al giocatore dal codice di gioco del mondo sintetico, i comportamenti, i movimenti, gli oggetti possono essere fattori importanti e ricche fonti di informazione mediante l'osservazione partecipante.

Una prerogativa che è tipica di paesaggi tridimensionali in contrasto al *setting* di ricerca basato soltanto sull'esplorazione testuale, è la presentazione del sé attraverso aspetti visivi come gli abiti, l'acconciatura, la costituzione del *character* e ulteriori fattori variabili contestualmente. Il ricercatore può così provare a considerare, contestualmente, ogni caratteristica dei personaggi che gli si parano di fronte. A sua volta, l'utilizzo di un avatar, rende lo scienziato sociale letteralmente invisibile: solo i suoi gesti e suoi discorsi possono rivelare la sua identità e i suoi obiettivi ai giocatori.

Al di là delle tante capacità possedute dalla rappresentazione su schermo sottolineate dagli autori (tra i quali spiccano il potersi muovere con inusuale solerzia a fini analitici o la possibilità di “dissolversi” dalla scena diventando a tutti gli effetti un soggetto non intrusivo), nel testo compare una linea di demarcazione netta tra avatar testuali (quelli, cioè,

¹⁶ Diversamente da quanto fa la cyberethnography proposta da Hakken, interessata al cyborg. Mentre il cyborg, nonostante il ricambio di pezzi, siano essi meccanici, biologici o informatici, mantiene una salda identità corporea e si muove in un unico ambiente, l'avatar si sposta orizzontalmente connettendosi ad ambienti multipli, interattivi e digitali.

¹⁷ Buzinkay, Marek; Moore, David, *op. cit.*

usati in uno spazio di discussione) e modelli 3D. A grandi linee, infatti, i primi sarebbero in qualche modo limitati poiché impossibilitati a eseguire azioni in tempo reale. Tuttavia, sminuirne l'importanza è, a mio giudizio, un errore.

Un avatar destinato a fare la sua comparsa in un forum di discussione si esibisce solitamente attraverso un'immagine, una piccola animazione riprodotta in *loop*, una fotografia o più raramente con del testo o un *link*. Parte dell'avatar sono anche la firma in calce (più spesso sostituita da una sequela di aforismi, ingombranti illustrazioni e attestamenti d'affiliazione a progetti in corso nella rete), il carattere di scrittura e l'immane *nickname*¹⁸.

Così, la *mise-en-scène* dell'identità di ognuno si compone di tanti piccoli frammenti minuziosamente customizzabili. Rispetto al gioco di ruolo o la chat a tre dimensioni, in cui la personalizzazione subisce attualmente una grossa limitazione dettata dal gioco stesso, la comunicazione testuale al computer può vantarsi di un'inaspettata libertà.

Il limite che oggi presentano i MMO non è solo una questione di coerenza interna all'opera, come potrebbe accadere, ad esempio, ritrovandosi dinanzi a fazioni composte da cyborg e draghi, o streghe e *marines*, sicuramente accostamenti male assortiti ma in qualche modo, comunque, giustificabili. I giochi e i programmi interattivi di oggi soffrono di una costrizione a livello software: le combinazioni offerte al giocatore sono vastissime, ma si snodano tra una manciata di classi e razze corrispondenti grosso modo a qualità, possibilità e modelli tridimensionali predefiniti. Anche laddove la personalizzazione può essere definita in base alle abilità di programmazione del partecipante (come il caso di *Second Life*), si sarà sempre vincolati da un certo *engine* grafico a dispetto di altri¹⁹. Al contrario, le immagini selezionate dall'utente del forum o della chat sono prelevate dall'intero database

¹⁸ In alcuni software più recenti, condotta e passato dei *poster* sono segnalati da un sistema di rango che ricorda molto da vicino i giochi di ruolo: si può partire da "new member" o "porta caffè" per arrivare a posizioni più elevate (e fantasiose). Altre volte, il rango raggiunto viene semplicemente indicato con un livello numerico. Nel forum taleoftales.com, viene a questo proposito soltanto segnalato il numero di post resi pubblici dagli utenti.

¹⁹ Si può pensare al motore proprietario di Linden Lab sviluppato per *Second Life*, al centro di numerose osservazioni per la sua obsolescenza tecnica.

del proprio computer o da una qualsiasi risorsa online (in pratica, tutto ciò che è rappresentabile a due dimensioni può diventare un avatar – anche una schermata di lavoro catturata dalla propria scrivania, una fotografia dei figli, uno *slideshow* fotografico di un proprio incidente automobilistico o il terzo articolo della costituzione italiana²⁰). In questo, l’avatar testuale rivela molto di più e meglio di quanto può mostrare un avatar nei mondi sintetici degli MMO circa le intenzioni relazionali dei membri di una comunità virtuale.

È compito di un occhio allenato saper distinguere un avatar qualitativamente impegnato (in senso esclusivamente analitico, dove il soggetto si sia sforzato di imprimere un carattere individuale e ben riconoscibile all’interfaccia grafica del profilo privato) da uno che, invece, non presenta in alcun modo tratti caratteriali specifici (a questo proposito, vedi anche 4.4).

4.3 Le opere videoludiche tridimensionali e il “Realtime Art Manifesto”

È nel mese di Ottobre, in occasione del Festival of Art and Technology²¹ tenutosi ad Atene, che i due mostrano per la prima volta il loro *Realtime Art Manifesto*, qui riportato in versione integrale²². Argomentandolo in dieci punti decisamente irrispettosi della tradizione, i Tale of Tales esprimono tutto il loro dissenso per un’istituzione, qual è l’arte, che non riconosce il supposto apporto rivoluzionario della modellazione tridimensionale in tempo reale:

²⁰ Gli esempi citati sono stati tutti incontrati personalmente in vari forum.

²¹ Alla sezione: Gaming realities: the challenge of digital culture. 4-8 Ottobre 2006, Festival of Art and Technology, Mediaterra, Atene.

²² Ho evidenziato alcune parti con il grassetto. Queste sono, a mio avviso, le parti su cui occorre soffermarsi a una prima lettura ai fini della mia analisi.

Realtime art manifesto

1. Realtime 3D is a medium for artistic expression.

Games are not the only things you can make with realtime 3D technology.

And modification of commercial games is not the only option accessible to artists.

Realtime 3D is the most remarkable new creative technology since oil on canvas.

It is much too important to remain in the hands of toy makers and propaganda machines.

We need to rip the technology out of their greedy claws and put them to shame by producing the most stunning art to grace this planet so far. (And claim the name "game" for what we do even if it is inappropriate.)

Real-time 3d interactive can be an art form unto themselves.

2. Be an author.

Do not hide behind the freedom of the user in an interactive environment to ignore your responsibility as a creator.

This only ends in confirming clichés.

Do not design in board room meetings or give marketers creative power.

Your work needs to come from a singular vision and be driven by a personal passion.

Do not delegate direction jobs.

Be a dictator.

But collaborate with artisans more skilled than you.

Ignore the critics and the fanboys.

Make work for your audience instead.

Embrace the ambiguity that the realtime medium excels in.

Leave interpretation open where appropriate but keep the user focused and immersed the worlds that you create.

Commercial games are conservative, both in design as in mentality.

They eschew authorship, pretending to offer the player a neutral vessel to take him or her through the virtual world.

But the refusal to author results in a mimicking of generally accepted notions, of television and other mass media.

Banality.

Reject pure commercialism.

Individual elements of many commercial games made with craft and care produce artistic effects but the overall product is not art.

Some commercial games have artistic moments, but we need to go further.

Step one: drop the requirement of making a game.

The game structure of rules and competition stands in the way of expressiveness.

Interactivity wants to be free.

Gaming stands in the way of playing.

There are so many other ways of interacting in virtual environments.

We have only just begun to discover the possibilities.

Games are games.

They are ancient forms of play that have their place in our societies.

But they are by far not the only things one can do with realtime technologies.

Stop making games.

Be an author.

3. Create a total experience.

Do not render!

All elements serve the realization of the piece as a whole.

Models, textures, sound, interaction, environment, atmosphere,

drama, story, programming are all equally important.

Do not rely on static renderings.

Everything happens in real time.

The visuals as well as the logic.

Create multi-sensorial experiences.

Simulate sensorial sensations for which output hardware does not exist (yet).

Make the experience feel real

(it does not need to look real).

Do not imitate other media but develop an aesthetic style that is unique.

Make the activity that the user spends most time doing the most interesting one in the game.

It's not about the individual elements but about the total effect of the environment.

The sum of its parts.

In the end the work is judged by the quality of authorship

and not by its individual elements.

Models, textures, sound, interaction design, environment design, atmosphere, drama, story, programming.

Together without hierarchy.

No element can be singled out. All are equally important.

Create a simulated multi-sensorial experience. Not

only a picture.
Or only a game.
Or only a soundtrack.

4. Embed the user in the environment.

The user is not disembodied in virtual space but takes the body into the experience.
The avatar is not a neutral vessel but allows the user to navigate not only through the virtual space but also through the narrative content.
Interaction is the link between the user and the piece.
Provide for references
(both conceptual and sensorial)
to connect the user to the environment.
Reject abstraction.
Make the user feel at home.
(and then play with his
or her
expectations
-just don't start with alienation,
the real world is alienation enough as it is)

Reject the body-mind duality.
The user is the center of the experience.
Think "architecture", not "film".

Interaction is pivotal
to "put the user in the environment".
The user is not disembodied but is provided with a device
(similar to a diving suit or astronaut's outfit)
which allows him
or her
to visit a place that would otherwise not be
accessible.
You bring your body with you to this place,
or at least your memories of it.

Strictly speaking, our output media only allow for
the reproduction of *visuals* and *sound* .
But real-time interaction and processing can help us
to achieve *simulation* of touch, smell and taste as
well, through visuals and sound.
In fact, force feedback already provides for a way to
communicate with touch.
And the activity of fingers on the mouse or hands
holding a joystick allows for physical
communication.
Don't underestimate this connection.
From the USB port to the joystick. Through the hand
to the nervous system.
One network.

Soon as smell and taste can be reproduced, those
media can quickly be incorporated into our
technology.

The virtual place is not necessarily alien.
On the contrary:
It can deal with any subject.
References to the real world
(of nature as well as culture)
(both conceptual and sensorial)
create links between the environment and the user.
Since interaction is pivotal, these links are crucial.

Make it feel real, not necessarily look real.

Develop a unique language for the realtime 3D
medium and do not fall in McLuhan's trap
(don't allow any old medium to become the content
of the new)

Imitate life and not photography, or drawings, or comic strips or even old-school games.
Realism does not equal photo-realism!
In a multisensory medium, *realism* is a multisensory
experience:

It has to feel real.

5. Reject dehumanization: tell stories.

Stories ground people in culture,
(and remove the alienation that causes aggression)
stimulate their imagination,
(and therefore improve the capability to change)
teach them about themselves
and connect them with each other.
Stories are a vital element of society.

Embrace non-linearity.
Let go of the idea of plot.
Realtime is non-linear.
Tell the story through interaction.
Do not use in-game movies or other non-realtime devices to tell the story.
Do not create a "drama manager": let go of plot!
Plot is not compatible with realtime.

Think "poetry", not "prose".

The ancient Greek philosopher Aristotle recognized
six elements in Drama.
PLOT
what happens in a play, the order of events,
is only one of them.
Next to plot we have
THEME
or the main idea in the work
CHARACTER
or the personality or role played by an actor
DICTION
the choice and delivery of words
MUSIC/RHYTHM
the sound, rhythm and melody of what is being said
SPECTACLE

the visual elements of the work.
All of these can be useful in non-linear realtime experiences. Except plot.

But the realtime medium offers additional elements that easily augment or replace plot.

INTERACTIVITY

the direct influence of the viewer on the work

IMMERSION

the presence of the viewer in the work

AN AUDIENCE OF ONE

every staging of the work is done for an audience of a single person in the privacy of his or her home.

These new elements add the viewer as an active participant to the experience.

This is not a reduction of the idea of story but an enrichment.

Realtime media allow us to tell stories that could not be told before.

Many of the mythical fantasies about art can now be made real.

Now we can step into paintings and become part of them.

Now sculptures can come alive and talk to us.

Now we walk onto the stage and take part in the action.

We can live the lives of romance characters.

Be the poet or the muse.

Do not reject storytelling in realtime because it is not straightforward.

Realtime media allow us to make ambiguity and imagination active parts of the experience.

Embrace the ambiguity: it is enriching.

The realtime medium allows for telling stories that cannot be told in any other language.

But realtime is not suitable for linear stories:

Embrace non-linearity!

Reject plot!

Realtime is a poetic technology.

Populate the virtual world with narrative elements that allow the player to make up his or her own story.

Imagination moves the story into the user's mind.

It allows the story to penetrate the surface and take its place amongst the user's thoughts & memories.

The bulk of your story should be told in realtime, through interaction.

Do not use in-game movies or other devices.

Do not fall back on a machine to create plot on the fly:

let go of plot,

plot is not compatible with realtime.

Do not squeeze the realtime medium into a linear frame.

Stories in games are not impossible or irrelevant, even if "all that matters is gameplay".

Humans need stories and will find stories in everything.

Use this to your advantage.

Yes, "all that matters is gameplay",

if you extend gameplay to mean all interaction in the game.

Because it is through this interaction that the realtime medium will tell its stories.

The situation is the story.

Choose your characters and environment carefully so that the situation immediately triggers narrative associations in the mind of the user.

6. Interactivity wants to be free.

Don't make games. The rule-based structure and competitive elements in traditional game design stand in the way of expressiveness.

And often, ironically, rules get in the way of playfulness

(playfulness is required for an artistic experience!).

Express yourself through interactivity.

Interactivity is the one unique element of the realtime medium.

The one thing that no other medium can do better.

It should be at the center of your creation.

Interactivity design rule number one:

the thing you do most in the game, should be the thing that is most interesting to do.

i.e., If it takes a long time to walk between puzzles, the walk should be more interesting than the puzzles.

7. Don't make modern art.

Modern art tends to be ironical, cynical, self referential, afraid of beauty, afraid of meaning - other than the trendy discourse of the day -, afraid of technology, anti-artistry.

Furthermore contemporary art is a marginal niche.

The audience is elsewhere.

Go to them rather than expecting them to come to the museum.

Contemporary art is a style, a genre, a format.

Think!

Do not fear beauty.

Do not fear pleasure.

Make art-games, not game-art.

Game art is just modern art
-ironical, cynical, afraid of beauty, afraid of meaning.
It abuses a technology that has already spawned an art form capable of communicating far beyond the reach of modern art.
Made by artists far superior in artistry and skills.
Game art is slave art.

Realtime media are craving your input, your visions.
Real people are starving for meaningful experiences.
And what's more:

Society needs you.

Contemporary civilizations are declining at an unsurpassed rate.
Fundamentalism.
Fascism.
Populism.
War.
Pollution.
The world is collapsing while the Artists twiddle their thumbs in the museums.

Step into the world.
Into the private worlds of individuals.
Share your vision.

Connect.
Connect.
Communicate.

8. Reject conceptualism.

Make art for people,
not for documentation.
Make art to experience
and not to read about.
Use the language of your medium to communicate all there is to know.
The user should never be required to read a description or a manual.

Don't parody things that are better than you.

Parodies of commercial games are ridiculous if their technology, craft and artistry do not match up with the original.
Don't settle yourself in the position of the underdog: surpass them!
Go over their heads!
Dominate them!
Show them how it's done!

Put the artistry back in Art.
Reject conceptualism.

Make art for people, not for documentation.
Make art to experience and not art to read about.

Use the language of your work to communicate its content.

The audience should never be required to read the description.
The work should communicate all that is required to understand it.

9. Embrace technology.

**Don't be afraid of technology,
and least of all, don't make art about this fear.
It's futile.
Technology is not nature. Technology is not god.
It's a thing. Made for people by people.
Grab it. Use it.**

Software is infinitely reproducible and easy to distribute.
Reject the notion of scarcity.
Embrace the abundance that the digital allows for.
The uniqueness of realtime is in the experience.

Cut out the middle man: deliver your productions directly to the users.
Do not depend on galleries, museums, festivals or publishers.

Technology-based art should not be about technology:
it should be about life, death and the human condition.

Embrace technology, make it yours!

Use machines to make art for humans, not vice versa.

Make software!
Software is infinitely reproducible
(there is no original; uniqueness is not required - the uniqueness is in the experience)
Distribution of software is easy through the internet or portable data containers
(no elitism; no museums, galleries, or festivals; from creator to audience without mediation -and from the audience back to the creator, through the same distribution media)

10. Develop a punk economy.

Don't shy away from competition with commercial developers.
Your work offers something that theirs does not: originality of design,

depth of content,
alternative aesthetics.
Don't worry about the polish too much.
Get the big picture right.

**“Reduce the volume, Increase the quality and density”
(Fumito Ueda)**

**Make short and intense games:
think haiku, not epic.
Think poetry, not prose.**

Embrace punk aesthetics.

**But don't become too dependent on government
or industry funding:
it is unreliable.
Sell your work directly to your audience.
And use alternative distribution methods that do
not require enormous sales figures to break even.**

**Consider self-publishing and digital distribution.
Avoid retail and traditional games publishers.
Together they take so great a cut
that it requires you to sell hundreds of thousands
of copies to make your production investment
back.**

**Do not allow institutional or economic control of
your intellectual property, ideas, technology and
inventions.**

**Don't depend on government support or the arts
world exclusively.
Sell your games!
Communicate with your audience directly:
cut out the middle man.
Let the audience support your work.**

Communicate.

Il testo è evidentemente provocatorio e la tesi sostenuta è a più riprese contraddittoria, ma sarebbe un errore liberarsene troppo velocemente. L'enfasi di questo manifesto è dovuto probabilmente alla necessità di combattere ad armi pari contro la tendenza della cultura ufficiale a privilegiare l'Arte contro l'industria culturale di massa. Se spogliamo il testo da questa intenzione polemica, ciò che rimane è un invito a riflettere circa la portata socioculturale del medium, oltre che su un sistema commerciale basato sulla reiterazione e la superficialità: istanze, entrambe, largamente condivisibili.

Un'interpretazione, questa, suggerita anche da alcuni dettagli contenuti nel testo e sovrapponibili a quanto rilevato in sede di osservazione: i continui riferimenti a Fumito Ueda²³ o a opere del calibro di *Silent Hill 2* (Team Silent, Konami, 2001) mostrano più di una certa tolleranza per prodotti destinati all'intrattenimento:

Games like Ico, Silent Hill 2, Black & White and even Animal Crossing and Heavy Rain have their moments. Moments when we are reminded of the kinds of emotions that a mass by Bach or a poem by Rimbaud can provoke. But they are rare. Probably because videogames are still too much manufactured

²³ Ueda Fumito (上田 文人). Designer, tra gli altri, di *Ico* (SCE, 2001) e *Shadow of the Colossus* (SCE, 2005) per conto di Sony Computer Entertainment.

*like consumer products, with large pseudo-democratic teams, rather than created by individual artists or artistic collaborations.*²⁴

O come qualche *twitt*²⁵ entusiasta lascia trapelare (FIG. 1). *Ico*, *Bayonetta*, *Silent Hill 2* o *Heavy Rain*²⁶. Tali *videogame* sono produzioni celebri più di altre per la forte visione donatagli dal loro ideatore. Pochi, nello sterminato panorama dei giochi elettronici, sono quei titoli che fanno saltare alla mente nomi di singoli designer invece che quelli di corporazioni internazionali come quelli qui ricordati. Ueda, Kamiya, Tsuboyama o Cage sono tutti nomi altisonanti in un'industria di norma refrattaria alla consacrazione del singolo individuo. È chiaro il monito che i due lanciano alla propria audience: senza autorialità, il *gaming* non riesce in alcun modo a elevarsi artisticamente.

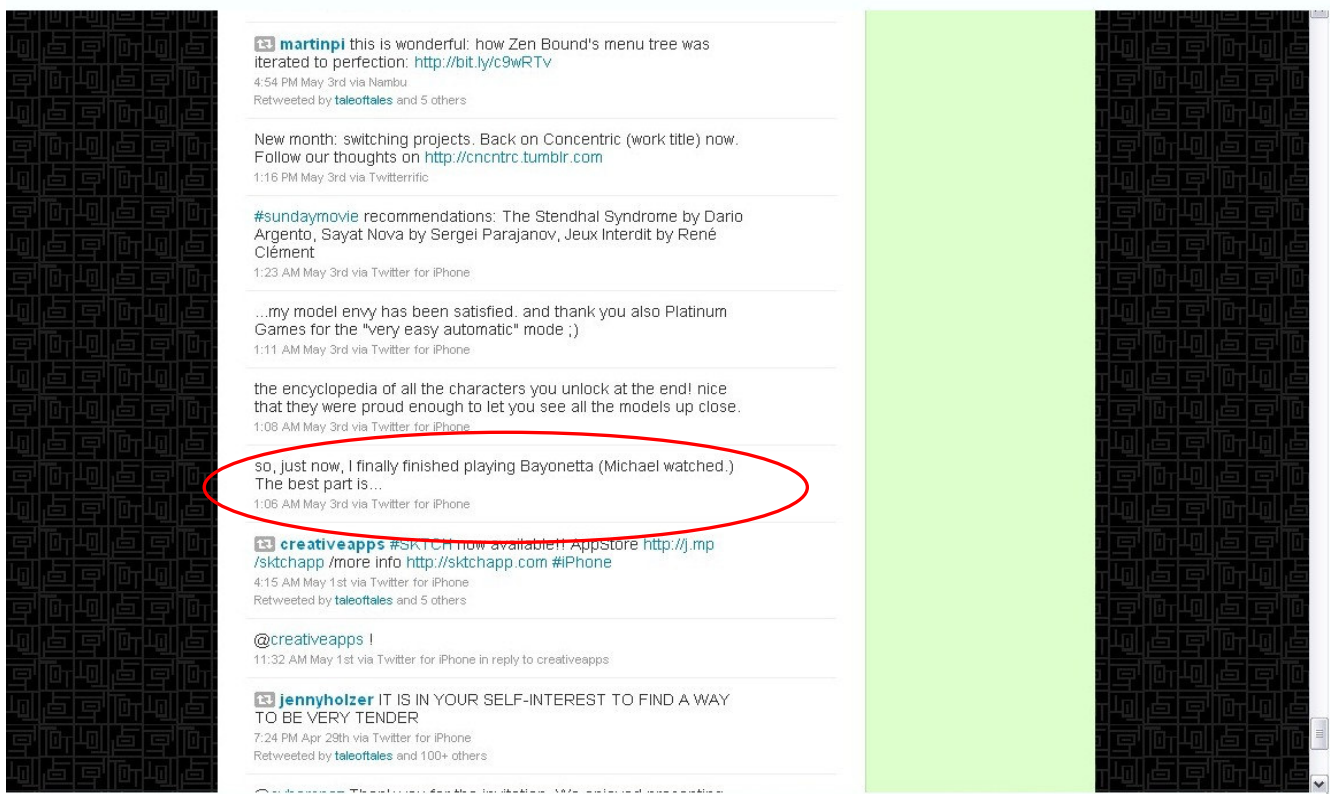


FIG 1: Screenshot catturato da Twitter

²⁴ Dall'intervista in appendice.

²⁵ Tipico "cinguettio" del micro-blogger, un *twitt* è un intervento contenuto in 140 caratteri nel social network Twitter.

²⁶ *Bayonetta* (Platinum Games, Sega, 2009); *Heavy Rain* (Quantic Dream, SCE, 2010). Da notare che nella visione del duo, il potenziale artistico del videogioco lo si ha solo con l'avvento della grafica poligonale che ha sostituito in gran parte pixel e *sprites* nella creazione di opere interattive da una quindicina d'anni: per questo motivo, i lavori citati tendono a essere piuttosto recenti.

In senso gelliano, dunque, si può dire che le trame con cui le opere interattive interfacciano il player alla macchina sono eminentemente relazionali nella visione del team belga.

Coerentemente con quanto proposto nel capitolo precedente, allora, si può rappresentare l'idea alla base della concezione artistica veicolata dai Tale of Tales approssimativamente in questo modo:

Artista-A → [[[Indice-A¹] → Destinatario-A] → Indice-P²].

L'artista, qui, rappresenta il punto focale della relazione²⁷. Il suo influsso nella distribuzione del rapporto tra influenza e ricezione è il perno centrale dell'intera opera. Ma il loro obiettivo non è quello di dominare il giocatore, quanto piuttosto quello di metterlo nelle condizioni di poter esperire una "realtà" («Make the experience feel real») la cui prospettiva è distorta dalla volontà creatrice dello sviluppatore. Ciò vuol dire, da un lato, sviluppare una pratica di gioco alternativa, irriducibile ai sistemi di controllo precedentemente stabiliti (e anzi rivolta contro questi); dall'altro, affrontare in modo critico delle meccaniche ludiche avviluppate appunto dal dominio di tematiche codificate, di modalità interattive scontate e banalizzanti e infine rigidi sistemi formali che minano la libertà dell'esperienza²⁸. Il giocatore è spinto a stravolgere il patto di fiducia, a inserirsi con la propria intenzionalità nell'opera. Il risultato finale non potrà essere altro che un'esperienza unica per ognuno, sulla base di quanto predisposto con attenzione dai programmatori/artisti.

²⁷ Rappresentato al di fuori della sfera di influenza e con una freccia dalle più ampie proporzioni.

²⁸ *The Path* (Tale of Tales, 2008), infatti, parte da un'unica premessa: seguire il sentiero. Eppure, tutta l'opera si sviluppa solo quando il giocatore varca i confini di questo per esplorare l'ambiente circostante. Seguire diligentemente il sentiero non porterà che alla conclusione prematura e senza avvenimenti dell'avventura di uno dei personaggi selezionabili.

4.4 The Graveyard e The Endless Forest: l'utenza e le opere interattive

Tra i *videogames* d'autore e i giocatori non corre buon sangue. I risultati commerciali mostrano che i titoli che hanno investito su una forte connotazione artistica non sono stati appetibili per il grande pubblico. Naturalmente, anche Auriea Harvey e Michaël Samyn sono al corrente di questo stato di cose. Il loro contributo al medium, però vuole essere in qualche modo differente. Piuttosto che puntare sulla smodata quantità di utenza necessaria almeno a coprire i costi di sviluppo di un colossal del videogioco, il team riduce all'osso i costi di sviluppo investendo gran parte della propria attività sui contenuti delle proprie opere. Design, direzione artistica e *gameplay* sono in mano direttamente ai due, mentre supervisionano attentamente su animazioni, *debugging*, colonna sonora e modellazione poligonale entro un team che di rado supera le quindici persone. In questo modo, possono dar vita a opere ricche di personalità e accomunate da una chiara visione d'insieme raramente riscontrabile in ambito videoludico. Ma come interpreta l'utenza finale il lavoro svolto dai due? O meglio, che tipo di rapporto intrattengono i frequentatori abituali del forum con tali opere? Cercherò di mostrare come, attraverso l'attenzione rivolta a due opere in particolare, l'utenza rende significativa la loro esperienza all'interno del forum²⁹.

Ho già definito il “progetto continuo” *The Endless Forest* come un MMO Game che non rispetta in alcun modo le convenzioni di nessun genere videoludico, una sorta di particolarissima chat tridimensionale che presenta un ambiente completamente esplorabile, il cui unico scopo è offrirsi alla sua esplorazione (cfr 3.3.1). La foresta (apparentemente) infinita a cui fa riferimento il titolo è infatti l'area di gioco, perlustrabile senza soluzione di continuità. Su *taleoftales.com*, non è raro incappare in utenti che ritraggono la propria

²⁹ La scelta di escludere *The Path* dall'analisi è dovuta a diversi fattori. Innanzitutto, il titolo ha attratto a sé una buona dose di giocatori estranei alla comunità. In secondo luogo, è possibile sostenere che, essendo un lavoro concepito successivamente, è caratterizzato dal cercare di precisare e mettere in pratica quanto già affermato in altri lavori (e allora non è forse casuale che i Tale of Tales non pubblicheranno più nulla di significativo da *The Path* sino ad oggi).

identità in riferimento alla rappresentazione virtuale che assumono in *The Endless Forest*. Tale richiamo è spesso un vero e proprio sfoggio stilistico: le tavole che vengono compresse in digitale sono autentici prodotti professionali eseguiti con notevole cura tecnica (e molta esperienza), le elaborazioni degli screenshot rivelano un sapiente utilizzo dei programmi di *editing* grafico, oltre che un attento studio della composizione. Come molti nel forum, Terabetha studia per entrare nel mondo dell'arte o, alternativamente, nell'industria culturale³⁰. È efficace quanto lasciano trapelare le sue parole:

Being an artist I was inspired by The Endless Forest's atmosphere, so I wanted to share some of the fruits of that creativity. Many writers and artists frequent The Community and it is very accepting of different experience levels. Again, I was welcomed and encouraged, never reminded that there were other better artists than me. It was a refreshing experience.

Al pari di lui, altri possiedono un link nel proprio profilo che spesso conduce a piccoli spazi web personali in cui propongono i loro lavori, a partire da illustrazioni e set fotografici, fino ad arrivare a software amatoriali (non sono quindi esclusi altri sviluppatori *indie*), cortometraggi o ancora oggettistica.

The Graveyard è un brevissimo videogioco sviluppato da Auriea e Michaël. Al giocatore è data la possibilità di impersonare una donna nella sua vecchiaia mentre visita un cimitero. Il gioco è interamente visualizzato in bianco e nero. La telecamera è progettata per mettere in risalto le limitazioni che lo scorrere del tempo consegna all'organismo. Fissa sull'avatar, senza possibilità di rotazione né d'ampliamento dell'immagine, la regia virtuale segue l'incedere lento e in linea retta della donna, unica azione interattiva permessa al giocatore. Alla fine del percorso, ci si siede su una panchina mentre compare, extradiegetico, un sottofondo musicale.

³⁰ In una comunicazione precedente, Terabetha si è presentata così: «I am currently taking Material Arts and Design at the Ontario College of Art and Design University, so the 'Tale of Tales' artistic style, and their use of 'not games' was quite interesting to me since my program encourages the use of media in different and unexpected ways». Una ricognizione del suo profilo su DeviantART (<http://terabetha.deviantart.com/gallery/>) fa luce a uno spiccato interesse al disegno e alla fotografia.

Il gioco è venduto a un prezzo di cinque dollari. Eppure, gli autori hanno reso fin da subito una versione dimostrativa completamente gratuita, che differisce dalla sua controparte a pagamento esclusivamente per un elemento: la morte della protagonista. Gli unici effetti che si otterranno dopo il versamento monetario (il gioco è distribuito soltanto in *digital delivery*) saranno una piccola quantità di *frames* d'animazione che porranno fine alla vita della donna, ponendo in questo modo conclusione all'esperienza di gioco³¹.

A questo punto, ci si può chiedere cosa racchiudono queste due opere in termini analitici. A titolo personale, sono dell'idea che per quanto differenti, tali opere videoludiche si prestino a un'interpretazione circa il motivo che muove il singolo a immergersi, e trattenersi, nella comunità presente su *taleoftales.com*.

Ciò che ciascun utente può sperimentare attraverso le due opere è la dissoluzione di un'idea del medium videoludico slegato da istanze interpretative, altrimenti privo di attrattiva in quanto non permette di espletare la propria alfabetizzazione dei codici visuali e metacomunicativi coltivata dall'infanzia e raffinata nell'alta formazione³²; uno stato di cose che, all'opposto, può risolversi attraverso la mano di un designer. Per rendere più chiaro il concetto, proverò, ancora una volta, a servirmi della griglia interpretativa offerta da *Art and Agency*. L'intreccio reciprocamente vantaggioso *trend*-produzione del videogioco tipico della logica aziendale è riassumibile in modo relativamente semplice:

Prototipo-A → [[[Indice-A] → Destinatario-A] → artista-P].

³¹ In realtà, i *Tale of Tales* sono restii a definire videogioco *The Graveyard*. Più volte definito “explorative painting”, o “poetry with experiments in real time”, l'opera si presta certamente a più interpretazioni e prospettive. La concezione “su tela” dell'opera è rinforzata dalla fonte di ispirazione dichiarata, ovvero il cimitero belga di Izegem: nel confrontare i due, si nota la volontà di ricreare fedelmente l'atmosfera emanata dal luogo, prima ancora che riprodurre le fattezze.

³² *Digital natives* e appassionati di videogiochi e programmazione, buona parte degli utenti delle due opere hanno spesso una formazione nel campo dell'arte o dell'informatica. Anche chi ha svolto altri tipi di studi (come Kiraki, che mi confida di aver terminato studi zoologici e geologici l'anno prima) mantiene un costante interesse per questioni legate alla comunicazione e alla New media art.

In questa rappresentazione, ad esempio, il prototipo di giochi di simulazione bellica come *Call of Duty* o *Medal of Honor* non è la guerra di trincea: piuttosto, è il videogioco di guerra stesso. Vista in questo modo, l'aderenza al prototipo è in alcuni casi sconcertante: iterazioni pressoché analoghe sul piano interattivo vengono riproposte negli anni con sovente regolarità. Anche le simulazioni calcistiche (o quelle sportive in genere) non sfuggono a una formulazione di questo tipo: di anno in anno, vengono codificate impercettibili migliorie a delle meccaniche di gioco mai snaturate da giochi del calibro di *Kick Off* (Dino Dini, Anco, 1989) o *Sensible Soccer* (Jhon Hare, Sensible Software, 1992): una visuale a volo d'uccello mette nelle mani del giocatore le sorti della squadra nella sua totalità, elevandolo al ruolo di allenatore ultraterreno piuttosto che farne il partecipante a un gioco di squadra³³.

In questo tipo di prodotti, il destinatario conosce molto bene che cosa arriverà tra le sue mani, e tollera poche modifiche: a questo livello "elementare", quindi, il prodotto finale si conforma allo standard, ovvero l'indice è assoggettato alla sfera d'influenza del prototipo, che arriva così confezionato nelle mani di un acquirente soddisfatto dal rispetto del ciclo di produzione. Che ruolo ha, in tutto questo, l'artista? Se teniamo buono quanto detto sopra, allora l'artista non potrà che rivelarsi la figura meno influente della relazione. Bieca manovalanza, la sua funzione è reiterare meccaniche di gioco, modelli di sviluppo e lavori artistici sovrapponibili, dove cioè la comunicazione del mezzo è imprigionata in un'immobilità stazionaria, da qui la sua passività nel rapporto³⁴.

Attraverso la loro registrazione e i continui accessi alla comunità virtuale del forum, gli utenti affermano la propria consapevolezza sul potere metacomunicativo del medium. Lo

³³ Le poche alternative a questo standard non hanno trovato vita facile nel mercato: *Libero Grande* (team interno, Namco, 1997) imponeva al giocatore un ruolo fisso, attraverso un motore grafico che consentiva all'inquadratura di seguire l'azione in terza persona.

³⁴ Si potrebbe tuttavia tentare, dando vita a un circolo virtuoso, di spiegare la concretizzazione e sedimentazione del prototipo tramite una doppia dislocazione a sinistra di indice e destinatario.

stesso acquisto di *The Graveyard*, assimilabile a una donazione³⁵, sortisce quest'effetto. Scambiare commenti e opinioni con Michaël e Auriea, dibattere a proposito dei prossimi sviluppi di *The Endless Forest* o produrre creazioni da condividere con la comunità non producono solo una distanza critica, ma la elevano di livello: l'analisi decodificatrice si muove dal contesto dell'opera al contesto di produzione dell'intero operato videoludico. In questo spostamento, i partecipanti del forum confermano una concezione identitaria e, parallelamente, contribuiscono a creare uno scenario futuro in cui riversare le proprie competenze in ambito professionale.

³⁵ Come molti altri siti internet di piccola dimensione, taleoftales.com presenta la possibilità di effettuare libere donazioni per il suo mantenimento.

Appendice 1

Indice del forum taleoftales.com

Welcome!

Welcome to Tale of Tales forum!

Suggestions

Please post suggestions for the forum or Tale of Tales in general here.

Suggestions for The Endless Forest should go in Forest Design Issues and Ideas.

The Path - discussion

The Path is a horror game developed by Tale of Tales, based on the story of Little Red Ridinghood. Discuss the game here.

The Path - PC problems

Please post bug reports and technical problems with The Path PC version here.

The Path - Mac problems

Please post bug reports and technical problems with The Path Mac OSX version here.

Endless Forest News

Announcements by the creators about the game and the community.

Announcement!

Now you can share your artwork and play experiences at the official Endless Forest Community Website! :)

<http://endlessforest.org>

Moderator ToT

Forest Problems and Bugs

Post problems and bugs here. Or find solutions to them. Try and make a thread per issue.

Moderators ██████, ██████, ██████ ToT¹

Forest Design Issues and Ideas

Things that you like or dislike in the current dislike game design. And suggestions for the future. Or just play issues you'd like to discuss.

Moderators ██████, ██████, ██████, ToT²

¹ I nomi dei moderatori sono stati oscurati.

² *Ibidem*.

Forest Tips and Cheats

Ideas on how to improve your forest experience. Or amusing exploits and emergent gameplay.

Moderators █████, █, █████, ToT³

Vanitas

Talk about Vanitas.

Fatale

Talk about Fatale.

The Graveyard

Share your experiences with or questions about The Graveyard.

Drama Princess

Discuss topics relating to artificial intelligence in artistically expressive games.

8

News and discussion about a game of which production is currently on hold. One day we will come back to awaken the sleeping beauty.

Demo and feedback

Show your work and comment on that of others.

News & gossip

Heard any interesting game rumors lately? Read any good articles, related to game design?

Quotes

Enlightening quotes, provocative thoughts, Aha-Erlebnisse... Those cherished moments when one phrase suddenly makes the whole world make sense.

Game reviews

Share your gaming experiences, good and bad, with other players.

Cheats & hints

Discuss how to defeat that nasty boss character, how to solve that maddening puzzle, how to make Lara do the Swan Dive,...

Design concepts

What is important when designing a game? Immersion, simulation, narration, pleasure, gameplay, etcetera.

3D Aesthetics

Is 3D a medium for imitation only or does it have aesthetic potential of its own? Is beauty just a matter of numbers of polygons?

Computer game genres & conventions

Can game genres be defined? What's the use of genres? Are they relevant? Do they really exist? And what about all those game clichés? Are they required in a

³ *Ibidem.*

good game?

Marketing

The marketing of a game can make or break sales figures. Sales figures can make or break games. Marketing is a highly underestimated creative aspect of game development. But how to do it right?

Non-computer games

What can we learn from the centuries of game playing that preceded the invention of the computer?

Programming

Game loops, collision detection, databases, physics, manipulating objects, interaction with and between characters, shadow casting,... AAARRGGHHH!!

Concept Art, Modeling & Texturing

Digital sculpture and painting in virtual space.

Writing & Interface Design

How to write a game scenario? How to represent non-linear stories? Do I need to make a storyboard? Are Gold Flaming Gothic letters the only typography suitable for games? How do we design a game interface so that it is both useable and enjoyable?

Sound Design & Soundtracks

Does game music have to sound like Carmina Burana? What makes good game sound?

Management

A game is a lot of work to make and most often cannot be made by one person alone. How do we schedule such big projects and manage all the different people involved?

Technology

Authoring tools, game engines, input & output devices, graphics cards, motion capturing, 3D scanning, Virtual Reality, etcetera.

Appendice 2

Intervista ai Tale of Tales

Queste domande appartengono all'intervista inviata al team di Michael e Aueria nel mese di Agosto 2010. La loro strutturazione è stata preceduta da una riflessione in merito a vari punti di interesse che sono emersi dall'osservazione dei forum oggetti di indagine etnografica, oltre che da molte altre, informali comunicazioni, svolte principalmente tramite e-mail o messaggistica privata inserita nel forum stesso.

Segue il testo integrale, senza alcuna alterazione (eccetto la diversa formattazione), del file inviato e delle risposte pervenute. Sono rispettati anche i capoversi usati dai miei interlocutori.

Testo inviato, dalla mail del [Wed, 11 Aug 2010 19:02:29 +0200]

Testo ricevuto, dalla mail del [Thu, 26 Aug 2010 11:41:58 +0200]

The following questions are meant to serve as open-ended cues. Please don't feel obliged to limit your responses strictly to answers: any digressions or personal reflections that you are willing to share would be welcome. In fact, I'd like to hear your individual voices, not just that of "Tale of Tales": Michael, Aueria, and anyone who feels involved in distinct aspects of the creative process. I would like the outcome of this interview to capture your respective thoughts and opinions.

¶ How has the development of the internet influenced your artistic vision? What role has the Internet played in the process of realizing your vision? What does it mean to you unify Art and Internet?

It's probably safe to say that the internet as a global network of people has allowed us to choose our own path as artists. We are disappointed by what has become of contemporary art. And we had no interest in participating in the social environment of art galleries, critics, fairs and museums. The internet gave us a way to reach our audience on our own terms, without needing to negotiate with any gatekeepers.

It helps, of course, that, as artists, we are interested in interactive media. We want to create interactive software. And distributing software is precisely the kind of thing that the internet does well. Additionally, we don't want our work to be exclusive or rare. The computer allows us to make infinite numbers of copies of our work. And the internet allows us to distribute them.

This doesn't mean that we are entirely dependent on the internet. Especially not now that we are more focused on videogames than websites as a medium. We create software. This software is intended for private use. But how this software gets from our hard disk to the hard disk of the viewer is irrelevant. The internet is useful today. But something else may be tomorrow.

¶ Regarding your “Realtime Art Manifesto”: After its first formulation, have you ever rethought it or discussed revising it?

Yes. But we never did.

The Realtime Art Manifesto addresses two very specific types of people: fine artists who use videogames in their work and videogame designers. Its main point is that the artists should think more about design and the designers more about art. Sometimes it feels like that's an outdated position, but then we look at art and we look at games and we realize not much has changed.

We've considered to downplay the focus on 3D in a new version, because maybe that is only a technical difference and we find the "realtime" aspect far more important. But we keep changing our minds because we feel that realtime 3D deserves to be explored much more. Contrary to popular opinion among independent game developers, 3D is a very different medium.

Also, some of the points in the manifesto seem almost unattainable today. But we still cherish them as goals to strive for.

¶ A very obvious one: When the site was born, what kind of goals, hopes and expectations did you have? For example, were you comparing Tale of Tales with other websites or gaming experiences? Which ones? What was your artistic inspiration? Had anyone else preceded you in trying to realize a similar vision?

Is this about the Tale of Tales website? If so, we can only say that it is not as important to us as artists. It really is just a marketing tool at this point. Do you want to discuss its design?

¶ Have your expectations about the importance of the internet changed with time? How have you been affected by the active participation of the online community that has gathered around your projects?

The Internet was a very different place when we started using it in 1995. We can't say that we feel it has changed for the better, it has simply changed. But one thing the Internet has always enabled us to do is to connect with people who are interested in our work. Perhaps there was more exchange of ideas in the past. Sometimes it feels that way.

We seem to have followed the change from modem access to broadband by switching from websites to videogames. So that seems an important technical change. We also turned to videogames because we were disappointed with the internet, specifically with the shift towards "Web 2.0". It took us a few years and a sort of acceptance that the internet had become a marketing instrument before we started working with this so-called "social web".

We have always been very involved with our audience. It's very encouraging to know that there is an active community playing, enjoying and discussing our games. It's also very interesting for us as designers. To hear how people experience what we have created. It helps us become better at our work.

9 How you would describe the relationships that have evolved during the past years between you and people outside of the ToT community, such as information sites or other multimedia projects?

I'm not sure if we have any relationship with such people.

We try to communicate with the press whenever we can, because they can help us reach a wider audience. We think some members of the games press sympathize with us because we are controversial or because we are actively trying to realize the dream that many

gamers fantasize about. Others dislike us with a passion, either because we are very critical of their hobby, or because we are artists and make a sort of art that they don't appreciate.

¶ **Outside of the indie-developer niche, could the videogame medium reach artistic excellence?**

¶ **If, in your opinion, this has already happened, what examples would you cite? When? Which works? Which artists?**

If you consider "artistic excellence" in the wider context of fine arts, architecture, music and literature, then games, obviously, still have a long way to go. Some are trying to pull the modern art trick by claiming that if you don't think videogames are artistically excellent, you're just old fashioned. But we don't mind being old-fashioned. In fact, we sort of do it on purpose. And, in fact, it is -in part- what attracts us to the medium of videogames, with its "old fashioned" attention for figuration and simulation.

There are elements in some videogames that are artistically excellent. But there is hardly any game that doesn't ruin things in some way. Often through their stubborn insistence on competitive gameplay, conventional structures or loyalty to genre features. Games like Ico, Silent Hill 2, Black & White and even Animal Crossing and Heavy Rain have their moments. Moments when we are reminded of the kinds of emotions that a mass by Bach or a poem by Rimbaud can provoke. But they are rare. Probably because videogames are still too much manufactured like consumer products, with large pseudo-democratic teams, rather than created by individual artists or artistic collaborations.

¶ **Do you define yourselves as game designers or artists?**

The two don't exclude each other for us. We work from a decidedly artistic motivation, in the sense that we work in a very intuitive way with themes that we find personally fascinating, without knowing exactly why. But at the same time, we also find it important to create the possibility of a pleasant and meaningful experiences for our audience. That's where we are designers. We have no interest in being obscure or isolated. And we are often perfectly willing to let go of some our artistic preferences, in favor of making appreciation easier on the audience.

¶ **On your site, it appears that most users are gamers, developers and digital art students. Have you ever questioned how this kind of community could have emerged? Was it a deliberate goal of yours to create this kind of a community?**

Presuming you mean our now closed blog, our goal was not exactly to create a community, but to contribute to the discussion that surrounds game design and enjoyment. While at the same time trying to explain the sort of ideas and attitudes that our games are born out of, to prepare the world for our creations, as it were. Many of the commenters on our blog, have blogs of their own. The active discussion in this field, is one of the things that we find so remarkable and interesting. Sadly, this discussion is often troubled by those other types of internet users, the trolls and the geeks, who tend to be more interested in a discussion as such, than in the content of what is being said -possibly because of their young age.

¶ **What is your relationship with religion in your works?**

We believe in everything. But we are not religious. We are fascinated by religious texts and images, probably in the same way as we are fascinated by some works of art. In both religion and art, we can feel a connection with other people, as well as with the cosmos. They are ways of communicating that transcend the rational.

We have a particular fondness for Christian iconography because of the culture we are immersed in. But we feel that Christianity is being rejected or at least neglected by the very culture that emerged from it, Western culture. And as artists, we strive for harmony. So we tend to emphasize the things that are being ignored. Maybe we're uncomfortable with the notion that secularity has become our new religion, that we all have to be so politically correct all the time, and individualistic, and "free". There's a lot of beauty in the old Christian ideas, a lot of poetry in its iconography. We don't want that to get lost, or disconnected.

¶ **Do you believe that people who play your games completely understand [appreciate] what you're trying to do artistically?**

(A very specific example: I saw that one of your users started a conversation comparing ToT with games full of offensive weapons. Michael, what is your gut reaction in the moment when you come across comments like that?)

An artist is probably never completely satisfied. There's probably only ever a handful of people who really understand what you are trying to do, in all its facets. But that's not important. Especially not in this medium. The question is not how well the viewer understood the artist, but how well the viewer understood himself when interacting with the work. Art is not made for the benefit of the artist. Art is not the expression of an

artist's opinion in an oblique way that the viewer needs to decipher. Especially not interactive art. We try to build tools that people can use to explore certain themes. What they get out of this exploration is, to a large extent, their own creation.

And people are very different. Their age, their education, their experience, their social context, will all contribute to their appreciation of the piece. Obviously, people with a similar background to ours, will get an experience that is more in line with our expectations. But we try to make our games open enough to be enjoyable for people with different backgrounds. There's certain lines we are reluctant to cross (violence, competition, etc). But as long as a viewer is willing to accept that there is no combat in our games and no rewards, they can probably get something out of them.

Bibliografia

Nota: la presente bibliografia è stata compilata sia facendo riferimento ai testi citati nelle pagine di questo lavoro, sia integrata con riferimenti a testi che, seppure non citati, sono stati utili per lo sviluppo delle tematiche presenti e la messa in atto della ricerca stessa.

- Ando, Hideyuki** “なぞり動作を利用した触形状提示手法の検討 - Study of Tactile Shape-Display Technique based on Active Touch Movement” *日本バーチャルリアリティ学会論文誌* 11, Fascicolo 1, 2008, pp. 91-94.
- Augé, Marc** *Un ethnologue dans le metro*, Parigi, Hachette Livre, 1986 (trad. it. *Un etnologo nel Metrò*, Milano, Elèuthera, 1992).
- Babich, Andrea** *I mondi di Super Mario, Ludologica videogames d'autore*, Milano, Edizioni Unicopli, maggio 2004.
- Bargna, Ivan** *Arte Africana*. Milano, Jaca Book, 2003 (1° ed. 1998).
- “Sull’arte come pratica etnografica. Il caso di *Alterazioni Video*”. In *Molimo. Quaderni di antropologia ed etnomusicologia* 4, Maggio 2009, pp. 15-40.
- “Trasfigurazioni. La costruzione filosofica dell’identità africana”, in *Filosofia in Africa* 53, Bologna, Lai-momo, 2010.
- Basile, Giambattista** *Lo cunto de li cunti ovvero lo trattenemiento de peccerille*, Milano, Feltrinelli, 1995 (disponibile all’indirizzo <http://www.locuntodelicunti.it/images/lo%20cunto%20de%20li%20cunti.pdf>).
- Benjamin, Walter** *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, contenuto in *Walter Benjamin, Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1955 (Trad. It. *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica – arte e società di massa*, Torino, Einaudi, 2000).
- Bennet, Sue; Maton, Karl; Kervin, Lisa** “The ‘digital natives’ debate: A critical review of the evidence” *British Journal of Educational Technology* Numero 39 Fascicolo 5, 2008, pp. 775–786.
- Bittanti, Matteo; Quaranta, Domenico** (a cura di) *Gamescenes – Art in the Age of Videogames*, Milano, Johan & Levi, 2006.
- Bittanti, Matteo** (a cura di) *Per cultura dei videogames- teorie e prassi del videogiocare* Milano, 2ª ed., Edizioni Unicopli, 2004.
- Gli strumenti del videogiocare – Logiche estetiche e (v)ideologie*, Milano, Costlan editori S.r.l., 2005.

- Bitti, Vincenzo** “Cultura, identità ed etnografia nell'epoca di Internet. Note dal cyberspazio”. In Sobrero, Alberto M.; Simonica, Alessandro (a cura di), *Culture della complessità*, Roma, Cisu, 2001, pp. 161 – 180.
- Boellstroff, Tom** *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press, 2008.
- Bornemann, John; Hammoudi, Abdellah** *Being There: the Fieldwork Encounter, Experience, and the Making of Truth*. Berkley, University of California Press, 2009.
- Boyd, Dana Michele** *Taken Out of Context American. Teen Sociality in Networked Publics*, Dissertazione di dottorato in Information Management System, Boston, Brown University, 2008.
- A Response to Cristine Hine* (Reso disponibile dall'autrice all'indirizzo: <http://www.danah.org/papers/EthnoBoundaries.pdf>), 2008.
- Budka, Philipp; Kremser, Manfred** “CyberAnthropology – Anthropology of Cyber Culture”. In Khittel, Stefan *et al.*, *Contemporary Issues in Socio-Cultural Anthropology. Perspective and Research Activities from Austria*. Vienna, Löcker, 2004, pp. 213-226.
- Buzinkay, Marek; Moore, David** “Ethical Standards in the Field of MMORPG Research”, reperibile all'indirizzo web [http://www.buzinkay.net/blog-en/2009/05/ethical-standards-in-the-field-of-mmorpg-research />](http://www.buzinkay.net/blog-en/2009/05/ethical-standards-in-the-field-of-mmorpg-research/), Leeds Metropolitan University, 2009.
- Cacciola, Grazia; Carbone, Paola; Ferri, Paolo; Solidoro, Adriano** *Editoria multimediale – scenari, metodologie, contenuti*. Milano, Angelo Guerini , 2004.
- Canevacci, Massimo** *Antropologia della comunicazione visuale. Feticci merci pubblicità cinema corpi videoscape*. Roma, Meltemi, 2001.
- Canter, Laurence; Siegel, Martha** *How to make a fortune on the information Superhighway*, New York, Harper Collins, 1994.
- Calamosca, Fabio** *Final Fantasy, ludologica videogames d'autore*, Milano, Edizioni Unicopli, 2003.

- Caoci, Alberto** (a cura di) *Antropologia, estetica e arte. Antologia di scritti.* Milano, Franco Angeli, 2008.
- Clifford, James; Marcus, George** *Scrivere le culture, poetiche e politiche dell'etnografia,* Roma, Meltemi, 1997 (ed. originale *Writing Culture: poetic and politics of ethnography,* University of California Press, 1986).
- Clifford, James** *The Predicament of Culture, Twentieth-Century Ethnography, Literature and Art,* Harvard University Press, 1988 (Trad. It. *I Frutti Puri Impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX,* Torino, Bollati Boringhieri, 2010).
- “Spatial Practices: Fieldwork, Travel, and the Disciplining of Anthropology”. In Ferguson, James (a cura di), *Anthropological Locations, Boundaries and grounds of a field science,* London, University of California Press, 1997.
- Compton, Shanna** (a cura di) *Gamers. Storie di passione per i videogiochi,* Milano, Arnoldo Mondadori, Piccola Biblioteca Oscar, giugno 2006 (Trad. It. Ampliata con 4 inediti rispetto all'originale *Gamers,* Soft Skull Press, 2004).
- Correl, Shelley** “The Ethnography of an Electronic Bar. The lesbian Café”, in *Journal of Contemporary Ethnography* 24, Ottobre 1995, pp. 270-298.
- Crapanzano, Vincent** “On the Writing of Ethnography”. *Dialectical Anthropology* 2, Fascicolo 1, Gennaio 1977, pp. 69-73.
- Crawford, Chris** *The art of Computer Game Design,* Washington, Washington State University, 1982 (ora reperibile all'indirizzo <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>).
- D'alessandro, J'aime** *Play 2.0 – Storie e personaggi nell'era dei videogame online,* Holden Maps, Milano, RCS, 2005.

- Deseriis, Marco** “Luther Blissett: Birth of a Folk Hero”. In *Eva and Franco Mattes 0100101110101101.org*, Milano – New York, Charta, 2009.
- Escobar, Arturo** “Welcome to Cyberia, Notes on Anthropology of Cyberculture”, *Current Anthropology* 35, Fascicolo 3, Giugno 1994, pp. 211-231.
- Fabian, Johannes** “Virtual Archives and Ethnographic Writing: ‘Commentary’ as a New Genre? ”, in *Current Anthropology* 43, Fascicolo 5, Dicembre 2002, pp. 775-786.
- Fabietti Ugo; Malighetti Roberto; Matera, Vincenzo** *Dal tribale al globale, introduzione all’antropologia*, Milano, Bruno Mondadori, 2002.
- Fabietti, Ugo** *Antropologia Culturale, l’esperienza e l’interpretazione*, Roma, Laterza, 2004 (1° ed. 1999).
- Faubion, James D.** *Currents of Cultural Fieldwork*. In Atkinson, Paul *et al.*, *Handbook of Ethnography*, Londra, Sage, 2001, pp. 39-59.
- Fay Michaela** “Mobile Subjects, Mobile Methods: Doing Virtual Ethnography in a Feminist Online Network” In *FQS* 8, Fascicolo 3, 2007.
- Ferguson, James; Gupta, Akhil** “Spatializing States: Toward an Ethnography of Neoliberal Governmentality”, *American Ethnologist*, Irvine, University of Carolina Press, Volume 29, Fascicolo 4, p. 981 – 1002.
- “Beyond Culture: Space , Identity and the Politics of Difference”, in *Cultural Anthropology* 7, Fascicolo 1 (1992), pp. 6-23.
- Ferri, Paolo** *Fine dei mass media*, Milano, Biblioteca contemporanea/le idee, Guerini, 2004.
- Fraschini, Bruno** *Metal Gear Solid – L’evoluzione del serpente. Ludologica videogames d’autore*, Milano, Unicopli, 2003.

- Geertz, Clifford** “Verso una teoria interpretativa della cultura”. in *Interpretazione di culture*, Bologna, Mulino, 1998 (ed. originale *The Interpretation of Cultures*, New York, Basic Books, 1973).
- Gell, Alfred** *Art and Agency. An Anthropological Theory*. Oxford, Oxford University Press, 1998.
- Gibson, William** *Burning Chrome*, New York, Arbour House, 1986 (Trad. It. *La notte che bruciamo Chrome*, Milano, Mondadori, 1993).
- Count Zero*, Gollanz, 1986 (trad. it. *Giù nel cibernazio*, Milano, Mondadori, 1992).
- Neuromancer*, New York, Ace, 1984 (Trad. It. *Nuromante*, Milano, Nord, 1986).
- Gomasca, Alessandro** (a cura di) *La bambola e il robotto. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2001.
- Grosenick, Uta; Riemschneider, Burkhard** *Art Now. Arte e artisti all'inizio del XXI secolo*, Cologne, Taschen, 2005.
- Hakken, David** *Cyborgs@Cyberspace. An Ethnographer Looks to the Future*. New York – Londra, Routledge, 1999.
- The Knowledge Landscapes of Cyberspace*. New York – Londra, Routledge, 2003.
- Hakken, David; Pisanu, Francesco; Teli, Maurizio** “The Internet as a Library-of-People: For a Cyberethnography of Online Groups” in *FQS* 8, Fascicolo 3, 2007.
- Hine, Christine** *Virtual Ethnography*, London, Sage Publications, 2000.
- “Virtual Ethnography”. Paper presentato all’ IRISS '98 International Conference, Bristol, 25-27 Marzo 1998 (reso disponibile all’indirizzo
- <http://www.intute.ac.uk/socialsciences/archive/iriss/papers/>

- paper16.htm).
- Holy, Ladislav** “Theory, Methodology and the Research Process”. In *Ethnographic research : a guide to general conduct* / edited by R. F. Ellen ; with a foreword by Sir Raymond Firth London : Emerald, 2007 (1° ed. 1984).
- Huizinga, Johan** *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (1° ed. 1973).
- Ippolita** *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Milano, Eléuthera, 2005.
- Isabella, Simona** “Ethnography of Online Role-Playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field”, *Forum Qualitative Research* 8, Fascicolo 3, 2007, disponibile alla pagina <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/viewArticle/280>
- Kozinets, Robert** “The Field Behind the Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities”, in *Journal of Marketing Research* 39, Febbraio 2002, pp. 61-72.
- Kuhn, Thomas S.** *Nuove riflessioni sui paradigmi* in Khun Thomas, *et al., Paradigmi e rivoluzioni nella scienza*, Armando, Roma, 1983.
- Lévy, Pierre** *L'intelligence Collective. Pour une Anthropologie du Cyberspace*, Paris, éditions La Découverte, 1994 (Trad. It. *L'intelligenza collettiva, per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996).
- Qu'est-ce que le virtuel?* Paris, Editions La Découverte, 1995 (Trad. It. *Il virtuale*, Milano, Cortina, 1997).
- Luhmann, Niklas** *Beobachtungen der Moderne*, Opladen, Westdeutscher Verlag, 1992 (Trad. It. *Osservazioni sul moderno*, Roma, Armando, 2006).
- Machin, David** *Ethnographic Research for Media Studies*. Oxford, Oxford University Press, 2002.

- Malighetti, Roberto** *Clifford Geertz, Il lavoro dell'antropologo*, Novara, De Agostini, 2008.
- Manovich, Lev** *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press Publishing, 2001 (Trad. It. *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002).
- Marcus, George; Myers, Fred** “The Traffic in Art and Culture: an Introduction”. In Marcus , George *et al.*, *The Traffic in Culture, Refiguring Art and Anthropology*. Berkley – Los Angeles, University of California Press, 1995.
- McLuhan, Marshall** *Understanding Media*, New York, MIT Press, Cambridge, 1964 (Trad. It. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Mondadori, 1990).
- Miller, Daniel** *The Virtual Moment* (disponibile dall'autore alla pagina:
http://www.ucl.ac.uk/anthropology/staff/d_miller/mil-4).
- Miller, Daniel; Don, Slater** *The Internet: an Ethnographic Approach*. Oxford, Berg, 2000.
- Mottershead, Ben** *Ico. Una favola dell'era digitale. Ludologica, videogames d'autore*, Milano, Unicopli, 2007.
- Nakatani, Masahashi; Howe, Robert; Tachi, Susumu** “Fishbone Tactile Illusion を利用した触対象の凹知覚の研究. Tactile depth perception examined by the Fishbone Tactile Illusion” *TVRSJ* 13, Fascicolo 1, 2008.
- Paccagnella, Luciano** *La comunicazione al computer*, Bologna, Il Mulino, 2000.
- “Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities”. In *Journal of Computer-Mediated Communication* 3, Fascicolo 1, 1997 (reso disponibile alla pagina <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue1/paccagnella.html#lee>).
- Perniola, Mario** *L'arte e la sua ombra*. Torino, Einaudi, 2000.

- L'estetica del Novecento*. Bologna, Il Mulino, 1997.
- Perron, Bernard** *Silent Hill. Il motore del terrore*, Milano, Costlan, 2006.
- Peterson Leighton; Samuel Wilson** “The Anthropology of Online Communities” in *Annual Review of Anthropology* 31, 2002, pp. 449-467.
- Piasere, Leonardo** *L'etnografo imperfetto. Esperienza e cognizione in antropologia*, Roma-Bari, Laterza, 2007 (1° ed. 2002).
- Pink, Sarah** “‘Informants’ Who Come ‘Home’”. In Amit, Vered. *Constructing the Field. Ethnographic Fieldwork in the Contemporary World*, London, Routledge, 2000.
- Pistolesi, Elena** *Il parlar spedito. L'italiano di chat, e-mail e SMS*. Padova, Esedera, 2004
- Pizza Giovanni** *Antropologia medica. Saperi, pratiche e politiche del corpo*, Roma, Carocci, 2005.
- Poole, Steven** *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, New York, Arcade Publishing, 2000 (reso disponibile dall'autore all'indirizzo <http://stevenpoole.net/free/TriggerHappy.pdf>, 2007).
- Prensky, Marc** “Digital Natives, Digital Immigrants” in *On the Horizon*, NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.
- Priarone, Stefano** *Nerd Power – C'è uno sfigato in tutti noi e sta raschiando per uscire*, Latina, Tunué, Febbraio 2006.
- Quaranta, Domenico** *La guerra dei mondi*, Dissertazione di dottorato in Arte, Comunicazione e Nuove Tecnologie, XXI ciclo, Genova, Università degli Studi di Genova, Anno accademico 2008-2009.
- “Travelling by Telephone”. In *Eva and Franco Mattes 0100101110101101.org*, Milano – New York, Charta, 2009.

- Rainbow, Paul** *Reflection on Fieldwork in Morocco*, 30th Anniversary ed., Berkley e Los Angeles, University of California Press, 2007 (1° ed. 1977).
- Remotti, Francesco** *Contro natura. Una lettera al papa*. Roma – Bari, Laterza, 2010 (1° ed. 2008).
- Rheingold, Howard** *The Virtual Community*. Versione elettronica, 1998, reso disponibile dall'autore alla pagina <http://www.rheingold.com/vc/book/> . (1° ed. 1993).
- Ronzon, Francesco** *Sul campo. Breve guida alla ricerca etnografica*, Roma, Meltemi, 2008.
- Scarduelli, Pietro** *Antropologia. orizzonti e campi di indagine*, Torino, Il Segnalibro, 2002.
- Sterling, Bruce** *The Hacker Crackdown: Law And Disorder On The Electronic Frontier*, New York, Bantam, 1992 (Trad. It. *Giro di vite contro gli hacker*, Milano, Arnoldo Mondadori, 2004).
- “Nike Ground”. In *Eva and Franco Mattes 0100101110101101.org*, Milano – New York, Charta, 2009.
- Tavinor, Grant** *The art of Videogames*, Oxford, Blackwell, 2009.
- Tedlock, Dennis** *the spoken word and the work of interpretation*, Philadelphia, University of Pennsylvania press, 1983 (Trad. It. *verba manent - l'interpretazione del parlato*, Napoli, L'Ancora, 2002).
- Turkle, Sherry** “Authenticity in the Age of Digital Companions”, in *Interaction Studies*, Vol. 8 No. 3, 2007, pp. 501-517.
- Life on the Screen*, New York, Simon and Schuster, 1995. (Trad. It. *La vita sullo schermo*, Milano, Apogeo, 1997).
- “Lord of the Hackers.” *New York Times*, 7 marzo 2002.

- "Who am We?" *Wired* 1, anno 4, Gennaio 1996, pp. 148-151; 194-199.
- "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality." *Mind, Culture, and Activity*, 1, Fascicolo 3, 1994, pp.158-167 (Ristampato in *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, Timothy Druckrey, Aperture Foundation, 1996).
- Turkle, Sherry et al.** "Relational Artifacts with Children and Elders: The Complexities of Cybercompanionship", in *Connection Science*, Vol.18 No. 4, Dicembre 2006, pp. 347-361.
- Urry, James** "A History of Field Methods". In *Ethnographic research : a guide to general conduct* / R. F. Ellen (a cura di), Londra, Emerald, 2007 (1° ed. 1984).
- Weston, Kath** "The Virtual Anthropologist". In Ferguson James (a cura di), *Anthropological Locations, Boundaries and grounds of a field science*, London, University of California Press, 1997.
- Wisweswaran, Kamala** *Fictions of Feminist Ethnography*, Minneapolis & London, University of Minnesota Press, 1994.
- "Histories of Feminist Ethnography", in *Annual Review of Anthropology* 26, 1997, p. 591-621.
- Articolo non firmato "Inside the mind of the man behind Metal Gear" - *Official U.S. Playstation Magazine*, New York, Ziff Davis, Febbraio 2006.