

Unità 6

Strumenti e tipologie di comunicazione di rete

a cura di:

Francesco Leonetti, Silvia Innocenzi, Beatrice Ligorio

6.1 Presentazione dell’unità

6.1.1 Interazione: dalla pratica alla teoria

6.2 Introduzione ad Architettura e Tecnologie del Chat

6.2.1 Come è fatto un chat e come averlo

6.3 Il linguaggio di chat

6.3.1 Solo un linguaggio?

6.3.2 Come si vive

6.3.3 Come si scrive

6.3.4 Linguaggio orale?

6.3.5 Tra oralità e scrittura

6.3.6 La scelta: reticenti o sperimentatori

6.4 Uso didattico dei Mud

6.4.1 Cosa sono i Mud/Moo

6.4.2 Come si esplora un Mud

6.4.3 Chi c’è nei Mud

6.4.4 Cosa fare con i Mud

6.4.5 Evoluzione dei Mud

6.4.6 LambdaMoo

6.4.7 TecfaMoo

6.4.8 Zora

Appendice. La Psicologia del Sé ed Internet

6.1 Presentazione dell'unità

di Roberto Maragliano

6.1.1 Interazione: dalla pratica alla teoria

Nel cibespaio del corso abbiamo fatto un gran numero di esperienze interattive.

Per non pochi di noi queste esperienze sono state addirittura il battesimo con alcune delle molte dimensioni e funzioni di una 'comunità virtuale'.

Per tutti, comunque, il corso ha rappresentato un'occasione preziosa per mettere alla prova, in modo diretto, il sistema della ciber-inter-comunicazione, al di là delle cose lette o sentite dire e dell'esperienza precedentemente maturata sul campo.

Posta, forum, chat a profusione e, in alcuni casi, anche MUD sono probabilmente ciò che più verrà ricordato di questa intensa stagione: non solo chi abbiamo incontrato ma come l'abbiamo incontrato.

Di pratica, non c'è che dire, ne abbiamo fatta tanta, direttamente sulla nostra pelle: e non sempre è stata totalmente virtuale, questa pelle, visto che piccole scottature, procurate dalla quantità e dalla qualità dell'esposizione, si fanno sentire ancora in alcuni di noi!

Adesso, pensando a quel che ci aspetta, cioè la messa in pratica delle idee e delle tecniche acquisite in rapporto all'obiettivo di far nascere e crescere un sito scolastico soddisfacente (per noi e per chi lo usa), arriva il momento di imboccare, a proposito dell'interazione di rete, il percorso inverso a quello sperimentato sui temi istituzionali del nostro corso.

Là, cioè sul che cosa e il come di un sito scolastico, si era proceduto dalla teoria alla pratica, da un momento di chiarimento concettuale ad uno di operatività.

Qui, sul versante dell'interazione/intercomunicazione, abbiamo invece proceduto antepoendo la pratica al momento della riflessione.

Non poteva essere diversamente.

Di scuola tutti abbiamo esperienza e quindi nell'affrontare il problema di darle un sito non potevamo prescindere dall'esigenza di garantire una struttura e un'organizzazione concettuale a questo nostro patrimonio. Ecco allora che la teoria non poteva non precedere la pratica. Come differenziare un sito dalla realtà scuola, che ruolo riconoscerli rispetto al ruolo della realtà scuola, come strutturarlo, quindi se attribuirgli una relazione di ricalco o di integrazione rispetto alla realtà scuola: erano e restano problemi irriducibili a quelli dell'uso dei frame, o delle scelte grafiche o degli arricchimenti multimediali possibili, che dovevano e debbono restare preliminari alla cosiddetta 'pratica'. Ce lo siamo detto e ripetuto più volte: non si può realizzare un sito se non lo si sa pensare.

Al contrario, dell'interazione in rete non tutti avevamo diretta esperienza, o comunque non l'avevamo tutti allo stesso livello.

Ecco allora che era necessario prima colmare le lacune, cosa che abbiamo fatto tutti assieme.

Ma adesso che questo vuoto non c'è più, ecco arrivato il momento di ripensare a quanto fatto ed esperito in proposito.

Questa unità sesta è di approfondimento: vuole fornirvi qualche strumento, leggero badate bene!, per farvi arrivare con consapevolezza e coscienza di causa alla scelta di includere o no le dinamiche dell'interazione di rete negli spazi del sito che vi proponete di realizzare.

Non affronta l'intero arco di problemi in gioco, per il quale comincia ad esserci una letteratura imponente (basterà girare un po' la rete facendosi aiutare da un buon motore per rendersene conto), ma nemmeno punta a quella logica della semplificante imbracatura del mondo che sembra essere l'obiettivo primo (se non l'unico) di tanta corsistica e manualistica di settore.

Come è nel nostro stile, vogliamo farvi fare in modo 'pensato'.

Come potrete vedere, questa unità è a più mani.

Le mie si ritraggono adesso, appena terminato l'invito rivolto a tutti voi (a tutti noi!) a ragionare su come l'intreccio tra interazione sincrona e interazione asincrona sia stato vissuto in modo anche personale da ciascuno e come ognuno abbia finito per trovarvi un suo personale spazio di riflessione, una 'zona elettiva' dentro la quale estrinsecare ed estrinsecarsi. Dunque, nel momento in cui vi accingete ad aprire il vostro sito a queste dimensioni, badate bene che ci siano opportunità per tutti i gusti: una comunità di rete diventa tale solo se trova diversi modi e diverse opportunità di coagulo. Ognuno di noi è libero di trovare più consono alle sue abitudini e alle sue preferenze il ricorso alla posta o alla bacheca o alla chiacchiera o al gioco, sempre ovviamente di rete. Ma non può esimersi dal misurare questa sua predilezione con le preferenze e le abitudini differenziate di una comunità in via di costituzione.

Meditate, dunque, prima di fare una scelta di interazione!

E fatelo facendovi aiutare da questi tre spicchi di ragionamento.

Nel primo, Francesco Leonetti illustra l'architettura dei sistemi chat e indica delle vie per inserirli nel sito.

Nel secondo, Silvia Innocenzi analizza alcuni aspetti del linguaggio di chat, soffermandosi particolarmente sui caratteri che fanno intuire l'emergere di un diverso modo di comunicare e apprendere.

Nel terzo, Beatrice Ligorio tratta dell'uso didattico dei Mud, soffermandosi a descrivere e considerare tre esperienze concrete di Mud a scopo educativo.

6.2 Introduzione ad Architettura e Tecnologie del Chat di Francesco Leonetti

6.2.1 Come è fatto un chat e come averlo

Chi ha avuto modo di frequentare i chat del nostro corso, sia quelli spontanei che quelli “programmati” ormai avrà capito che il chat non è quella cosa brutta e cattiva di internet di cui diffidare a priori. Ciò che ha fatto maturare in molti questa percezione negativa sono piuttosto i chat a tema libero in cui entra chiunque, sconosciuti e non, chat “equivoci” presenti nei vari portali e siti di pubblico dominio. Anche quelli, a saperli scegliere, non sono poi così male. Ma non è il chat in sé ad essere cattivo, quanto la gente che li frequenta che è capace di renderli più o meno interessanti e motivanti. Come al solito, è la componente umana a contare di più, non tanto quella tecnologica.

Però anche la tecnologia conta, che diamine! Un conto è chattare con i segnali di fumo, un altro con il telefono, un altro ancora con mouse, modem e tastiera!

Tutte tecnologie di chat utilizzate quando si vuole parlare con una o più persone che non sono nello stesso posto, perché altrimenti quando ci si trova nella stessa stanza fisica è molto, ma molto meglio parlarsi a voce e vista!

Non mi dilungo molto nel dimostrarvi le applicazioni pratiche, utilissime e concrete del chat via internet. Vi lascio solo immaginarne alcune: oltre a questa del corso (spero l’abbiate apprezzata) che consente di dialogare con gente lontana dal proprio paese per confrontare idee ed opinioni, ci sono anche situazioni estreme che addirittura l’impongono: i ragazzi delle Isole Eolie, quando c’è mare mosso e non possono prendere l’aliscafo per andare a scuola a Lipari, quelli dei monti del Trentino, quando la strada è ghiacciata e non possono scendere a valle, ad esempio, troverebbero molto utile poter comunque dialogare tra loro e con l’insegnante attraverso il sistema di chat che magari il sito della scuola mette a disposizione. Anche i genitori potranno avvalersi di questa opportunità. Il tutto in estrema economia e con una certa efficacia.

L’economia è innegabile, l’efficacia dipende dalla qualità e dalle potenzialità del sistema di chat adottato.

Il chat del nostro corso non è male da questo punto di vista. Consente di dialogare non solo attraverso pensieri scritti, ma anche immagini, suoni ed... emozioni (almeno per chi ha una buona dose di immaginazione e comunicatività). Come autore ne sono ovviamente orgoglioso, come lo si può essere di chiunque “creatura” propria che dimostra di fare bene il suo mestiere. Sono consapevole però che non è perfetto, mi auguro che vorrete darmi ogni suggerimento, commento, che troverete utile per migliorarlo.

Ma come funzionano questi sistemi? Che c’è dietro? E come si fa magari ad inserire nel sito della scuola un ambiente di chat, forum, non solo il nostro, ma anche altri disponibili sul mercato?

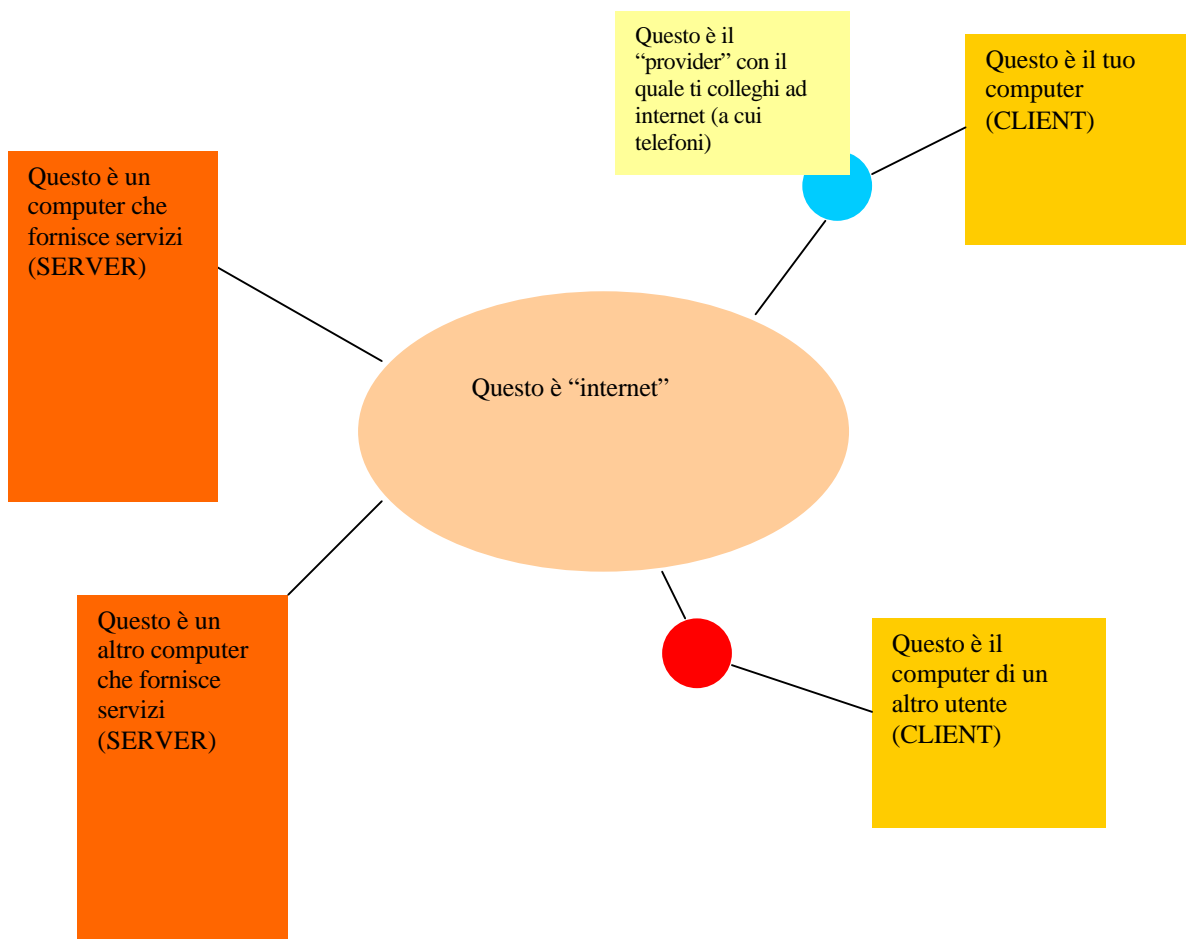
Ad esempio, come si possono usare questi famosi MUD/MOO, i quali vanno ben oltre un ambiente di chat ma costituiscono veri e propri ambienti virtuali di comunicazione?

E Active Worlds? Ce ne siamo dimenticati? Come si fa ad avere un mondo proprio da costruire ed in cui interagire?

A queste domande cercherò di rispondere con questo contributo.

Innanzitutto credo sia opportuno chiarire per bene qual è l'architettura di un sistema in rete, un sistema in cui cioè ci sono computer che forniscono servizi (server) e molti altri che li chiedono (client), tutti comunque collegati all'internet.

Lo schema che segue chiarisce questa architettura:



Qui, in forma piuttosto semplificata, viene reso evidente che su internet sono collegati computer che chiedono servizi e computer che li forniscono. Tutti hanno un "indirizzo" che li identifica univocamente. I computer CLIENT hanno un indirizzo "volante" rappresentato da numeri che cambiano ogni volta che ci colleghiamo, i SERVER invece hanno un indirizzo fisso a cui viene associato un nome che meglio si ricorda (ad esempio: cgi.garamond.it, www.istruzione.it, etc..).

Cosa c'entra il chat con tutto ciò? C'entra, c'entra.

Voi avete imparato e state imparando lo sviluppo di un sito web come pagine dal contenuto fisso e che varierà solo quando sarete voi a modificarlo. Mentre sviluppate il sito le pagine risiedono materialmente sul vostro computer, ma quando vorrete che tutto il mondo Web veda il vostro lavoro dovete spostarle da lì e metterle ... su un server Web!

Un computer cioè collegato ad internet e che faccia come mestiere quello di servire le richieste di pagine attraverso il “protocollo” web (noto con l’acronimo “http”). Tale computer sarà raggiungibile attraverso il suo indirizzo a cui si aggiungerà lo specifico percorso della vostra pagina indice. Ad esempio: “utenti.garamond.it/fleo” rappresenta l’indirizzo della pagina indice del sito che si trova nella cartella “fleo” del server noto al mondo internet come “utenti.garamond.it”.

Finché si tratta di pagine dal contenuto “statico”, tutto bene, nessun problema, il lavoro è fatto e funziona.

Quando invece le pagine richieste possono avere un contenuto variabile e deciso dal visitatore (come nel caso del chat e del forum) allora le cose si complicano. C’è bisogno sul “lato server” di qualcosa d’altro di più specifico.

Insomma tutto ciò per dire che per ottenere le funzioni di un chat nel proprio sito, occorre che ci siano due componenti: chat Server (presso il computer server) e il chat Client (presso il computer dell’utente).

Non potete quindi allestire funzioni di chat se non riuscite a lavorare sul necessario corrispondente fronte server.

Nessun problema, esistono in giro molti server (compreso quello Garamond) che mettono a disposizione oltre a servizi web anche servizi di chat e forum, dovrete quindi solo capire come attivarli e concentrarvi sull’interfaccia “lato client”.

In generale tenete a mente questa regola per capire se una funzione che state immaginando potete realizzarla tutta voi o è richiesto un intervento o un programma sul “lato server”: se la funzione che avete in mente consiste nella presentazione di informazioni statiche e fisse, che solo voi potrete in seguito modificare (come una pagina web) allora potete fare da soli, se invece la funzione consiste nel fornire contenuti che possono variare e la modifica è eseguita dal visitatore del sito (ad esempio: l’incremento di un contatore di accessi, la visualizzazione di righe di chat, l’aggiunta di un intervento in un forum, etc.) allora dovrete predisporre qualcosa sul “lato server” che realizzi questa funzione, non è sufficiente il lavoro sul solo “client”.

I siti che hanno questa caratteristica, di poter cambiare i contenuti secondo le indicazioni e le azioni del visitatore si chiamano siti “dinamici”, in opposizione ai tradizionali siti “statici”.

Il sito del corso è un completo esempio di sito “dinamico”, su cui c’è massiccio lavoro sul lato server oltre che su quello client.

Per poter avvalervi di questi componenti quindi, piuttosto che impelagarvi in questioni di amministrazione dei server, potete limitarvi ad ottenere dal responsabile del server, su cui avete pubblicato il sito, specifiche sui parametri di richiamo e attivazione degli eventuali servizi dinamici lì disponibili (ad esempio, chat e forum). Così fan un po’ tutti, ed è la via più pratica e semplice.

Così faremo anche noi per i siti delle scuole che vorranno aderire alla offerta E-School, in cui oltre alla disponibilità di pubblicare le pagine web sul server scuole.garamond.it, potranno essere integrati gli ambienti di chat e forum che bene conoscete.

Bene, chiarita la logica possiamo affrontare le altre questioni, a questo punto, direi, anche piuttosto velocemente.

Come fare per avere un mondo Active Worlds?

E’ necessario disporre di un server Active Worlds grazie al quale i “client” Active Worlds installati sui computer degli utenti possono collegarsi.

Come fare per avere un MUD/MOO?

E’ necessario disporre di MOO server a cui gli utenti possono collegarsi utilizzando un apposito MOO client.

E così via...

Per ogni “client” ci vuole un “server”.

Scegliete un client, quindi verificate che il computer sui cui è pubblicato il vostro sito dispone del relativo server ovvero se il responsabile è disposto ad installarlo e renderlo disponibile.

Predisponete sulle vostre pagine web i parametri di interfacciamento al “lato server” (secondo le indicazioni ricevute dal responsabile del server) et voilà le chat!

Vi elenco dunque alcuni indirizzi di siti che offrono “client” per sistemi di chat evoluti e di vario tipo:

ICQ

(si pronuncia I Seek You: ti trovo!)

<http://www.icq.com>

Un “Instant Messenger”, diffusissimo, non solo per il chat, ampiamente utilizzato anche in ambito aziendale. ICQ mette a disposizione il suo server, quindi non dovete fare altro che installare il client e contattare gli utenti a cui siete interessati una volta ricevutone il “numero”.

Microsoft NetMeeting

<http://www.microsoft.com/windows/netmeeting/>

Non solo chat, ma anche video-chat, se si dispone di una WebCam!

Anche per questo Microsoft mette a disposizione propri server (ma ci si può imbattere in ogni tipo di persona!)

Il ben noto ActiveWorlds

<http://www.activeworlds.com>

Invece per saperne di più sui **MUD/MOO** e alle sue possibili applicazioni vi riporto questa raccolta di indirizzi per il TECFA della Università di Ginevra:

<http://tecfa.unige.ch/edu-comp/WWW-VL/eduVR-page.html>

Se volete avere un’idea dei tanti sistemi e ambienti di chat disponibili (non mi è proprio possibile elencarli tutti) vi rimando ad un sito che raccoglie programmi più o meno gratuiti, il mitico **TUCOWS** (nella categoria “Communications” vengono elencati vari sistemi e ambienti di Chat e Instant Messengers):

<http://tucows.flashnet.it/win95soft.html>

(o se preferite potete partire dall’inizio, scegliere la nazione e il sistema operativo preferito)

<http://www.tucows.com>

Il Chat

Come una premessa

Riportiamo l'intervento di Silvia Innocenzi in Forum generale del 16/2/2001 che può fungere utilmente da introduzione al tema [N.d.C.]

“(…) Abbiamo scoperto un modo nuovo di scrivere, o sarebbe opportuno trovare una parola più appropriata per questo scrivere orale, parlato, che caratterizza lo stile mail e ancor più quello di chat. Direi che, se non fosse riferito solamente ad un ambiente specifico ma allo stile comunicativo, potremmo utilizzare benissimo il lemma “chattare” con la valenza semantica che ha assunto nel senso comune, ossia se ne parla come di un chiacchiericcio scrittorio.

Nessuno si irrigidisce nel seguire l'incerto flusso delle parole in una conversazione orale, nessuno si perita di correggere gli ondeggiamenti e le costruzioni aperte che spesso non riescono a chiudersi così come non ci si attende, neppure dal professore più istruito e colto, un parlare che riesca a tenere sotto controllo ogni singola costruzione verbale; nell'oralità infatti non si può tornare indietro a rileggere, si dimentica, si aprono parentesi che diventano il tema principale e così il soggetto iniziale, di slittamento in slittamento, spesso finisce per scomparire del tutto.

Questo ondeggiamento, questa apertura, l'impraticabilità del rileggere, la volatilità caratterizzano anche il modo dello stare in chat. Eppure questa oralità non è pura, nemmeno questa è l'oralità classica che conosciamo perché, trascinata dentro uno stile scrittorio, si trova sì a rompere gli schemi fissi che da sempre adottiamo per il nostro bello scrivere ma contemporaneamente si “sporca” essa stessa di scrittura. Quello che capita lo sappiamo tutti.

Per questioni di funzionalità e di velocità della comunicazione spariscono le maiuscole; gli errori di battitura diventano normalissimi e si iniziano a guardare quasi come si ascolta un'inflessione dialettale che caratterizza quella persona lì (si tende infatti a ripetere sempre gli stessi errori di battitura); le parole si contraggono in una serie di cmq xciò dgt; nascono delle nuove abitudini e si usa una specie di linguaggio sintetico e diretto, epigrammatico, in cui per esprimere una lunga serie di concetti si deve usare lo spazio di una frase o poco più; lo spazio che si riesce a tenere sotto controllo sintattico e grammaticale è al massimo di sei parole: la riga bianca della chat in cui si scrive; il pensiero fluisce più liberamente che nei nostri scritti abituali e spesso riscopriamo una freschezza ed una spontaneità di espressione che è liberatoria perché rompe degli schemi appresi e mai disattesi.

Questa nostra dimensione del tutto nuova dello scrivere può, e spesso ha, delle ripercussioni sulla nostra “scrittura bella”, e non certamente nei termini apocalittici di un analfabetismo di ritorno, come qualcuno vorrebbe raccontarci, ma di una consapevolezza nuova dei nostri schemi, delle nostre abitudini tanto radicate da non essere percepite più come ‘routine’ che si possono modificare e trasformare, una consapevolezza delle nostre fissità funzionali che sono chiaramente utili ma che possono impedire l'affiorare di soluzioni creative.

A questo punto, forse, può diventare più chiaro cosa volevo dire nella chat di ieri, rispondendo a chi sosteneva che probabilmente il nostro linguaggio futuro si trasformerà radicalmente a causa delle abitudini di chat, volevo stimolare la visione del futuribile a partire da un'angolazione diversa da quella prospettata; infatti, a mio avviso, il nostro linguaggio potrebbe non divenire semplicisticamente più

simile a un telegramma che non al linguaggio manzoniano ma acquistare una dimensione in più e con ciò offrirci una possibilità critica in più.

Inoltre con il termine “pensare” intendevo dire che tutte queste impercettibili ma enormi trasformazioni non si limitano al fatto linguistico perché questo è legato a doppio filo al fatto comunicativo e relazionale e perciò anche al nostro modo di pensare i rapporti e il mondo, quindi queste trasformazioni non possono non modificare il modo con cui guardiamo al mondo e noi stessi in relazione ad esso.

Si trasformano in primis, e tanto per fare un esempio banale e sovente messo in evidenza, le nostre categorie di pensiero che riguardano i tempi di lavoro, di studio e di gioco. E questo, voi del corso, lo potete toccare con mano.

Mi è accaduto, e forse qualcosa di analogo può essere capitato anche a voi, di trovarmi all’una di notte in una chat del corso a scherzare e chiacchierare amabilmente, poi d’improvviso qualcuno ha posto un’esigenza seria e ci siamo ritrovati immersi nel lavoro e nello studio senza nemmeno accorgercene, passando da una modalità all’altra in modo fluido ed impercettibile...tanto da non consentire alcuna separazione fra le varie categorie.

Allora, cosa facciamo in quel momento, all’una di notte, oltre a coltivare la nostra insonnia? Giochiamo, lavoriamo, studiamo, socializziamo: cosa di tutto questo? Una complessa amalgama di tutto ciò, probabilmente.

Senza contare il fatto che la relazione gerarchica in un ambiente come quello di chat è naturalmente problematizzata e tende ad assumere una differente configurazione dalla relazione tradizionale. Provate ad organizzare una classica lezione frontale e proponetela in chat alla vostra classe, credete che riuscireste ad ottenere il risultato solito?

No, certamente no; se l’obiettivo posto fosse quello di svolgere una lezione frontale classica otterreste senz’ombra di dubbio un fallimento comunicativo completo ed avreste scelto il mezzo sbagliato, il luogo sbagliato, eppure potreste avere delle sorprese ad altri livelli, potreste sorprendervi a ripattuire in modo differente il vostro ruolo e a mettere in campo in modo nuovo la vostra competenza. Io credo che tutto questo possa cambiare, perciò, in modo significativo non solo e non tanto le nostre modalità linguistiche ma, con esse, anche il nostro modo di apprendere, di insegnare, di agire, di confrontarci, perciò di pensare.

Ed è, non solo, ma anche per questo che l’esperienza del corso mi appare assai positiva.

Mi vengono in mente altri mille percorsi da seguire all’interno di questo tema, ho altre mille idee di “fuori tema”, ma credo di aver abusato anche troppo della vostra pazienza e della vostra resistenza a una lettura su schermo. Al di là di ogni legittima aspettativa l’uso quotidiano del videoscrivere, pur avendo modificato una gran quantità di aspetti del mio agire e pensare, non mi ha donato la capacità di sintesi...pare che chattare invece abbia sortito un effetto diametralmente opposto, visto che tutto ciò che ho appena scritto l’avevo condensato nella frase di cui sopra :)

Un saluto a tutti

mirtidilli

6.3 Il linguaggio di chat

di Silvia Innocenzi

6.3.1 Solo un linguaggio?

Abbiamo appena visto come funziona un sistema di chat e a chi rivolgerci per introdurne uno nel nostro sito. Saremmo già in grado di partire, perciò, ma per andar dove?

Se si vuole semplicemente riempire la scritta “chat” del proprio disegno di Homepage allora non occorre sapere di più, se invece l’intento che ci anima è quello di aprire uno spazio di reale interazione allora è un altro paio di maniche.

Bisogna cercar di capire che tipo di ambiente è quello che vogliamo allestire, quali sono i modi di abitarlo, che tipo di comunicazione lo permea, che tipo di reazioni scatena e dopo tutto ciò chiedersi ancora una volta: vale la pena di metterlo in piedi oppure no?

Il presente contributo seguirà un andamento duplice muovendo costantemente sia da osservazioni svolte nelle nostre chat per trarne qualche riflessione teorica sia d’altro canto da riflessioni teoriche altrui per riferirle e confrontarle con la nostra esperienza.

Non mi propongo ovviamente di esaurire tutti i complessi aspetti collegati allo stare in chat, sarebbe un intento delirante e di impossibile realizzazione poiché si tratta di un fenomeno comunicativo che in quanto tale coinvolge la persona intera ed il suo mondo, perciò cercherò di soffermarmi maggiormente sul versante linguistico dell’abitare il chat.

Scegliere di occuparsi “solo” del linguaggio non è come potrebbe sembrare una arbitraria limitazione di campo.

Infatti, come vedremo, anche questa più limitata consegna è assai difficile da rispettare poiché tenere separato il linguaggio dal mondo e dalla vita relazionale di cui si sostanzia è operazione arbitraria ancorché fuorviante.

E, al di là della concezione del linguaggio che si privilegia, non si esce da questo intreccio indissolubile fra linguaggio, pensiero e forma di vita; così ad esempio Wittgenstein sostiene:

“ Ma quanti tipi di proposizioni ci sono? Per esempio: asserzione, domanda e ordine? – Di tali tipi ne esistono innumerevoli: innumerevoli tipi differenti d’impiego di tutto ciò che chiamiamo “segni”, “parole”, “proposizioni”. E questa molteplicità non è qualcosa di fisso, di dato una volta per tutte; ma nuovi tipi di linguaggio, nuovi giochi linguistici, come potremmo dire, sorgono e altri invecchiano e vengono dimenticati. [...] Qui la parola “giuoco linguistico” è destinata a mettere in evidenza il fatto che il parlare un linguaggio fa parte di un’attività, di una forma di vita”.¹

¹ Wittgenstein, L., *Ricerche filosofiche*, tr. it. a cura di R. Piovesan e M. Trinchero, Torino, Einaudi, 1982, p. 21.

6.3.2 Come si vive

In questo paragrafo si cercheranno di smontare delle concezioni eccessivamente edeniche o allarmiste, occhiali scuri con cui sempre si guarda il mezzo chat (e non solo), cercando invece di osservare in modo sereno e capire davvero di cosa si parla quando ci si riferisce al chat.

Può esser utile avviare la riflessione prendendo spunto da una specifica definizione dei sistemi di chat testuale. Ovviamente ce ne sono una moltitudine, anche in Rete, ed una ne potete trovare nella prima unità di questo corso (1.2.5).

Ma prendiamo in considerazione la descrizione riportata dal manuale Internet 2000², disponibile anche in Rete[⇒], che dei sistemi di chat testuale dice:

“Si tratta di strumenti che permettono lo svolgimento di vere e proprie ‘conversazioni’ (fra due o più persone) mediate dalla scrittura alla tastiera di un computer anziché da mezzi più ‘tradizionali’, come il telefono o la viva voce.”

Emerge, come prima evidenza, che ci accingiamo a parlare di “strumenti”, strumenti tecnologici.

Il solo nominare la “techne” spesso rischia di evocare le contrapposte schiere di apocalittici ed integrati. I detrattori e gli esaltatori accaniti delle tecnologie sono sempre pronti a far capolino, tant’è (e non è certo un caso) che addentrandosi di poco, pochissimo nel testo si legge:

“Secondo alcuni studiosi, ‘parlare’ attraverso un computer è una forma di comunicazione impropria, in qualche misura ‘alienata’”.

Tralasciando la disputa, che rimetto a voi qualora disponeste di tempo e voglia, se esista o meno la concreta possibilità di tracciare un confine netto di separazione tra una comunicazione propria ed una impropria, pare assai più conveniente concentrarsi sul punto focale della questione: il carattere alienante della comunicazione in chat.

E’ l’accusa principe, sempre che sia appropriato parlare di accusa, che continuamente viene riproposta, anche se in vario modo articolata, nei confronti del chat; bisogna riconoscere che poggia su ottime fondamenta ma non può davvero ammantarsi di nuove vesti.

E’ noto ed è oramai un topos il fatto che Platone, pur essendo già intriso di cultura scrittorica, esprimesse nei confronti della tecnologia della scrittura una riserva particolare. La stessa, guarda caso, che abbiamo appena visto riesumata e riproposta per gli ambienti del chat.

Già nel V secolo A.C. Platone sosteneva che la scrittura era in certo modo alienante, alienava infatti la memoria dall’uomo per trasferirla su un supporto materiale. Così, osservava ancora Platone, non si trattava di una tecnologia che accresceva la memoria umana, anzi, piuttosto l’avrebbe ridotta trasferendola in un contenitore altro da sé.[⇒]

² M. Calvo, F. Ciotti, G. Roncaglia, M.A. Zela, *Internet 2000, Manuale per l’uso della Rete*, Bari, Editori Laterza, 1999, pag. 176.

[⇒] Questo è l’indirizzo preciso in cui si trova l’argomento sul chat:

http://www.laterza.it/internet/leggi/internet2000/online/testo/13_testo.htm#chat%20testuali_internet_relay_chat mentre per trovare l’indice degli argomenti del manuale l’indirizzo è: <http://www.laterza.it/internet/leggi/internet2000/online/index.htm>

[⇒] Quel che Platone dice nel Fedro per bocca di Socrate suona così: “Perché esso [l’alfabeto] ingenererà oblio nelle anime di chi lo imparerà: essi cesseranno di esercitarsi la memoria perché fidandosi dello scritto richiameranno le cose alla mente non più dall’interno di se stessi, ma dal di fuori, attraverso segni estranei” (Platone, *Fedro*, LIX, in *Opere complete*, Vol. 3, Bari, Laterza, 1993, pag. 274). Una versione del Fedro on line si trova all’indirizzo http://www.biblionet.com/lett_cla/fedro1.htm

A questo punto, senza scegliere il campo in cui schierarsi e rifiutando di vestire i panni di apocalittici od integrati, possiamo ammettere senza frizioni il fatto che ogni tecnologia nasca da un nostro prolungamento nel mondo, ossia proprio da un alienamento di una parte di noi.

Il processo però sembrerebbe comporsi di due movimenti perché se prima proiettiamo una nostra parte all'esterno poi, con movimento contrario, la introiettiamo in forma nuova.

Per descrivere il primo movimento McLuhan, ne “Gli strumenti del comunicare”, trova queste parole assai dense:

“Forse la principale caratteristica di tutti gli utensili e delle macchine - l'economia dei gesti - è l'espressione immediata di una pressione fisica che ci spinge a esteriorizzare ed estendere noi stessi nelle parole come nelle ruote.”³ (pag. 194)

In questo caso, diversamente dalla ruota che è estensione dei piedi, il chat estende non qualche nostro arto ma la psiche stessa, come pure fanno gli altri mezzi di comunicazione elettronica.

Così De Kerckhove, allievo spirituale di McLuhan, per riferirsi ad Internet e ai nuovi mezzi di comunicazione suole usare il neologismo “psicotecnologie”[⇒].

Per quel che riguarda il secondo movimento, quello di interiorizzazione, un'indicazione ci viene già dalla definizione iniziale che opera una distinzione fra strumenti nuovi e strumenti ‘tradizionali’, a questi ultimi infatti siamo così abituati da non coglierli più come alieni, come altro da noi.

W.Ong illumina precisamente questo aspetto quando, a proposito della scrittura, afferma:

“Dire che la scrittura è artificiale non significa condannarla, tutto il contrario: come e più di ogni altra creazione artificiale, essa ha un valore inestimabile, poiché è essenziale allo sviluppo più pieno dei potenziali umani interiori. Le tecnologie non sono semplici aiuti esterni, ma comportano trasformazioni delle strutture mentali, e in special modo quando hanno a che vedere con la parola. [...] Le tecnologie sono artificiali, ma - di nuovo il paradosso - l'artificialità è naturale per gli esseri umani. La tecnologia, se propriamente interiorizzata, non degrada la vita umana, ma al contrario la migliora.”⁴

Questo processo di interiorizzazione, che ha certamente seguito il suo corso per la scrittura che viviamo oggi come perfettamente naturale e per nient'affatto tecnologica, probabilmente non è ancora pienamente compiuto per la scrittura elettronica. Prova ne sia appunto la ciclica reiterazione, da parte di quello o dell'altro studioso, dell'antichissima formula per cui il chat è una forma di comunicazione alienante, vissuta cioè come aliena, come altro da sé.

Per la chat quindi è un cammino tutto da compiere che chissà dove potrebbe condurre.

E' ovvio, comunque, che il processo di interiorizzazione non è e non può essere indolore.

L'esempio apodittico è quello della scrittura stampata: il processo di interiorizzazione di questa tecnologia ha impiegato lunghissimo tempo per svolgersi compiutamente ed ha comportato incredibili trasformazioni nel nostro modo di vivere e di pensare. Di queste trasformazioni siamo stati, e di alcune siamo tutt'ora, perfettamente inconsapevoli.

³ Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 1997, pag. 194. Si trova in Rete anche il suo famoso testo *The Medium Is the Message* (Random House, New York, 1967) all'indirizzo

<http://www.tao.ca/mountain/mediumess.html#1>

[⇒] Su MediaMente si trova questa intervista a De Kerckhove dal titolo: “Eccoci nell'era delle psicotecnologie”:

<http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/d/deker06.htm>

⁴ Walter J. Ong, *Oralità e scrittura, Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pagg. 124 -125

Si è occupata delle conseguenze inimmaginabili che l’avvento dell’era della parola stampata ha comportato anche una studiosa, la Eisenstein, autrice del famoso testo: “La rivoluzione inavvertita”⁵. Ed è un titolo, il suo, che condensa bene il lento ma inarrestabile processo che ha agito “subdolamente” sulle nostre strutture mentali.

Una comprensione piena del fenomeno è stata possibile solo a partire dal distanziamento che i mezzi elettronici hanno consentito con il loro ingresso in scena.

Infatti l’arrivo di un nuovo mezzo garantisce il distacco e la prospettiva necessari per osservare in modo più consapevole il mezzo precedente.

Da questo consegue presumibilmente che, immersi nell’era elettronica, siamo ancora ben lontani dal comprendere pienamente e compiutamente quali siano gli effetti che comporterà sulle nostre menti e sul nostro modo di vivere l’interiorizzazione della tecnologia elettronica.

Così come, tornando al nostro argomento, siamo lontani dal capire come può modificarsi il nostro linguaggio, il nostro pensiero ed il nostro modo di vivere con l’abitudine dello stare in chat.

Eppure alcuni contributi teorici, seppure non specificamente dedicati al nostro tema, possono venirci in soccorso per operare il dovuto distanziamento critico, distanziamento che non può e non deve prescindere da quanto di più prezioso abbiamo per svolgere un ragionamento: il nostro patrimonio esperienziale.

Infatti anche solo guardando l’esperienza fatta insieme in questi mesi nel Gara-corso, anche solo ripensando alle nottate passate insieme a chiacchierare, giocare, divertirci e studiare, anche solo partendo modestamente da noi e dalla nostro vissuto possiamo trarre delle utili indicazioni, delle piste di partenza, qualche traccia per comprendere un fenomeno complesso e ricco come quello rappresentato da un differente mezzo di comunicazione e quindi da un nuovo modo di comunicare.

⁵ E. Eisenstein, *La rivoluzione inavvertita. La stampa come fattore di mutamento*, Bologna, Il Mulino, 1986.

6.3.3 Come si scrive

A questo punto, consapevoli di star parlando di una tecnologia che possiede peculiari caratteristiche e un peculiare modo di farci comunicare, possiamo andare a guardare come si trasforma il nostro linguaggio dentro di essa. La domanda che ci poniamo insomma è: qual è il linguaggio che effettivamente vediamo usare ed adoperiamo in chat?

Mi sembra infatti superflua e scontata l’osservazione per cui il linguaggio usato in chat, che non dimentichiamo è un linguaggio scritto, differisce sensibilmente da altri tipi d’uso della lingua scritta. Non ci vuol molto per comprendere che questo non si deve, come molti sostengono, ad un uso sciatto della lingua pura che è unica ed indiscussa.

Il nostro stesso registro linguistico varia al variare di un elevato numero di fattori: al variare ad esempio delle circostanze, dei destinatari e delle caratteristiche del mezzo utilizzato.

Così, un conto è redigere un documento burocratico, altro è scrivere una lettera personale, altro ancora tirar giù un testo da pubblicare a stampa, ancora differente inviare una mail, immettere un testo in un sito o postare un messaggio in un forum. Questo elenco poi potrebbe allungarsi all’infinito se volessimo considerare anche solo alcune delle sottovarianti (come per esempio la differenza che intercorre tra lo scrivere sul forum generale del Gara-corso oppure sul forum che analizza le cause di successo e d’insuccesso della squadra del cuore).

Il linguaggio quindi non è affatto uno, non è rigido e statico, sempre lo stesso in ogni circostanza, ma assai flessibile e versatile.

Ed è anche in omaggio a queste considerazioni che per le prove di maturità della scuola superiore recentemente si sono previsti, accanto al tema tradizionale, altri usi della lingua italiana; uno studente può quindi mostrare di conoscere bene l’italiano anche redigendo un testo che abbia le caratteristiche e lo stile di un articolo giornalistico[⇒]. Il che significa non solo adottare un registro stilistico differente ma familiarizzarsi anche con l’uso di uno spazio di scrittura diverso, in cui per fare un solo esempio l’eccessiva lunghezza non è affatto un pregio ma piuttosto un limite.

Tutto questo per convincere che occorre sospendere il giudizio per un istante entrando in chat perché se ci si va carichi dei propri schemi cristallizzati e rigidi provenienti da altri contesti d’uso si rischia di pronunciare valutazioni affrettate e spesso erranee. E’ ovvio che altrimenti il verdetto è presto emesso viste le caratteristiche più appariscenti del linguaggio di chat.

D’immediata evidenza, infatti, sono i frequentissimi errori grammaticali e di digitazione, le contrazioni delle parole in acronimi, le abbreviazioni delle frasi e l’instabilità della struttura sintattica del discorso. Così come sa bene chi ha frequentato assiduamente il corso negli scorsi mesi, il primo sintomo di un’abitudine al chat è il differente uso delle maiuscole e delle minuscole. A molti ovviamente sembra un chiaro segno di sciattezza questo diverso uso che si spinge fino al vilipendio della patria allorché capita di imbattersi nella nostra bella “italia” senza maiuscola: immaginereste mai un testo scolastico che non si curasse delle maiuscole?

In realtà la regola dismessa lascia il campo ad un uso differente e maggiormente funzionale al contesto delle maiuscole/minuscole: l’uso di tutte minuscole sta a simboleggiare un utilizzo informale e spontaneo della lingua, si regredisce ad uso “corretto” quando ci si pone nei confronti dell’altro in

[⇒] Nel Decreto Ministeriale del 20 Novembre 2000, che si trova nel sito della Pubblica Istruzione all’indirizzo http://www.istruzione.it/argomenti/esamedistato/quadro/prima_01.htm, si leggono al comma 2) le scelte che il candidato può effettuare. Fra queste alla lettera a) c’è l’”analisi e commento, anche arricchito da note personali, di un testo letterario o non letterario, in prosa o in poesia” per il quale sotto si specifica che “il candidato deve dimostrare di essere in possesso di conoscenze e competenze idonee alla individuazione della natura del testo e delle sue strutture formali.”

modo formale e distanziante, mentre l’uso delle parole tutte maiuscole rappresenta un messaggio “gridato”, “urlato”.

Gli errori di digitazione sono poi frequenti e reiterati, sembra quasi che ad un certo momento si normalizzino. Ognuno possiede infatti le sue difficoltà d’uso della tastiera, nel tentativo di scrivere velocemente, e così finisce per incorrere nelle stesse tipologie d’errori (un classico è la parola “voglio” trasformata in “volgio”). Accade perciò che alcuni errori si inizino a guardare come una cadenza, un’inflessione dialettale, o un vezzo personale che infatti appartengono spesso ad una data persona e finiscono per distinguerla dalle altre.

Per velocità di scrittura le parole tendono a contrarsi, così si assiste ad una lunga serie di acronimi standard come xché (perché), cmq (comunque), dgt (digi), 6 (sei, come declinazione del verbo essere) che sono comprensibili a qualsiasi abitatore di chat. La lista delle contrazioni tende ad allungarsi infinitamente poiché comprende spesso anche una lista di abbreviazioni della lingua del web (l’inglese) e perché ogni utente finisce per adottare una serie di abbreviazioni personalmente elaborate.

Così il valore estetico delle performance scritte di chat sembrerebbe inficiato da quest’uso sgrammaticato, contratto, liofilizzato. Questo ovviamente se per giudicare si utilizzano i parametri classici.

E non è finita perché a tutto ciò si aggiungono delle strutture sintattiche barcollanti e sbilenche, che non reggerebbero certo ad un’analisi del periodo. Sono strutture che spesso non si chiudono, che si intrecciano scompostamente con altre, con quelle degli interlocutori. Ma di questo aspetto si parlerà più avanti.

Perché allora non bollare il linguaggio di chat semplicemente come “brutto” e chiudere il discorso?

Il fatto è che possiamo percepire l’uso del “x” (al posto di “per”) come qualcosa di sgradevole o di antipatico, di spiacevole o addirittura odioso ma in certi tipi di comunicazione, a dispetto di tutte le nostre resistenze, ha preso piede. Come convincere, ad esempio, un adolescente che dispone di 160 caratteri per inviare un messaggio al telefono cellulare della ragazza che in nome della purezza linguistica deve tagliare la sua firma e scrivere per esteso tutti i vocaboli?

Non sarebbe forse più opportuno parlargli di contesti d’uso linguistico differente invece che di estetica o purezza della lingua? Si potrebbe allora mostrargli come non sia corretto né conveniente usare il “x” nella redazione di un curriculum, nella scrittura di un saggio, mentre può essere auspicabile e persino divertente e creativo usarlo in un chat con amici. D’altra parte molti di voi durante le sessioni di chat, anche programmate e a tema, in cui sul tavolo c’erano argomenti importanti han dato fondo ad abbondanti scorte di abbreviazioni pur di esprimere prontamente il proprio concetto. Non credo sareste disposti ad affermare che per questo avete dismesso il “bello scrivere” in altri tipi di comunicazione.

Come nessuno penserebbe di poter commettere gli stessi errori e le stesse sgrammaticature se disponesse dell’agio di rileggere quanto scritto. Utilizzare l’abbreviazione “cmq” in chat significa insomma non conoscere la lingua italiana, significa non sapere che non avrebbe senso utilizzarla in altri luoghi?

O non si può invece sostenere che più ampia è la capacità di utilizzare il linguaggio in modo versatile e flessibile maggiore è la possibilità di fare della lingua un uso creativo?

Si potrebbe così disporre di un bagaglio più ampio da modificare e rimodellare in base alle esigenze intervenienti di volta in volta.

Si può cercare un esempio concreto per comprendere come si modifichi radicalmente il nostro modo di scrivere e la nostra consapevolezza in chat. Riferiamoci allora ad un classico: si dice spesso che in chat tendiamo a sostituire le caratteristiche non verbali della comunicazione orale con le faccine.

E' proprio e solo così, si tratta solo delle emoticon[⇒], o non per caso di tutto un complesso lavoro di ristrutturazione del linguaggio?

Nel linguaggio orale è fondamentale “L’incidenza dei tratti prosodici o soprasedimentali, in particolare dell’intonazione, ed il ricorso frequente a mezzi paralinguistici, cioè a fenomeni vocali non prosodici come variazioni di tono, energia, sonorità, che possono incidere sull’interpretazione del significato, e sulla individuazione della forza illocutoria.”⁶

Nel chat è ovvio che si avverta una forte carenza di questi tratti e che la forza illocutoria[⇒] di un messaggio vada resa altrimenti, con segnali visivi o linguistici come anche semplicemente imitando dei segnali sonori (come gli “ahahahaha”, o anche gli “ehm”)[⇒]

Ma non si tratta solo di sostituire il linguaggio non verbale attraverso faccine o interiezioni varie, si tratta del modo dei verbi, della punteggiatura, dell’ordine sequenziale delle parole, di una completa revisione del proprio modo di formulare i messaggi insomma.

Così, mettendo in moto, per ogni declinazione d’uso della lingua, sfaccettature e dimensioni diverse, del linguaggio e di noi stessi, si utilizzerebbe in modo complesso e maggiormente consapevole il linguaggio. Rompere gli schemi delle abitudini di scrittura, rendersi conto delle proprie rigidità e atrofie, delle nostre fissità funzionali che ci agevolano ma anche ingabbiano, potrebbe aiutare a rivedere tali abitudini e a donare nuova vitalità al nostro linguaggio.

Per questo sostengo che vada trovato, per ogni contesto e mezzo, un criterio estetico tutto interno che possa soddisfarci. Non è detto infatti che la soluzione ottimale debba sempre essere quella di utilizzare un modello unico per le più disparate evenienze.

Se ad esempio volessimo creare un testo per Internet non sarebbe stolto prendere come modello di scrittura un testo a stampa? Non tenendo in debito conto le diverse caratteristiche dei mezzi adoperati correremmo difatti il rischio di sfornare prodotti inutilizzabili, perciò brutti.

Così scrivere in chat richiede delle abilità d’uso linguistico assai complesse ed il fatto che le regole grammaticali usuali vengano disattese non significa che non ne esistano, vero è che la grammatica del chattare è ancora per gran parte da inventare e che è assai più flessibile e spontanea di quella che abbiamo faticosamente ed utilissimamente appreso sui banchi di scuola.

Ma solo se accettiamo che le regole linguistiche del chat trovino esclusivamente in sé le proprie giustificazioni d’esistenza, e non altrove, possiamo rischiare di comprendere l’utilità e il senso di questo nuovo mezzo di comunicare.

[⇒] Una piccola ed originale raccolta di emoticon (parola che viene dalla fusione di emotion ed icons) si trova a questo indirizzo <http://web.genie.it/utenti/e/emoticon/index.html>.

⁶ Carla Bazzanella, *Le facce del parlare, un approccio pragmatico all’italiano parlato*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, pag. 17-18.

[⇒] E’ ben chiarito il concetto di forza illocutoria nel brano seguente: “[...] una frase semplice come “ti spedirò una lettera” può avere la forza di una promessa, oppure di un avvertimento, o di una minaccia, oppure ancora di una semplice affermazione. Stabilire che tipo di atto è stato compiuto è di importanza fondamentale per l’analisi di qualsiasi frase o testo (sia esso scritto o orale): ci capita spesso infatti di chiederci come dobbiamo interpretare certe espressioni, che valore (o forza) dare a certe parole, saper distinguere, ad esempio, se si tratta di una richiesta o di un avvertimento. Non è sempre facile capire il tipo di atto illocutorio compiuto, specie nel caso di frasi ambigue. Esistono tuttavia degli *indicatori di forza illocutoria*, che possono facilitare tale compito. Nel discorso orale è fondamentale il tono di voce, il modo dei verbi, un lessico particolare; in un testo scritto può essere di aiuto la punteggiatura, l’ordine sequenziale delle parole. Molto importante in genere è il comportamento non verbale [...]”. B.Zani, P.Selleri, D.David, *La comunicazione, Modelli teorici e contesti sociali*, Roma, Carocci, 1998, pgg. 27-28.

[⇒] Un brevissimo articolo sul linguaggio del chat si trova a questo indirizzo <http://www.comzine.it/art/lingchat.php>

6.3.4 Linguaggio orale?

Questi aspetti del chat appena presentati (errori, contrazioni, abbreviazioni, struttura sintattica instabile) si devono alle caratteristiche del mezzo in questione, in primo luogo al suo essere sincronico \Rightarrow . Ed è proprio la presenza contemporanea e la compartecipazione attiva degli interlocutori a determinare la velocità di questo tipo di comunicazione.

Anche a partire da questa caratteristica, di essere cioè una comunicazione a più voci, si è diffuso il termine “chattare”, che tradotto letteralmente suona all’incirca come “chiacchierare”.

Cosa può avere, però, in comune una sessione di chat con una chiacchierata?

Anche soltanto la prima differenza che salta agli occhi sembrerebbe scavare un abisso fra le due esperienze: il chat passa esclusivamente attraverso il testo scritto (anche se nel nostro corso, visto l’uso di immagini e suoni, sarebbe meglio dire “prevalentemente”) mentre la chiacchierata si avvale del mezzo fonico-acustico.

Eppure l’analisi delle somiglianze può portare assai lontano.

Infatti anche prendendo solo alcuni dei tratti caratteristici del parlato ci si accorge di incredibili somiglianze ed affinità. Molti di questi tratti si ritrovano nel chat perché discendono dal carattere sincronico e partecipativo che accomuna i due tipi di comunicazione, come ad esempio la possibilità di feedback, che generalmente manca allo scritto e caratterizza il discorso orale.

In chat si trova, infatti, un tipo di scrittura dialogica, come forse sarebbe piaciuta a Platone, il quale ancora una volta con occhio diffidente ma assai acuto diceva della parola scritta che se interrogata maestosamente tace. La parola di chat se interrogata non tace ma risponde, o meglio può rispondere se l’autore dall’altra parte dello schermo ha voglia di farlo.

Anche se volessimo limitare il campo e riferirci a delle primitive teorie della comunicazione rimarrebbe così aperta la possibilità al mittente di reiterare più volte lo stesso messaggio, qualora non fosse stato compreso, e al ricevente di mandare un segnale di ritorno.

Ma passiamo ora ad un secondo tratto.

Quella che gli esperti chiamano in gergo la “micropianificazione” del parlato, ossia la rilevante difficoltà di organizzare in anticipo, immersi come si è in una discussione in tempo reale, il proprio turno ed intervento non può che farci pensare alla minima possibilità di pianificazione del proprio intervento in chat, luogo in cui propriamente non si potrebbe parlare nemmeno di una alternanza dei turni in senso classico. Tecnicamente infatti in chat è possibile continuare a “parlare” insieme senza alcuna vera alternanza, soltanto l’interazione con l’interlocutore (o gli interlocutori) e il fatto di pattuire continuamente l’argomento di conversazione porta a percepire ed immaginare un’alternanza. Capita così di vivere come paradossali le situazioni discordanti con le nostre abitudini di alternanza mentre dovremmo in realtà considerare paradossali quelle concordanti.

La minima possibilità di pianificare il proprio intervento e la velocità degli scambi di chat implicano la difficoltà, già precedentemente accennata, di controllare pienamente l’organizzazione sintattica delle frasi che si vanno via via elaborando. Ed ancora una volta il parallelo con il mondo dell’oralità è evidente: anche nella più strutturata lezione universitaria, perfino nell’enunciazione di un discorso precedentemente preparato, il parlato non può riuscire nell’intento di controllare completamente una struttura sintattica e di renderla pulita, questo a causa della emblematica evanescenza sonora: il suono “esiste solo nel momento in cui sta morendo”.

Proprio a causa di questa evanescenza la memoria non riesce a tenere tutte le complesse variabili sotto controllo e qualcosa perciò sfugge e, anche se in misura minima rispetto alla norma, sfugge anche chi “parla come un libro stampato”.

\Rightarrow In questo contesto <http://web.tiscali.it/WebAcademy/Maddalena/cap2.htm> si parla di CMC, ossia comunicazione mediata dal computer e di comunicazione sincrona ed asincrona. Ma si trattano anche “gli aspetti paralinguistici e dimensione emotiva via computer”.

E' ovvio che la non permanenza del messaggio in chat non dipende dall'evanescenza del suono (dato che suono non c'è) ma dal movimento incessante della parola sullo schermo, movimento che rende difficilissimo recuperare discorsi oltre la schermata di riferimento se non affidandosi alla memoria dei fili che si sono intrecciati e dipanati.

Altro carattere simile è l'impossibilità di cancellazione, anche se è ovvio che va presa con le molle questa definizione quando la si attribuisca ad una scrittura elettronica che possiede l'intrinseca caratteristica di venir cancellata senza lasciar traccia di sé (pensiamo a Word o ad altri programmi di elaborazione testi).

Nel discorso orale per “impossibilità di cancellazione” si intende che:

“Si può solo modificare quello che si è già detto, con una autocorrezione; ma non si può veramente cancellare, come nello scritto [...]”

Ebbene nello scritto di chat invece vale, se pure in parte, questo stesso discorso. E' vero infatti che nella riga di scrittura del chat c'è una teoricamente infinita possibilità di cancellazione e rielaborazione ma è vero anche che una volta inviato il proprio messaggio non è più possibile ritrarlo, cancellarlo, è come se oramai fosse stato “detto”; così le uniche modifiche realizzabili rimangono quelle per aggiunte ed approssimazioni successive in cui si chiarisce o corregge esplicitamente quanto si è già comunicato, esattamente come nel parlato.

Iperbolicamente, in un azzardo che ha poco a che vedere con il reale funzionamento dei processi mentali, si potrebbe accostare lo spazio di scrittura alla nostra mente in elaborazione e la schermata di lettura al “detto” che una volta uscito fuor di tastiera non può più essere ritirato.

Occorre tener ben presente che i paralleli fin qui considerati sono tutti resi possibili dal nostro essere immersi nel mondo della scrittura anche quando parliamo di oralità. Nessuno in un mondo ad oralità primaria (con questa espressione ci si riferisce ad un mondo privo di scrittura, esistito prima della scoperta dell'alfabeto, o comunque ad una società non alfabetizzata) potrebbe porre le medesime questioni. Il riferirsi alla pulizia della struttura sintattica di un discorso, ad esempio, è data dalla possibilità teorica di ricontrollarlo. E questa possibilità si riferisce ad una ripetibilità, all'eventualità di un controllo visivo, che appartiene specificamente alla parola scritta. Nessuno in un mondo orale penserebbe mai di ricontrollare la parola parlata.

Così tutti i nostri discorsi, anche quello svolto fin'ora, rappresentano una parola parlata fallibile se confrontata con una parola scritta, senza mai considerare la prima come semplicemente diversa.

Se si partisse da quest'ultimo presupposto non avrebbe più senso parlare di scostamenti da un ipotetico discorso preciso e netto. Infatti la parola parlata è costitutivamente sporca perché è contestuale, vive in relazione ad un contesto e all'altro, e perché non si muove nel mondo statico e fisso della visione ma nel mondo in continuo movimento del suono.

Così, inaspettatamente, troviamo un'ulteriore somiglianza fra il discorso orale ed il chat, in quest'ultimo infatti la parola è sì scritta ma è anche animata da un incessante movimento, non è affatto statica, e ha necessità continua dell'altro e della relazione per prendere vita e ritmo.

Non c'è bisogno di fidarsi, è sufficiente toccare con mano. Quando per errore o per caso, ad esempio, ci siamo trovati ad esser soli in chat, in attesa degli altri. E magari per ingannare l'attesa, invece di rispondere alla corrispondenza o navigare, abbiamo scritto qualcosa. Anche in quel momento, in solitudine, non ci siamo certamente concessi una scrittura solipsistica come avremmo potuto al limite fare in un forum. Anche allora, da soli, abbiamo cercato un interlocutore “presente”. Così abbiamo finto di chiacchierare con noi stessi o con un interlocutore in arrivo di lì a poco, abbiamo appeso un'immagine perché qualcuno in entrata la potesse vedere, mai esagerando per non far scivolar via il testo, in su, oltre il nostro e altrui spazio visibile. Per farla breve abbiamo finto di “chiacchierare con”. Ed è ancora per il motivo suddetto che si prova la classica sensazione di imbarazzo per un “silenzio” (come altro chiamarlo?) prolungato in una stanza di chat. Capita quando non c'è nessuno oppure se ci sono altri ai quali, per problemi tecnici, non si riesce a scrivere o ancor peggio non si sa che dire.

Vocabolo stranissimo, “silenzio”, per l’assenza della parola scritta la quale è sempre, anche quando c’è, silenziosa.

“Altrettanto tipica della comunicazione orale, almeno nella maggioranza dei casi, è l’immediatezza di produzione e ricezione, che da una parte richiede la compresenza di parlante ed interlocutore/i nel contesto di enunciazione [...] dall’altra parte comporta la bassa tollerabilità di silenzi e pause, ed il rispetto del ritmo della particolare situazione comunicativa”.⁷

Perché sono così calzanti i paralleli fra chat e comunicazione orale appena riportati?

Come può la sensazione che si prova quando non si aggiungono righe alla chat somigliare tanto alla nostra esperienza del “silenzio”?

Sembrerebbe essere, questa, un’illusione uditiva provocata dal movimento che la chat dà alla parola. E’ la temporanea assenza di movimento contrapposta al costante movimento a creare l’idea del silenzio.

“L’ebraico *dabar* , che significa “parola”, significa anche “evento”, e si riferisce quindi in maniera diretta alla parola parlata, che è sempre un evento, un movimento nel tempo, cui manca quel carattere di immobilità che contraddistingue invece la parola scritta o stampata.” (Ong p.109)⁸

⁷ Carla Bazzanella, *Le facce del parlare, un approccio pragmatico all’italiano parlato*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, pag. 15.

⁸ Walter J. Ong, *Oralità e scrittura, Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pag. 109.

6.3.5 Tra oralità e scrittura

Il parallelo fra il linguaggio di chat e linguaggio orale ha retto fin qui perfettamente.

E’ interessante in proposito il pensiero di Ong che della tecnologia elettronica, di cui il sistema chat fa parte, così scrive:

“[...] la tecnologia elettronica ci ha condotti in un’era di “oralità secondaria”. Questa nuova oralità ha sorprendenti somiglianze con quella più antica per la sua mistica partecipatoria, per il senso della comunità, per la concentrazione sul momento presente e persino per l’utilizzazione delle formule. Ma si tratta di un’oralità più deliberata e consapevole, permanentemente basata sull’uso della scrittura e della stampa [...]”⁹

Potrebbe risultare assai utile comprendere quali fra le caratteristiche che gli studiosi riconoscono come proprie del linguaggio orale calzino a pennello anche per il chat, è ovvio infatti che persino le divergenze e le distanze non sarebbero prive di valore evidenziando gli aspetti di questo mezzo ascrivibili a pieno titolo al mondo della scrittura, mondo in cui il chat ha radici e sviluppo.

Un esperimento interessante, ed anche fruttuoso, consiste nel riferirsi all’elenco stilato da W.Ong[⇒] di aspetti che contraddistinguono il linguaggio ed il pensiero dell’oralità primaria (quella cioè che non è venuta a contatto con la scrittura) dal linguaggio e pensiero e della nostra cultura alfabetizzata.

E’ un’operazione delicata che richiede lungo tempo e non si può in questo contesto che svolgerla superficialmente ma, se fosse portata alle estreme conseguenze, illuminerebbe certamente bene le proprietà del chat. E vedremo come da questo confronto non emergano soltanto caratteristiche del linguaggio di chat ma di un pensiero ed una socialità che stanno dietro e dentro il suo linguaggio.

Un primo aspetto di cui pensiero ed espressione orale si avvalgono è il carattere **formulaico**.

Infatti, poiché per tramandare il patrimonio di conoscenze accumulato non ci si può avvalere di supporti esterni, come chirografia e stampa (con gli ausili indispensabili di enciclopedie e dizionari), ma si deve fare affidamento esclusivo sulla memorizzazione e la ripetizione, in una cultura interamente orale non si può che assumere una forma del conoscere di carattere formulaico.

Niente esiste perciò di più lontano dal nostro senso estetico, che aborre i cliché, di un linguaggio orale pieno di ripetizioni e ridondanze ed in cui le nuove conoscenze non sono mai completamente nuove.

Le formule ed i cliché, composti ritmicamente per facilitare la memorizzazione, che danno forma al patrimonio culturale di una oralità primaria possono essere continuamente ricombinati per comporre “nuove” conoscenze.

Quanta parte di questo carattere formulaico ritroviamo nel pensiero e nel linguaggio di chat?

Qualcosa ma non molto.

Certamente la scrittura di chat è molto più formulaica e piena di ripetizioni e cliché di quanto non possa essere la parola scritta di un testo a stampa.

Quella del chat, avendo dei tempi strettissimi di composizione, è una scrittura difficile da reinventare continuamente in ogni sua parte, così alcune espressioni si cristallizzano nell’uso e diventano di carattere pressoché formulaico: alcune battute, i saluti di arrivo e di commiato, le presentazioni.

E’ poi una scrittura con molto rumore e che perciò deve ripetersi, anche molte volte nella stessa sessione, per potersi far “sentire” e comprendere meglio. E’ insomma una scrittura chiaramente più ripetitiva di quella libresca.

⁹ Ibidem, pagg. 191-192

[⇒] In questa pagina sono ripresi e minimamente commentati i tratti della cultura orale primaria elencati da W.Ong <http://www.swif.uniba.it/lei/personali/pievatolo/platone/ong.htm>, in quest’altra pagina invece c’è persino una tabella sintetica e riassuntiva <http://web.tiscali.it/aberia/ong.htm>.

Non si avvicina però nemmeno lontanamente al carattere formulaico dei linguaggi ad oralità primaria, non componendosi affatto di pezzetti prefabbricati continuamente ricombinabili.

Il secondo aspetto che caratterizza l’espressione orale è l’uso di uno stile **paratattico invece che ipotattico**.

In un linguaggio ad oralità primaria infatti si riscontra una spiccata tendenza, nell’organizzazione fraseologica del discorso, ad avvalersi della coordinazione piuttosto che della subordinazione. Il discorso scritto invece, analitico ragionato e modellato da esigenze sintattiche, predilige la subordinazione.

Probabilmente se si studiasse il linguaggio delle sessioni di chat, in cui è assai difficile tenere sotto controllo la struttura sintattica, si noterebbe una leggera prevalenza di strutture paratattiche piuttosto che ipotattiche o quanto meno una tendenza verso la paratassi. Questo è ovviamente determinato dall’esigenza di tenere sotto controllo la comunicazione, una struttura maggiormente lineare (senza cioè troppe ramificazioni) consente infatti una comunicazione semplificata, maggiormente comprensibile, specialmente in un ambiente per nulla lineare dentro il quale la trama del testo non è determinata dalla struttura sintattica ma dall’intrecciarsi dei vari fili di discorso.

Di fatto, comunque, la scelta di utilizzare la coordinazione o la subordinazione in chat è influenzata assai pesantemente dalle caratteristiche culturali e dalle soggettive predilezioni della persona coinvolta anche se, come si è detto, probabilmente una leggerissima modificazione del comportamento di scrittura del singolo individuo si potrebbe verificare a vantaggio della paratassi qui piuttosto che in altri contesti di scrittura.

Il terzo aspetto che distingue la cultura orale da quella scritta consiste nella prevalenza, all’interno della prima, di un pensiero **aggregativo piuttosto che analitico**.

Questo carattere si ricollega strettamente all’uso di formule e perciò potremmo semplicemente riandare al precedente ragionamento.

Eppure apre una prospettiva assai interessante da cui guardare il chat poiché effettivamente è un mezzo che costringe per certi versi a ragionare anche in modo aggregativo, oltre che analitico.

Il che non toglie nulla al suo essere anche un mezzo per ragionare analiticamente.

Ovviamente il procedere per aggregazioni in chat è assai diverso dal modo di pensare orale, a cui l’analiticità moderna è praticamente sconosciuta, e più che altro legato alla necessità di esprimersi in modo sincretico, diremmo epigrammatico.

Si dispone di circa tre righe per esprimere una serie anche molto ampia di concetti e questa limitazione di spazio nonché di tempo, vista la velocità degli scambi, comporta una riformulazione del pensiero che va verso la sincreti piuttosto che verso uno smontaggio analitico dei concetti.

La **ridondanza** è un tratto che appartiene decisamente alla cultura e all’espressione orale e che si assottiglia fin quasi a sparire nel mondo della scrittura.

Eppure è un aspetto assai presente negli ambienti di chat.

Recuperare il filo rosso, la continuità del discorso, in un testo è abbastanza semplice perché se viene momentaneamente smarrito è sufficiente tornare indietro a rileggere; altra è la continuità in un colloquio orale ottenibile attraverso la ripetizione che è necessaria per tenere in campo i vari contenuti trattati; nella chat infine ci troviamo, come sempre, in una situazione a cavallo fra oralità e scrittura: teoricamente si potrebbe rileggere anche molto indietro (in alcune chat tutta la conversazione in svolgimento), praticamente invece si finisce per riguardare solo ciò che è stato appena scritto. Infatti le

procedure da compiere per rileggere un già detto oltre la schermata di riferimento sono decisamente dispendiose e si devono compiere non a bocce ferme ma perdendo la discussione in atto che prosegue, anche senza di noi.

Il fulcro della questione risiede dunque nella dimensione temporale, solo una tecnologia che elimina il problema del tempo, come la stampa, può permettersi di ridurre ai minimi termini la ridondanza.

Se ci si pensa, però, la ridondanza è spesso un espediente utilizzato dagli oratori per superare il rumore o le disattenzioni dell’uditorio e consentire a tutti di seguire il filo del discorso. Il rumore è una costante che caratterizza anche il chat in cui le molte entrate ed uscite, l’ineliminabile chiacchiericcio di fondo ed i moltissimi fili che continuamente si intrecciano rischiano di inficiare la comprensione del discorso. Così, riferendosi in questo caso solo alle sessioni di chat moderate a tema, possiamo quasi comparare la situazione ad una esperienza didattica assai usuale.

Infatti è procedimento didattico assai utilizzato quello della ripetizione o, ancor meglio, della riformulazione degli stessi concetti, in modo da aiutare a mettere a fuoco meglio l’oggetto di discussione e di far entrare alcuni concetti a far parte di un patrimonio collettivo.

Ma in chat la ripetizione non è esclusiva del moderatore e i concetti che prendono forma e anche se non sempre entrano a far parte di un patrimonio collettivo vanno comunque sempre a formare un testo, un arazzo, a più mani di cui ognuno si sente responsabile ed autore.

Ulteriore aspetto dell’oralità primaria è che la mentalità tende ad essere **conservatrice**.

In una cultura orale, infatti, le conoscenze vanno faticosamente conquistate e vengono conservate a furia di costanti richiami e ripetizioni, non ci si può permettere perciò di separarsene con leggerezza poiché si causerebbe una perdita enorme alla propria cultura.

Questa caratteristica ci sembra davvero lontana dagli ambienti di chat entro cui la sperimentazione linguistica supera di gran lunga la voglia di accumulare e riutilizzare le medesime e consolidate frasi convenzionali. Anche le formule reiterate per creare e consolidare delle abitudini di linguaggio comune, familiare, con i compagni di chat subiscono incessanti variazioni e finiscono in brevissimo tempo per evolvere e diventare altro da sé.

La conservazione è utile in chat solo alla condivisione, alla creazione e al mantenimento di una comunità coesa, perciò si trovano spesso aspetti di ritualizzazione e di continua ripetizione di temi. Ciò accade perché l’immaginazione linguistica, la creazione di personaggi e ruoli, deve sostituire tutta quella parte della comunicazione di gruppo che si riferisce al non verbale e che passa attraverso la gestualità, le espressioni facciali, il tono di voce e l’abbigliamento, come pure deve sopperire alla mancata condivisione di uno stesso contesto spaziale e perciò quel che attiene alla visione/condivisione degli stessi oggetti.

Così non è un caso che il colore scelto per scrivere in chat venga associato all’abbigliamento, al vestirsi di un certo colore, e non è per puro divertimento che si sente l’esigenza di descrivere degli oggetti come il tavolo o le sedie di chat o anche immaginare una forma per la propria chat (chiedete ad un aurigaccio che forma ha il suo spazio di chat e vi risponderà in modo univoco: è tondo).

Ma appena consolidata, e appena oltre, una minima base comune ecco che il chat si presenta aperto alla sperimentazione più spericolata, alla messa in crisi di regole linguistiche consolidate, al manifestarsi in modo fluido ed espressionistico piuttosto che attraverso un rigoroso rispetto di canoni invariati. Sulla conservazione prevale perciò generalmente la ricerca di un proprio personalissimo modo di comunicare, di una originalità spinta al massimo, di una carica dirompente e a volte eversiva.

Ci sono poi tre caratteri della lista di Ong, nel testo rigorosamente separati, che qui possiamo comodamente trattare in maniera unitaria, si tratta della cultura orale come **vicina all’esperienza**

umana, come situazionale piuttosto che astratta e enfatica e partecipativa piuttosto che oggettiva e distaccata.

Ad accomunare questi tratti è l’atteggiamento tenuto nei confronti della conoscenza: di tipo immersivo e partecipativo dentro la cultura orale, di tipo astratto e concettuale a dominare il mondo della scrittura. Se anche qui non si può parlare di identificazione fra lo stare in chat e trovarsi in una cultura orale, tanto che ci si riferisce a quest’ultima come ad una cultura incapace di astrazione e perciò in grado di svolgere ragionamenti solo “in situazione”, si può parlare però di una certa sintonia.

Se è vero, infatti, che in chat si riesce a ragionare anche in modo assai astratto e concettuoso, sembrerebbe comunque essere un luogo in cui ci si immerge, in cui si partecipa, in cui si gioca.

Non esiste un luogo “chat” senza la relazione, senza l’altro; è necessario insomma condividere un certo “contesto” (se non spaziale comunque temporale e culturale) per poter comunicare in questo ambiente. Ed è assai più complesso portare avanti un “discorso” altamente astratto e lontano dall’esperienza dei partecipanti, non condiviso, piuttosto per fare un esempio una esperienza di simulazione in chat; questo a causa del mezzo altamente partecipativo che non consente la statica riproposizione di lezioni cattedratiche a meno di non voler perdere completamente il contatto con l’uditorio.

Quando uno soltanto prende la parola per esplicitare un lunghissimo concetto astratto sconta questa scelta con un imbarazzante “silenzio” e con il distacco totale dagli interlocutori, non può che percepire l’uditorio come privo di vita. Infatti in chat non esiste un pubblico di persone che trasmettono in modo non verbale la propria partecipazione o la propria noia, che accennano un assenso o un dissenso o ancora mostrano un forte disinteresse. Come sanno bene professori d’aula ed attori di scena la platea non è affatto muta e silenziosa ma dice ed esprime moltissimo attraverso gli sguardi, i gesti, le posture. Agli attori si insegna in che modo distribuire gli sguardi al proprio pubblico, gli si ricorda di non dimenticare neppure lo spettatore più lontano e mal pagante, perché uno sguardo mancato può significare un mancato coinvolgimento.

Nella chat naturalmente non ci sono reazioni possibili oltre quelle scritte, non ci sono sbadigli, quasi nessuna possibilità di testare il grado di coinvolgimento. E’ ovvio perciò che se dovessimo consegnare ad un pubblico di persone una “lezione” nel senso classico del termine sarebbe assai più opportuno costruire un messaggio e postarlo nel forum.

L’apprendimento che avviene in chat è altra cosa, è un apprendimento partecipato, è una conoscenza che si costruisce interattivamente, è un “testo” nel senso originario della parola, una composizione tenuta e tessuta insieme dai partecipanti[⇒].

“‘Testo’, da una radice che significa “tessere”, è, in termini assoluti etimologicamente più compatibile con l’espressione orale di quanto non lo sia “letteratura”, che si riferisce etimologicamente alle lettere (*littere*) dell’alfabeto. Il discorso orale è stato comunemente considerato, persino in ambienti orali, come una specie di tessitura o di cucitura – *rhapsôidein* in greco significa “cucire insieme canzoni”.¹⁰

Ed è molto simile questa co-costruzione a quella che avviene normalmente in una conversazione:

“La conversazione...può essere considerata metaforicamente come un “tessuto”, in cui i contributi di parlante di turno ed interlocutore/i si intrecciano tra di loro, fin quasi a confondersi, e comunque a costituire un unico prodotto”¹¹

[⇒] Una riflessione sugli Strumenti per comunità, come chat e forum, dal titolo “La piazza telematica” <http://webscuola.it/professione/usareint/comgruppo/piazza.shtml>

¹⁰ Walter J. Ong, *Oralità e scrittura, Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pag. 46.

¹¹ Carla Bazzanella, *Le facce del parlare, un approccio pragmatico all’italiano parlato*, Firenze, La Nuova Italia, 1994, pag. 62.

Anche il moderatore della chat più esperto e scaltro non riuscirà nell'intento di avere partecipazione senza dover continuamente pattuire il senso e la direzione di ciò che si va “dicendo” (scrivendo).

In questo caso, contrariamente a quanto spesso avviene nelle lezioni in classe, la direzione non è univoca ma duplice: è il gruppo che deve seguire il conduttore ma anche il conduttore che deve seguire il gruppo. Condurre e seguire contemporaneamente è il difficile equilibrio da raggiungere nell'ambiente di chat ed è un equilibrio che la scuola potrebbe ricercare come assai desiderabile per svolgere alcune sue attività di insegnamento/apprendimento.

Altra caratteristica peculiare dell'oralità è il **tono agonistico** delle sue verbalizzazioni.

Tale carattere è strettamente legato ai tre precedentemente trattati, ossia ad una comunicazione orale situazionale, partecipativa e vicina all'esperienza umana.

Spesso il tono agonistico non si struttura come una vera e propria lotta fra i partecipanti ma come un gioco, pensiamo ad esempio al sarcasmo verbale, persino come una forma artistica.

Ebbene questo aspetto è paradigmatico della scrittura in chat. Il carattere antagonistico dello scambio, del botta e risposta, enfatizzato anche dalla necessità di condensare la propria battuta, dal carattere epigrammatico e veloce di ogni singolo atto comunicativo, emerge con evidenza a chiunque abbia un po' di familiarità con il mezzo.

In questo caso verrebbe quasi da azzardare che l'oralità insita nel mezzo chat esplosa qui con chiarezza e che anche i paragoni più iperbolici sembrerebbero reggere bene il confronto.

“Quando ogni comunicazione verbale deve essere effettuata direttamente con la voce, nella dinamica parla e rispondi del suono, i rapporti interpersonali comportano un alto grado di coinvolgimento, che può essere attrazione o antagonismo”.¹²

La dialettica che si sviluppa in chat è spessissimo legata a pulsioni di attrazione od antagonismo e spesso ad entrambe contemporaneamente.

Ciò parrebbe forse allontanarsi da ciò che si suole considerare idoneo ad un apprendimento scolastico mentre invece la frequentazione di simili ambienti potrebbe essere presa in considerazione anche per sue inaspettate potenzialità.

E' quasi banale sottolineare come una buona gestione dei conflitti, che sempre caratterizzano i rapporti umani, specie di gruppo, sia imprescindibilmente legata all'apprendimento in situazioni di gioco ed ironia. Come è scontato asserire che una palestra dialettica può incrementare le capacità linguistiche e concettuali dei partecipanti. Ed ancora si può dire, nemmeno questo è originale, che una crescita intellettuale che tenti di sviluppare la creativa e personale rielaborazione delle conoscenze debba comunque avere a monte una costante contrattazione, un continuo ripattuirle, con l'altro da sé.

Si giunge così all'ultimo aspetto che Ong sottolinea come caratteristico di una cultura ad oralità primaria, il suo essere **omeostatica** ossia tendente ad eliminare dal suo orizzonte “memorie senza più rilievo per il presente”.

Questo tratto, in una forma leggera, può essere rintracciato nello specifico del chat per il suo immergere i partecipanti in una continua “performance”, in cui quindi è sempre il presente ad andare in scena, o comunque un passato che deve attualizzarsi per avere importanza nel presente. La parola del chat è una parola evento, una parola che non ha permanenza nemmeno quando la si salvi in un archivio. In questo

¹² Walter J. Ong, *Oralità e scrittura, Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pag. 74.

caso, perciò, viene platealmente smentito il proverbio classico per cui “verba volant, scripta manent” poiché lo scritto di chat è volatile anche quando tecnicamente sia possibile pietrificarlo ed analizzarlo. Si deve essere consapevoli del fatto che trovarsi di fronte ad un’immagine statica di chat non è molto diverso dall’osservare una fedele registrazione, è un poco come leggere uno spartito o scorrere il testo di uno spettacolo teatrale, mancano il movimento il ritmo, insomma l’anima. Detto questo è ovvio che la lettura di uno spartito o di una piece teatrale è assai istruttiva specie se si riesce a muoverla con l’immaginazione offrendogli il proprio movimento e ritmo.

Chi calca la scena della parola evento, della chat, è attore e contemporaneamente sceneggiatore del proprio personaggio, di se stesso. Ha la possibilità di interpretare se stesso, di reinterpretarsi, in un modo nuovo, libero e spontaneo.

L’analisi appena condotta ha messo in luce un oggetto certo non facile da smontare nelle sue componenti atomiche, e che, una volta smontato (per quanto smontare possa risultare interessante), non lascia nulla in mano. Infatti il chat, immerso pienamente nel mondo scritto al quale appartiene e contaminato da una forte oralità, che Ong chiamerebbe “di ritorno”, neppure lontanamente si può far risalire alla somma delle sue componenti (oralità più scrittura) ma la commistione crea invece un ibrido assolutamente nuovo.

Così, per quanto possiamo cercare di paragonare questo mezzo a quelli tradizionali non riusciamo a comprenderne tutti gli aspetti di profonda novità, difficilmente riconducibili al noto. E sono gli aspetti che ne fanno quello strumento lì. E sono gli aspetti per i quali ci mancano le parole. E sono gli aspetti che ci stupiscono dello stare dentro quel mezzo e che pian piano riconfigurano anche il nostro modo abitare gli altri.

E ce n’è uno in particolare dei questi tratti, di quelli per i quali è difficile trovare un nome, che promette di modificare radicalmente il senso della partecipazione in gruppo, dell’apprendere insieme.

“La scrittura e la stampa isolano. Non esiste una parola e un concetto per definire i lettori che corrisponda ad “uditorio”. Pensare alla lettura in senso collettivo- ad esempio: questo settimanale è letto da due milioni di persone- è un’astrazione. Per pensare ai lettori come un gruppo dobbiamo tornare al concetto di “uditorio”, come se essi stessero in realtà ascoltando.”¹³

Ebbene in chat dobbiamo pensare ai lettori come ad un uditorio, come se stessero in realtà ascoltando, è quel che abbiamo detto fino a questo momento...rimane comunque il fatto che essi non stanno ascoltando ma leggendo e scrivendo.

“L’oralità primaria favorisce personalità in un certo modo più comunitarie ed esteriorizzate, meno introspettive, di quelle degli alfabetizzati. La comunicazione orale raggruppa gli individui; la scrittura e la lettura sono invece attività solitarie, che fanno ripiegare la mente su se stessa.”¹⁴

La lettura e la scrittura diventano in questo caso allora non più attività isolate ma collettive, il che significa mettere in campo non solo delle personalità con attitudini maggiormente esteriorizzate e comunitarie ma contemporaneamente analitiche ed autoanalitiche. Non c’è dubbio perciò che se non è il rumore a prevalere, vanificando e rendendo superficiale la comunicazione[⇒], si attiva in questi

¹³ Walter J. Ong, *Oralità e scrittura, Le tecnologie della parola*, Bologna, il Mulino, 1986, pag. 108.

¹⁴ Ibidem, pag. 102.

[⇒] Proprio in termini di comunicazione superficiale parla Giorgio De Rienzo delle chat libere in un articolo su Telema dal titolo “Che delusione queste libere chat! Trovi solo uno sgangherato bla bla” all’indirizzo <http://www.fub.it/telema/TELEMA20/DeRien20.html>.

ambienti un tipo nuovo di scambio e di relazione che esalta sia l’aspetto comunitario e dello stare insieme che quello riflessivo e autoriflessivo.

6.3.6 La scelta: reticenti o sperimentatori

Ebbene, torniamo al nostro interrogativo iniziale: mettere o non mettere il chat nel proprio sito scolastico? Questo è il dilemma!

Come spero si sia compreso da questo lungo lunghissimo excursus non esiste una risposta univoca, che sia valida per tutti. Esistono tante risposte quante sono le scuole, tante risposte quante sono le situazioni, tante risposte quante sono le aspettative, tante risposte quanti voi siete.

Ognuno, però, per compiere una scelta consapevole non può prescindere dall’interrogarsi su qual è l’uso che intende fare di questo strumento perché, e questo sì deve essersi certamente capito dal presente intervento, stiamo parlando di uno strumento complesso e non liquidabile con un semplice sì/no.

Il chat non è un oggetto che potete piazzar lì con la speranza che funzioni perché in questo caso non funzionerà. Va pensato ed inserito nel vostro progetto di sito scolastico interrogandosi una volta di più sui destinatari, sulla tipologia di sito che avete in mente, sul tipo di interazione che vi sentite di sostenere.

Così, un’ultima avvertenza: è vivamente sconsigliato ai reticenti!

E per reticenti qui ci si riferisce a coloro che non hanno voglia o cuore di affrontare un modo di relazionarsi tendenzialmente sovversivo, che possa mettere in discussione i ruoli e i modi classici delle interazioni di gruppo.

6.4 Uso didattico dei Mud

di Beatrice Ligorio

6.4.1 Che cosa sono i Mud/Moo

I Multi Users Dungeons (MUD) prendono il nome dal famoso gioco da tavola *Dungeons and Dragons* (Galere e Dragoni) dove ogni giocatore impersona uno o più personaggi, protagonisti di avventure a volte interminabili. A volte il Dungeons è sostituito da *Dimensions* per sottolineare la possibilità di accessi multipli. Versioni successive vengono definite MUD Object Oriented (MOO) in quanto il linguaggio di programmazione è incorporato direttamente all'interno dell'ambiente di navigazione, consentendo di programmare senza dover uscire dall'ambiente di comunicazione e di interazione. MUD e MOO accettano connessioni contemporaneamente da più utenti che comunicano essenzialmente in tempi sincroni e, allo stesso tempo, hanno accesso ad una banca dati condivisa di informazioni descritte testualmente, facilmente modificabile in qualsiasi momento e che può essere integrata da tutti.

Uno dei primi ricercatori a sostenere le potenzialità dei MOO è Pavel Curtis¹⁵ che descrive i MOO come un tipo di realtà virtuale che non ha bisogno di dispositivi extra-tastiera, quali guanti, casco o lenti: un semplice PC è sufficiente per entrare nella realtà virtuale disegnata dai MUD. Principali caratteristiche dei MOO sono:

a) *una natura testuale*: sia l'interfaccia che tutte le interazioni tra i vari navigatori e qualsiasi azione virtuale svolta in un MUD, sono descritte testualmente utilizzando solo i simboli della tastiera e con un supporto iconico è quindi ridotto quasi a zero. L'ultimissima generazione prevede anche l'uso della grafica, i cosiddetti Graphical MUD, in cui le stanze virtuali sono rappresentate visivamente e ogni partecipante è raffigurato da un "avatar"¹⁶. Ma anche in questi MUD la comunicazione resta esclusivamente basata sul testo scritto.

b) *gli accessi multipli*: MUD e MOO accettano connessioni contemporaneamente da più utenti che comunicano essenzialmente in tempi sincroni e, allo stesso tempo, hanno accesso ad una banca dati condivisa di informazioni descritte testualmente. Il sistema segnala la presenza e gli spostamenti degli utenti collegati rendendo disponibili anche una serie di informazioni su ciascun utente (quelle che l'utente stesso ha deciso di rendere disponibili).

c) *La natura costruttivista*: la banca dati si presenta in forma di ambiente, di mondo virtuale che può essere non solo esplorato e condiviso ma anche modificato. Quindi ciascun utente può costruire, sempre testualmente, un pezzo di MUD e tra gli « oggetti » costruibili sicuramente il più interessante è il proprio personaggio, il proprio « avatar ».

¹⁵ Curtis P. (1996) Comunicazione via MUD: i fenomeni sociali delle realtà virtuali basate su testo. *Sistemi Intelligenti*, n. 2, Agosto. Versione originale disponibile al sito <http://www.scara.com/~ole/literatur/mudding.html>

¹⁶ "Avatar" nella cultura indiana significa "reincarnazione" e fa riferimento in modo particolare alle varie facce incarnate di una divinità chiamata Visnù. In Internet gli avatar diventano l'incarnazione dello stato d'animo, della personalità, dell'identità che si vuole assumere in quel momento.

6.4.2 Come si esplora un Mud

Per connettersi ad un MUD, occorre conoscerne l'indirizzo e digitare una login e una password, che inizialmente è la parola "guest" (ospite). In seguito si potrà chiedere al gestore del MUD una password personalizzata. Alcuni MUD forniscono automaticamente le istruzioni per passare dallo status di semplici ospiti a quello di "players" stabili di un MUD, con una password personale, un proprio personaggio e una propria localizzazione ("casa") all'interno dello spazio telematico.

I comandi del MUD sono basati su un sistema di feedback che fa apparire il testo contemporaneamente sia sul video di chi lo digita sia sul video degli utenti coinvolti. I comandi di navigazione e di comunicazione sono in genere molto semplici, mentre quelli per la costruzione di oggetti dotati di procedure e capaci di svolgere funzioni, risultano un po' più complessi. Qui riportiamo brevemente le principali tipologie, comuni a tutti i MUD:

- **Comandi per comunicare.** Sono disponibili sia comandi per comunicare con persone situate nella stessa stanza virtuale (say), sia per comunicare con qualcuno che si trova in un'altra stanza virtuale (page). Esistono particolari comandi chiamati emote, finalizzati a sostituire la comunicazione non verbale. Per usarli si digitano i due punti (:) e si descrive l'azione, il pensiero o l'emozione in terza persona.
- **Comandi per navigare e per orientarsi.** Ci si sposta digitando go seguito dal nome del posto dove si vuole andare, oppure @join seguito dal nome della persona che si vuole raggiungere. Per orientarsi i comandi più utilizzati sono look per avere la descrizione del luogo virtuale in cui ci si trova e who che fornisce la lista delle persone collegate in quel momento unitamente all'indicazione dei luoghi virtuali in cui si trovano, del tempo trascorso dal momento della connessione e del tempo di non utilizzo della tastiera.
- **Comandi per costruire.** Si tratta di una serie di comandi per creare, descrivere e definire caratteristiche e funzionalità di oggetti virtuali. Tra questi vi sono anche i comandi per costruire e descrivere il proprio personaggio (@describe), il proprio sesso (@gender) e qualsiasi informazione che si vuole rendere pubblica circa sé stessi (@set me.whois_msg).

6.4.3 Chi c'è nei Mud

I MUD sono senza dubbio degli ambienti gerarchici i cui livelli sono determinati esplicitamente dalla competenza tecnologica e l'accesso ai livelli sociali più elevati è subordinato all'acquisizione di sempre più sofisticate competenze tecniche. Al livello più basso ci sono gli "ospiti" (guests), che possono solo navigare e comunicare; poi i "giocatori" (players), che possono anche programmare e costruire oggetti, compreso anche il proprio personaggio; ad un livello più elevato si trovano i "programmatore" (programmers) a cui è consentito costruire oggetti complessi, con specifiche routine; infine il "mago" oppure "Dio" (Wizard e God) creatore e gestore dell'intero mondo virtuale. Ogni MUD ha un suo creatore che dedica molto del suo tempo a stabilire le regole e le leggi vigenti di quel certo MUD, e ad organizzare il database e le informazioni contenute nel suo interno.

6.4.4 Cosa fare con i Mud

La maggior parte dei MUD esistenti hanno finalità ludiche e di intrattenimento, dovuto un po' alle sue radici un po' al fatto che l'uso del testo scritto permette un elevato grado di coinvolgimento

in questi mondi fantastici e virtuali e di immedesimazione in personaggi inventati. Ma queste stesse caratteristiche potrebbero essere utilmente sfruttate per scopi didattici o di formazione. Alcuni utenti sono spinti ad esplorare i Mud dal bisogno o dal desiderio di nuove modalità di socializzazione con persone lontane, con culture diverse, attraverso uno strumento che lascia un discreto spazio alla fantasia, alla creatività e alla "privacy".

La possibilità di simulare personaggi diversi, trascendendo il proprio aspetto fisico, permette di affrontare temi percepiti come problematici nella vita reale, quali le relazioni affettive, l'identità sessuale, il rapporto con il proprio corpo e con la propria identità. Infatti tra i fenomeni del MUD che più hanno suscitato l'attenzione di psicologi e sociologi vi sono quelli del cambiamento di sesso ("gender swapping") e i problemi di costruzione dell'identità¹⁷.

6.4.5 Evoluzione dei Mud

I MUD hanno avuto in anni recenti una discreta diffusione in ambienti educativi a causa del loro basso costo e della loro facilità di utilizzo, anche se occorre sottolineare che in Italia non esistono ancora MUD specificatamente dedicati alla scuola¹⁸. Nati inizialmente come giochi di simulazione ora sono sempre più spesso usati come ambienti di studio e di ricerca e questa trasformazione ha dato modo di osservare una serie di cambiamenti nelle modalità di interazione all'interno di questi mondi virtuali. Ad esempio, nei primi MUD si tendeva a non mostrare l'identità reale attraverso l'uso di meccanismi quali il "gender swapping" (cambio di genere) quindi il travestimento, basato solo sull'uso delle parole digitate, e vi era un uso discreto del "flaming" ovvero delle parolacce. I pionieri del MUD erano presi dallo spirito del gioco da tavolo che aveva dato i natali a questi mondi¹⁹ e s'immedesimavano in nuovi personaggi per sperimentare le potenzialità del nuovo setting di gioco e al tempo stesso le loro abilità di impersonificare personaggi nuovi e fantastici. L'uso attuale dei MUD spinge invece a limitare i giochi di mascheramento finalizzati a se stessi e le interazioni sono sempre più connesse ad attività legate a compiti concreti, spesso monitorati da un tutor on-line che funge anche da moderatore dell'interazione. Quindi, l'evoluzione delle modalità di interazione e dei giochi identitari all'interno dei MUD ha seguito l'evoluzione della "specie" MUD. Prevedere nella pagine web del sito scolastico un link ad un mondo MUD significa dare alla pagina una ulteriore dimensione interattiva. Infatti, offrendo la possibilità ai visitatori del sito di interagire in un MUD appositamente predisposto si mostra che non si vogliono dare solo informazioni circa se stessi ma si vuole invitare i visitatori ad entrare a far parte della propria comunità, e quindi che si è interessati alle modalità espressive tipiche delle strategie interattive nonché ai valori di cui esse sono portatrici.

Qui di seguito saranno descritti sinteticamente tre progetti scelti in modo tale da evidenziare proprio l'evoluzione dei MUD: dal [LambaMoo](#) utilizzato per studiare e capire le modalità di interazione e i possibili giochi linguistici, al [TecfaMoo](#) utilizzato per analizzare le modalità collaborative e mediate di soluzione di problemi complessi, fino a [Zora](#) con cui si cerca di favorire la costruzione di valori identitari, comunitari e cross-culturali.

¹⁷ A tal proposito interessanti sono i testi di P. Wallace (2000) *La Psicologia di Internet*, Raffaello Cortina Editore; S. Turkle (1997) *La vita sullo schermo*, Apogeo.

¹⁸ Alcuni MUD Italiani sono presenti nella rete ma hanno natura fondamentale di intrattenimento. Una lista informativa si trova al sito <http://www.mud.it>. Tra i MUD Italiani segnaliamo LittleItaly dove la maggior parte dei "giocatori" sono studenti universitari (<http://kame.usr.dsi.unimi.it:5000/static/infogen.html>) e Camelot, gioco di simulazione sul Medioevo (<http://www.ts.roxybar.it/home.html>)

¹⁹ Si tratta di un famoso gioco da tavola chiamato Dungeons and Dragons in cui ogni giocatore impersonava un personaggio che affrontava situazioni fantastiche.

La descrizione di ciascun MUD si articola sulla base delle seguenti caratteristiche:

- presentazione dell'ambiente virtuale e della metafora su cui si poggia,
- le teorie di riferimento, gli obiettivi perseguiti e il tipo di utenza a cui si rivolge,
- una tipica sessione di lavoro
- i risultati raggiunti e gli eventuali sviluppi futuri.

6.4.6 LambdaMoo

Presentazione

Progettato nel 1990 da Pavel Curtis, presso lo Xerox Parc di Palo Alto, LambdaMoo è importante nella storia dei MUD per due motivi :

a) è stato il primo ad utilizzare il linguaggio di programmazione MOO incorporato nell'ambiente di navigazione. Come già evidenziato, il linguaggio MOO è molto simile al linguaggio naturale e il suo utilizzo ha facilitato la partecipazione a questi ambienti anche da parte di persone che non hanno specifiche competenze di programmazione. La facilità di accesso, navigazione, comunicazione e costruzione di LambdaMoo ne ha fatto uno dei MUD più famosi e frequentati;

b) è stato uno dei primi ad operare la trasformazione da MUD di intrattenimento, ludico e basato sulla metafora del gioco, a MUD educativo, con scopi di ricerca e di studio.

Teorie di riferimento, obiettivi e utenza

Ai tempi dell'esordio di LambdaMoo era difficile pensare all'uso di un ambiente di questo tipo per la didattica : seppure se ne intuivano le potenzialità non si conoscevano le modalità di applicazione e non si avevano le idee chiare sul tipo di effetti che avrebbe prodotto. La natura della comunicazione prevalentemente testuale faceva escludere un suo utilizzo ai primi anni di scolarità ma, accertato questo, restava da stabilire quale fosse la fascia di utenti più idonea, per quale tipo di curricula potesse essere più efficace, quali effetti avrebbe potuto avere sull'apprendimento, che tipi di compiti si potevano disegnare con l'ausilio di questa tecnologia e come valutarne gli effetti. Pertanto LambdaMoo ha avuto un carattere molto esplorativo, di riflessione e ricerca su se stesso, mirato a capire ed analizzare ciò che accadeva nel suo interno, quasi a mo' di auto-etnografia.

Quindi LambdaMoo presuppone che chi lo popola incorra in un'esperienza psico-sociale e di comunicazione legata alla comprensione della natura di questo mondo virtuale. I primi utenti hanno caratteristiche molto simili a quelle dei giocatori dei MUD ludici : per lo più studenti universitari, con competenze informatiche, che si collegano durante il loro tempo libero, interessati a socializzare e ad acquisire nuove abilità tecniche. Ma a differenza dei MUD ludici, qui si stimola la riflessione circa il problema di capire le modalità di navigazione e di interazione in questo nuovo "mondo". Proprio come i visitatori che, arrivando in un paese sconosciuto, si informano sugli usi e costumi del posto, le abitudini e le leggi locali, le conversazioni dei primi visitatori di LambdaMoo vertevano frequentemente sui comandi da utilizzare, su come definire gli oggetti, come e cosa si poteva modificare del proprio personaggio (Carlstrom 1992²⁰). La natura di questi studi era chiaramente sociolinguistica e hanno avuto come oggetto l'analisi delle interazioni in LambdaMoo, preferendo un approccio etnografico piuttosto che sperimentale.

Descrizione di una sessione tipo

La metafora su cui si fonda LambdaMoo è quella di un'abitazione privata che presenta molti elementi surreali. Appena collegati si "atterra" in un armadio buio, striminzito ed affollato. Anche le

²⁰ Carlstrom E.L. (1992) *Better living through language. The Communicative implications of a text-only virtual environment, or welcome to LambdaMoo!* Disponibile via <ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers>.

"stanze" a cui si può accedere, a partire dall'armadio virtuale, pur contenendo elementi e funzioni simili alle stanze di un appartamento, presentano variazioni fantastiche. Oltre alle porte per passare da una stanza ad un'altra, ai salotti per chiacchierare, alle cucine dove mangiare o preparare pranzi virtuali, si può entrare in un quadro o costruire un robot in grado di preparare un fumante caffè! Tipicamente le sessioni di interazione non hanno un obiettivo o un compito preciso: gli utenti sono semplicemente intenti ad esplorare l'ambiente, a provare l'uso dei comandi e si ritrovano a sviluppare un nuovo modo di comunicare. Presentiamo qui di seguito un piccolo estratto che mostra come si vadano generando nuove espressioni digitate.

Buddy vuole sapere che cosa é un whuggle²¹

Mike [a Buddy] : é come abbracciare

Jerry [a Buddy]: tieni conto di come é composta la parola!

Rick dice "é come un saluto.. "

Mike dice "é come una pacca sulla spalla"

Buddy nasconde la faccia

Jill dice "ma lo puoi anche fare ad oggetti inanimati e anche se non sono presenti"

Damon dice "é come quando abbracci una fetta di torta alle fragole"

Mike dice "ed é spesso usato sarcasticamente"

Rick dice "ed é meno minacciante"

Damon dice "perciò non é letale in piccole quantità"

Mike dice "con gli oggetti inanimati per esempio"

Buddy whuggle tutti

Buddy dice "ho capito"

Questo estratto mostra l'uso di un termine appositamente coniato per esprimere un aspetto non-verbale. I "giocatori" spiegano al nuovo arrivato il significato del termine descrivendo anche i contesti d'uso appropriati. Mentre avviene la spiegazione il significato è ulteriormente arricchito e condiviso tra tutti gli utenti.

Risultati e sviluppi

LambdaMoo é servito soprattutto per analizzare la specificità della comunicazione mediata dal MOO. In particolare in questo ambiente, grazie ad una metodologia etnografica, si é osservato come sono percepiti ed utilizzati alcuni elementi della comunicazione, quali:

(a) *la prossemica*. Nei mondi virtuali dei MUD non c'è la possibilità di misurare e percepire la distanza tra giocatori situati nella stessa stanza virtuale, i quali sono semplicemente lì. La prossemica viene espressa attraverso l'uso dei comandi "emote", che permettono di descrivere la propria posizione e di segnalare stati emotivi, azioni e movimenti all'interno di una stanza virtuale;

(b) *il silenzio*. Nelle comunicazioni della vita reale al silenzio si assegna valore di tensione, di imbarazzo o di assenso, invece nei MUD il valore attribuito al silenzio, alle pause tra una frase digitata e l'altra, è subordinato ad alcuni aspetti tecnici. La pausa di silenzio è quindi dovuta al tempo che intercorre tra l'invio del messaggio e la sua ricezione ed è solitamente abbastanza breve,

²¹ Whuggle è una azione virtuale coniato dagli abitanti di LabdaMoo e nasce dalla combinazione di « wave » che significa salutare e « hug » che significa abbracciare.

anche se occasionalmente si possono avere problemi di ritardo ("lag"), che fanno aumentare i tempi di trasmissione. Inoltre, i messaggi lunghi provocano pause maggiori dato che il messaggio compare sullo schermo del proprio interlocutore solo quando si è terminato di digitare il messaggio e si spinge il tasto "return". Infatti non è disponibile alcun feedback mentre si scrive e il messaggio sarà inviato in forma completa, senza possibilità di modifica *in itinere*. Gli utenti dei MUD hanno imparato a non dare valore al silenzio che intercorre tra il proprio messaggio e la replica del proprio interlocutore, a tollerare un maggiore grado di ambiguità dei messaggi a tenere in conto di eventuali problemi di "lag" e a predire la lunghezza dei messaggi sulla base dei tempi di attesa;

(c) *i turni di parola*. Per le medesime ragioni riportate a riguardo del silenzio, nel MUD non è possibile gestire i turni di parola. Quindi è impossibile essere interrotti quando si "parla", mentre è invece possibile partecipare a più conversazioni in parallelo, con i contenuti dell'una che s'intrecciano con quelli dell'altra. Per ovviare ai problemi di perdita di riferimento durante le conversazioni, il contesto di una certa frase viene recuperato facendo scorrere il testo sul video e rileggendo le conversazioni (o parti di esse) che i MUD registrano integralmente ed automaticamente.

I giocatori di LambdaMoo hanno velocemente imparato a destreggiarsi in questi nuovi mondi risolvendo variamente i problemi linguistici e di contestualizzazione che essi presentano. Il risultato è quello di un tipo di linguaggio e di comunicazione che frammista l'Inglese con termini tecnici, abbreviazioni e parole appositamente coniate, dove la correttezza grammaticale e ortografica è trascurata senza compromettere la comprensione, il realismo e l'efficacia della comunicazione. Il limite di LambdaMoo è che comunque resta un ambiente più di socializzazione che di apprendimento o di lavoro. In tal senso un'evoluzione è rappresentata dai prossimi due MUD.

6.4.7 TecfaMoo

Presentazione

TecfaMoo, implementato nel 1994 a Ginevra presso la facoltà di Psicologia e Scienze dell'Educazione dal gruppo di ricerca del TECFA (Technologies de Formation et Apprentissage), è un MUD creato appositamente per la ricerca in psicologia cognitiva e psicoeducativa. Si tratta di uno dei primi MUD Europei progettato e costruito da una Università e la sua chiara finalizzazione didattica ed educativa sancisce definitivamente l'uso di questo strumento in ambiti educativi. Cominciato come un piccolo progetto informale nel 1994 è attualmente utilizzato molto estesamente come una tecnologia non intrusiva a supporto di varie attività di insegnamento, di ricerca e di socializzazione.

Teorie di riferimento, obiettivi e utenza

L'esperienza di ricerca maturata presso il Tecfa è ormai molto ampia, tale da abbracciare diversi approcci teorici, obiettivi diversificati e da riguardare studenti e soggetti di diversa età. Troverete qui di seguito una breve rassegna dei progetti più interessanti i cui approfondimenti sono disponibili anche via web al sito del Tecfa (<http://tecfa.unige.ch>).

Quattro filoni di ricerca sono stati sviluppati dai ricercatori del Tecfa. Un primo filone riguarda l'area dei Sistemi Cognitivi Distribuiti ed è finalizzata al miglioramento degli aspetti ergonomici e di progettazione della documentazione on-line e allo sviluppo di un pacchetto di strumenti a supporto dello sviluppo professionale e per la consulenza ad alcune industrie private e pubbliche. Il MUD è quindi finalizzato agli incontri virtuali tra ricercatori e per le comunità professionali.

Un secondo filone riguarda l'uso del MUD come strumento tutoriale per l'insegnamento a distanza oppure in combinazione con le attività svolte in classe. Gli studenti del corso di Tecnologie dell'Educazione di Ginevra seguono in aula un corso per imparare ad usare il computer, costruire

attraverso la programmazione MOO e familiarizzano con le problematiche tipiche dell'uso di tecnologie avanzate, quali la rappresentazione dello spazio virtuale, la costruzione di rapporti interpersonali in spazi virtuali, gli aspetti legati alla costruzione identitaria, le possibilità di espressione emotiva e le problematiche della comunicazione mediata. In seguito queste tematiche sono discusse tra gli studenti e tra studenti ed insegnanti all'interno del MUD, che funge anche da spazio educativo in cui è disponibile una banca dati di pubblicazioni, lucidi e dispense. L'intento in questo caso è quello di costituire uno strumento aggiuntivo, supplementare per le attività didattiche e di ricerca e per discutere e confrontarsi su temi vari. TecfaMoo è utilizzato anche per un corso completamente a distanza, inserito all'interno di un Master Europeo sulle tecnologie educative, contemporaneamente sia come oggetto che come strumento di studio. Gli studenti si collegano al TecfaMoo per seguire corsi e seminari, per discutere con i colleghi e i docenti gli argomenti da studiare, per revisionare compiti, commentare articoli scientifici e per presentare i compiti svolti.

Recentemente il TecfaMoo è stato anche utilizzato con bambini della scuola di base, inaugurando così un terzo filone di ricerca. L'obiettivo è quello di progettare attività da svolgere all'interno del MUD che favoriscano un apprendimento ecologico ed interculturale, ma anche lo sviluppo di una teoria della pedagogia attiva e dell'uso didattico delle nuove tecnologie della comunicazione.

Il quarto filone di ricerca è invece centrato sul lavoro collaborativo, in particolare sulle modalità di risoluzione collaborativa di problemi in ambienti di comunicazione mediata. Per indagare questi aspetti all'interno di TecfaMoo è stato costruito un albergo virtuale dove Mona Lisa, una assicuratrice d'arte, è stata ritrovata uccisa da un colpo di arma da fuoco.

I soggetti, tutti reclutati in altri MUD o attraverso le mailing list sui MUD, che quindi non si sono mai incontrati faccia a faccia, sono invitati a scoprire l'assassino giocando in coppia con un partner detective e risolvendo un problema presentato in forma di giallo. Infatti, l'individuazione del colpevole deve essere comprovata dal movente, l'accesso all'arma e l'alibi per il giorno e l'ora del delitto del colpevole individuato, proprio come la soluzione ad un qualsiasi problema, deve spiegare i fatti e i dati disponibili. L'albergo virtuale diventa un luogo per l'indagine psicoeducativa per accertare come si dipanano le varie fasi del processo di soluzione di problemi, dalla condivisione di informazioni alla formulazione di una ipotesi e la gestione dei conflitti circa la soluzione al problema.

Descrizione di una sessione tipo

Per i primi tre filoni descritti TecfaMoo si presenta simulando la struttura fisica reale della Facoltà di Psicologia di Ginevra con aule universitarie, stanze per i seminari, stanze dei professori, biblioteca, mensa universitaria e tutti i servizi disponibili per gli studenti e i professori, fino ai trasporti pubblici che conducono al campus universitario. Navigando attraverso TecfaMoo si percorrono virtualmente i corridoi dell'università e si possono lasciare messaggi, contattare persone, utilizzare oggetti virtuali dai libri ai giochi, e ci si sposta da una parte all'altra del campus con un mini-autobus virtuale. Si accede a TecfaMoo dal sito <http://tecfa.unige.ch/moo/tecfamoo.html> e, una volta collegatisi, ci si ritrova nell'atrio della facoltà che costituisce lo spazio di accesso obbligato a TecfaMoo e conduce alle altre stanze virtuali.

Ai soggetti che hanno partecipato alle sperimentazioni sulla soluzione di problemi è stato invece consentito l'accesso diretto all'albergo virtuale, composto da una serie di stanze in cui sono ospitati undici piccoli robot, tutti ugualmente sospettati. Tutti i robot possono essere interrogati rivolgendolo loro domande circa la notte del delitto, la vittima e gli altri ospiti-robot. Ad ogni domanda i robot forniscono risposte standard che vengono automaticamente registrate in un blocnotes virtuale di cui i soggetti sono provvisti. Alcuni oggetti virtuali sono disseminati nell'albergo e contengono informazioni utili a risolvere il caso, anche queste informazioni saranno automaticamente incluse nel blocnotes. Per interrogare i robot, esplorare l'albergo virtuale ed usare il blocnotes i soggetti hanno a disposizione appositi comandi MUD avanzati di cui sono stati preventivamente informati.

Risultati e sviluppi

Presentiamo qui solo i risultati ottenuti dal quarto filone di ricerca, il solo le cui sperimentazioni sono state già analizzate. Per quanto riguarda gli aspetti più cognitivi, è stato osservato che le strategie di soluzione di problema e di collaborazione attivate tengono conto di aspetti complessi quali il “costo” di condivisione, la pertinenza delle informazione rispetto all’obiettivo e la probabilità di pertinenza dell’informazione. I seguenti aspetti sono stati identificati come rilevanti:

- a) La percezione di alcuni aspetti *identitari*, in termini di modalità dello svolgimento del compito, di impegno e di disponibilità verso l’altro. La maggior parte dei giocatori valuta abbastanza positivamente sia la propria che l’altrui prestazione.
- b) La percezione del grado di difficoltà del *compito* che presenta una relazione significativa con il tipo di relazione instaurata con il partner. Infatti, la totalità dei soggetti che valuta il compito come difficile, ingaggia una relazione di negoziazione con il proprio partner. Quindi più il compito è percepito come difficile, più si apprezza il contributo del partner con cui si instaura una relazione di negoziazione e si riesce a risolvere il compito quando ci si mostra disponibili al cambiamento dopo una fase di conflitto e negoziando la soluzione con il partner.
- c) La modalità di gestione di un *conflitto* instauratosi in presenza di ipotesi di soluzione divergenti. I soggetti sono abbastanza disponibili a modificare le proprie posizioni e sanno trovare soluzioni costruttive e creative (anche se non sempre sono le soluzioni giuste) integrando punti di vista diversi.
- d) Le caratteristiche della *cooperazione* definita in termini di modalità di navigazione (separata o congiunta), di condivisione delle informazioni, di condivisione del ragionamento sottostante la formazione dell’ipotesi e di relazione instaurata con il partner desunta dagli aspetti linguistici e dall’analisi della conversazione. Il partner è sempre tenuto in grande considerazione e si ricercano relazioni positive, né passive né autoritarie.

Tra i risultati ottenuti è interessante riportare che la competenza tecnica, di abilità nell’uso dei MUD, non ha avuto alcun impatto su nessuna delle dimensioni considerate. La ragione di questo risultato potrebbe essere attribuita ad una mancata percezione di salienza della competenza tecnica ai fini di risoluzione del compito. La competenza nel compito, ovvero analizzare dettagli, confrontare alibi, interrogare testimoni, raccogliere e selezionare dati importanti per individuare l’assassino, resta in primo piano anche quando non si possiede alcuna competenza tecnica d’uso del MUD. In conclusione, gli ambienti MUD sembrano capaci di stimolare strategie complesse di soluzione di problemi e le persone riescono a sfruttare tutte le risorse a loro disposizione, incluso il partner.

6.4.8 Zora

Presentazione

Zora (Bers, 1999²²) utilizza un MUD grafico ed è stato messo a punto nel famoso laboratorio del Massachusetts Institute of Technology (MIT). Questo MUD ha finalità dichiaratamente educative e raccoglie l’eredità di alcuni progetti ed esperienze precedenti. Tra questi l’idea della comunicazione mediata come di un laboratorio virtuale per la sperimentazione, costruzione e ri-costruzione delle caratteristiche delle identità post-moderne²³ e un ulteriore sviluppo del costruttivismo che riguarda oggetti testuali e l’interazione con l’ambiente e con altri utenti, sempre su base testuale.

²² Bers, M.U. (1999) Zora: a graphical Multi-user Environment to share stories about the Self. Presentato al Convegno *Computer Supported Collaborative Learning '99*, Stanford, CA, 12-15 Dicembre 1999. Il testo è disponibile al sito: <http://kn.cilt.org/cscl99/A03/A03.HTM>

²³ Turkle, S. (1997) *La vita sullo schermo*, Apogeo Editore.

Teorie di riferimento, obiettivi e utenza

Oltre al costruttivismo, per cui s’impara costruendo il proprio ambiente di interazione ed esplorazione, Zora si ispira ad alcune teorie relative agli aspetti identitari ed in particolare al concetto di identità come dinamicamente costruita integrando diversi e conflittuali aspetti del Sé, della cultura e della società. Il riferimento è in particolare alla visione di ogni individuo come popolato da Sé multipli, che si esprimono attraverso molte voci, non sempre armonizzate tra di loro, a volte addirittura in conflitto. In accordo con questi concetti teorici, Zora offre una struttura per creare una “casa” virtuale popolata da oggetti capaci di rappresentare e descrivere la complessa evoluzione del Sé avendo a disposizione un Avatar²⁴ unico e non modificabile, che rappresenta l’essenza dell’identità intenzionale.

In questo progetto, particolare importanza acquistano i valori personali che vanno compresi nel loro contesto. Sono considerati valori la famiglia, la cultura, la religione, i valori morali ma anche concetti quali la giustizia, i diritti e i doveri. Questi valori sono sempre espressi attraverso azioni che hanno un impatto sia sull’individuo che sulla società. Per dare forma a questa idea in Zora ogni oggetto virtuale costruito deve essere accompagnato da un uno o più valori, esplicitamente definiti. Sulla base dei valori associati a ciascun oggetto virtuale si va man mano costruendo un dizionario condiviso di valori che rappresentano i valori della comunità Zora.

Altro aspetto fondamentale in Zora è la rilevanza della dimensione narrativa sia nel costruire le identità (gli Avatar) che i valori (Bruner 1990²⁵): è raccontando e ascoltando i racconti che riguardano la storia personale, familiare e sociale che sappiamo chi siamo e costruiamo il nostro senso di identità. In Zora è previsto uno spazio apposito per scrivere biografie e per raccontare le storie relative ai valori proposti o ad eventuali conflitti ed incongruenze. Qui la narrativa non è considerata solo un genere letterario ma un vero e proprio strumento cognitivo.

Zora è stato popolato dai ragazzi di una scuola superiore di Boston che hanno costruito oggetti, « artefatti » in grado di rappresentare la complessità delle loro identità e hanno al tempo stesso creato una comunità con certi valori e abitudini condivise. Zora mira ad incoraggiare : a) la creazione di una città virtuale con diversi spazi, oggetti e luoghi di incontri ; b) la comunicazione tra utenti di cultura diversa ; c) l’introspezione circa il ruolo dei modelli di comportamento assunti e dei valori personali e comunitari. La metodologia per la costruzione è stata quella di discutere tra insegnanti e ricercatori gli scopi e gli obiettivi di questo mondo virtuale lasciando poi ai ragazzi il compito di costruire effettivamente il mondo virtuale, alternando momenti di discussione e pianificazione in classe a momenti di discussione e costruzione on-line.

Descrizione di una sessione tipo

L’accesso a questo mondo è riversato agli utenti registrati che sono graficamente rappresentati da un Avatar costituito dalla loro foto. La metafora su cui si fonda Zora è quella delle città invisibili di Calvino. I ragazzi navigano in una città virtuale dove costruiscono oggetti seguendo precise indicazioni date dagli insegnanti. Ogni oggetto è dotato da una apparenza grafica, da una descrizione testuale, da una storia dell’oggetto che spieghi le sue origini e le sue ragioni di essere oltre che dalla descrizione dei valori che rappresenta.

²⁴ Avatar è un nome preso in prestito dalla cultura religiosa Indiana (finalmente un termine non Americano!). Avatar è il nome delle varie facce che Visnù, una divinità Indiana, assume nel suo processo di reincarnazione. Negli ambienti virtuali viene chiamato Avatar l’oggetto, testuale o grafico, che incarna e rappresenta l’utente nel mondo virtuale.

²⁵ Bruner, J. (1997) *La cultura dell’educazione*, Feltrinelli

Il tempio Ebreo costruito da una ragazza con la descrizione dei valori ad esso associati.

Risultati e sviluppi

Questa sperimentazione è ancora in corso ma alcuni risultati sono già disponibili. La metodologia di analisi è quella etnografica, grazie alla quale sono stati osservati e raccolti in forma di casi di studi le attività sia on-line che in classe, di alcuni dei ragazzi che hanno costruito Zora. Si è così osservato che ci sono diversi stili di progettazione e costruzione: alcuni ragazzi scelgono di costruire una sola casa virtuale in cui collezionano tutti gli oggetti che li riguardano, dalle foto di famiglia alla bandiera del proprio Paese di provenienza, dalla catena d'oro che gli fu regalata dalla nonna al gioco preferito; altri invece scelgono di costruire diverse case virtuali, ciascuna in rappresentanza di un certo aspetto della propria identità. Per esempio, la casa della musica preferita, la casa per lo sport praticato e così via. In ogni caso, le case virtuali sono in continua evoluzione e con l'andar del tempo diventano sempre più complesse.

Zora prevede uno spazio apposito per discutere la relazione tra aspetti individuali e sociali, tra “Io”, “Noi” e “Loro”. Si tratta del Municipio dove i ragazzi lasciano oggetti virtuali che rappresentano eventi o circostanze discusse all'interno della comunità. Ad un certo punto una ragazza ha costruito un link ad una pagina web in cui era riportata la notizia di una sparatoria avvenuta in un centro Ebraico il giorno prima. Non si trattava più di un evento o oggetto strettamente riguardante la vita di Zora ma di un fatto realmente accaduto, che riguardava la vita reale. Questo ha rappresentato il primo passo per la costruzione di un legame tra il mondo virtuale e quello reale, un modo per confrontare i valori discussi e costruiti in Zora con quanto accade nella vita reale, cercando di identificare e attribuire valori anche agli eventi reali. La discussione avviata sulla base dei fatti accaduti nel mondo reale ha condotto non solo alla riflessione personale e collettiva ma ha indotto anche cambiamenti all'interno di Zora, per esempio la costruzione di nuove case virtuali per esprimere i concetti e i valori emersi dalle discussioni in Municipio.

Un altro risultato osservativo riguarda il ruolo svolto dalla partecipazione democratica alla comunità di Zora nello sviluppo dell'identità e dei valori. Già al secondo giorno di lavoro i ragazzi hanno sentito il bisogno di creare delle leggi specifiche per gestire la convivenza in Zora. Si mette quindi a punto un sistema di votazione costituito da pulsanti da cliccare per esprimere accordo o disaccordo e procedere all'elezione di un sindaco che proponga delle regole, per esempio, per la gestione delle scritte sui muri o per l'utilizzo degli spazi pubblici.

Per quanto riguarda la scrittura di storie di vita, è stato riscontrata la loro funzionalità alla definizione dei valori. Dopo due settimane il dizionario di Zora conteneva già 39 valori, tra cui il divertimento, la connessione con il passato, la comunicazione, l'uguaglianza e ogni valori é stato definito in modo diverso, sulla base delle storie raccontate da ciascuno.

Un particolare tipo di attività è stato svolto in Zora, grazie anche alla possibilità tecnica di programmare le storie in modo interattivo e di farle raccontare a certi oggetti (anche in forma di personaggi) virtuali. E' stato chiesto ai ragazzi di assumere altri ruoli, pur indossando sempre il loro Avatar, per provare ad essere portatori di storie diverse da quelle proprie.

Le potenzialità di un ambiente come Zora, progettato sulla base di precise indicazioni teoriche ed obiettivi educativi precisi, sono ancora in via di esplorazione ma ci pare già di intuire che le indicazioni offerte da questo progetto possano essere ricche di sviluppi ed applicazioni successive. Tanto per sottolineare le più ovvie: la prevenzione delle devianze minorili, l'integrazione di studenti appartenenti a culture e/o religioni minoritarie, la consapevolezza e valorizzazione delle differenze fino all'intrattenimento costruttivo di bambini ospedalizzati per lunghi periodi.

Appendice. La psicologia del Sé ed Internet

Le evoluzioni dell'identità virtuale e telematica ben si accordano con i recenti sviluppi del concetto di Sé in Psicologia dove già da tempo si è affermata l'idea di un *Sé concettuale*, creato attraverso la riflessione e l'autoreferenzialità del linguaggio (Harré, 1989) e determinato dalle relazioni con gli altri. Si è approdati al concetto di *Sé multiplo* e delle colonie di *Sé possibili* (Markus e Nurius, 1986), compresi quelli temuti e quelli desiderati e la formazione del Sé è considerato un processo interpretativo e costruttivo che varia in base alle relazioni sociali. Bruner (1986) propone la nozione di *Sé narratore*, "creatore" di una storia, di una narrazione, non necessariamente considerata come verità storica ma come verità narrativa. Si parla anche di *Sé multiplo*, fortemente avviluppato nel contesto sociale e *distribuito* tra i vari "enti" umani e fisici con cui entra in contatto, compresi gli strumenti e gli artefatti, ma al tempo stesso "situato" nelle azioni e nei contesti. L'identità non ha più sede esclusivamente nella mente e/o nella coscienza, ma anche nelle azioni che compiamo, intenzionalmente o meno, e negli strumenti che utilizziamo. Oggi l'identità è quindi considerata un fenomeno più comunicativo che sostanziale e sempre più sottolinea il ruolo del linguaggio come uno strumento capace di costruire la propria identità. Sé ed identità non sono più considerate come causa di ciò che diciamo, ma piuttosto come conseguenza; non più entità separate dalla lingua, semplicemente riportate e descritte dal discorso, ma come entità *costruite* nella lingua e nei discorsi (Mininni, 1995). Quindi la formazione del Sé riguarda sia aspetti personali, relativi all'elaborazione di esperienze individuali, che sociali determinati soprattutto dall'interazione con chi ci sta vicino e dai processi di comunicazione, anche quelli mediati da Internet.

Avatar

Il termine Avatar proviene dalla cultura religiosa dell'India. Avatar sono le facce che una divinità, denominata Visnù, assume nel suo momento di reincarnazione. Nella cultura Internet l'Avatar simboleggia le varie facce che gli utenti possono assumere durante le loro esplorazioni ed interazioni. Ci sono diversi tipi di Avatar:

- a) [bidimensionali](#)
- b) [tridimensionali](#)
- c) [immersivi](#)

Avatar bidimensionali

Gli Avatar bidimensionali utilizzano disegni, foto, immagini di vario tipo. Sono facili da costruire e da personalizzare. Uno dei software più diffusi che utilizza questo tipo di Avatar è The Palace²⁶

²⁶ www.thepalace.com



Avatar tridimensionali

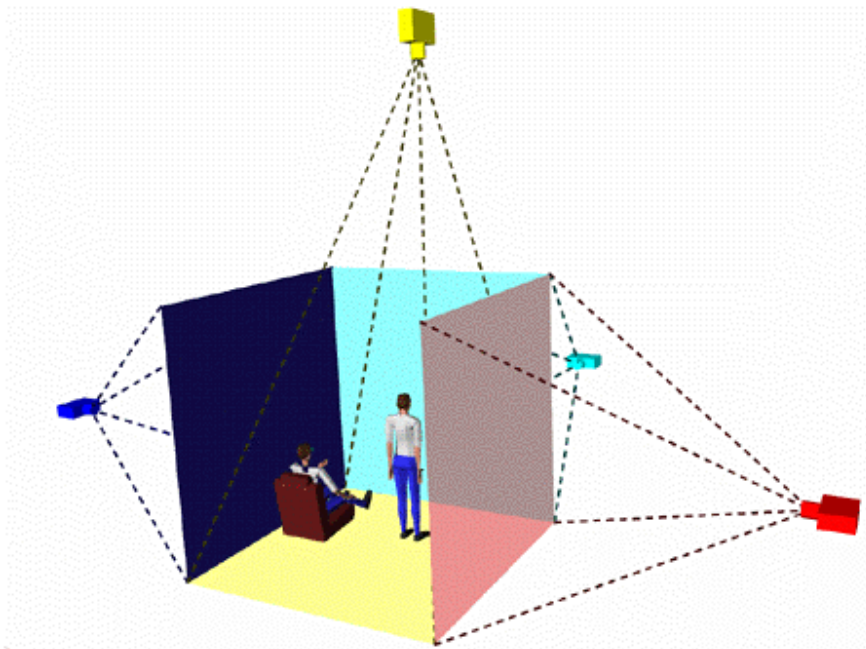
Sembrano pupazzi capaci di muoversi seguendo le istruzioni date via mouse e costituiscono il punto di osservazione del mondo virtuale in cui ci si trova.



Infatti, si può scegliere di esplorare l’ambiente virtuale attraverso gli occhi dell’Avatar oppure attraverso una immaginaria telecamera piazzata in un punto esterno. Sono capaci di muoversi in modo realistico e sono corredati da un set di azioni finalizzate all’interazione sociale, tipo salutare, esprimere gioia o tristezza. Di contro sono difficilmente personalizzabili e occorre scegliere tra quelli offerti dal mondo virtuale in cui ci si trova. Uno dei software più diffusi che dove si indossano questi avatar é Active Worlds.

Avatar immersivi

c) immersivi, ovvero ricreati dalla stimolazione sensoriale che la tecnologia immersiva è capace di produrre. L'Avatar in questo caso è ricostruito attraverso l'illusione di immersione data dalla proiezione della propria immagine e della capacità di avere percezioni sensoriale (ascoltare, vedere, toccare) oggetti virtuali creati dal computer.



Mondi tridimensionali (Active Worlds)

Più di recente si stanno sviluppando ambienti tridimensionali, in cui gli utenti navigano tra oggetti tridimensionali usando le “spoglie” di un Avatar. Guardandosi intorno attraverso gli occhi dell'Avatar, si può camminare, volare, esplorare il mondo virtuale intorno a sé e si possono manipolare e costruire gli oggetti del mondo. Un software di questo tipo è Active Worlds²⁷ distribuito gratuitamente per scopi didattici. Durante un'esperienza di ricerca, denominata Euroland²⁸ e condotta da chi scrive, sono state registrate le chat testuali, che si svolgevano nel mondo tridimensionali, di una trentina di Avatar di ragazzi dai 9 ai 14 anni, insegnanti e ricercatori, tutti impegnati nella costruzione di un mondo didattico. Questa esperienza ha mostrato che l'interazione in ambienti tridimensionali e il vedersi rappresentato da un Avatar producono specifici effetti nella costruzione identitaria. Si tratta di processi marcatamente sociali, dinamici e situati nello specifico contesto d'interazione. Sia il contesto che gli aspetti identitari risultano negoziati di volta in volta, a seconda dell'andamento di ciascuna interazione. L'influenza della presenza altrui, già evidenziata dalla psicologia sociale classica, si mostra ancora più evidente in questi ambienti. Molte delle interazioni registrate in un anno di attività spontaneamente si sono focalizzate proprio sulla costruzione della propria immagine e di quella del proprio interlocutore.

²⁷ <http://www.activeworlds.com>

²⁸ <http://www.garamond.it/euroland>