

## IL "SONDAGGIO" SUL GDR

di Luigi Scuderi

Bene, il primo sondaggio sul gdr online si è concluso.

Di seguito esporrò i motivi che ci hanno portato a questo studio, il modo in cui è stato strutturato il test, i parametri seguiti per la valutazione delle risposte, il modo in cui il questionario è stato pubblicizzato, l'analisi

commentata delle risposte fornite dagli utenti e alla fine le ovvie considerazioni generali sull'intero lavoro.

Lunghetto come discorso, dite? Forse. Ma se la vostra curiosità si ferma al semplice desiderio di conoscere cosa hanno risposto la maggior parte dei votanti eccovi il risultato finale, nell'immagine sotto riportata.

Se invece avete qualche altra curiosità continuate pure a leggere.

### SONDAGGIO: "LE TUE OPINIONI SUI GIOCHI DI RUOLO ONLINE SONO IN LINEA CON QUELLE DEGLI ALTRI INTERNAUTI?"

Dalla nostra indagine è risultato che la maggior parte degli intervistati ritiene che:

La Netiquette, è il "Galateo" del web.
Il periodo storico, comunemente indicato come "medioevo europeo" abbraccia l'intero millennio sito tra il 476 d.C. e il 1492 d.C.
Una descrizione accurata facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG.
Un gioco di ruolo ad ambientazione storica si rifà a fatti storici realmente avvenuti, lasciando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi.
Un gioco di ruolo ad ambientazione fantastica integra elementi mitologici e/o fantastici in un contesto che propone periodi storici e luoghi idealizzati.
Un gioco di ruolo ad ambientazione fantascientifica estende il concetto di fantastico integrando l'aspetto scientifico e traslando il tutto nel futuro.
Il fantasy medievale si chiama così perché riproduce il mondo delle favole, con draghi, orchi e cavalieri impavidi pronti ad affrontare mille perigli per l'amore di una bellissima dama.
Dislessia e Disgrafia sono due disturbi specifici dell'apprendimento.
Prima di iniziare a giocare di ruolo online bisognerebbe studiare le basi dell'ambientazione, osservare qualche giocata, crearsi il bg del pg e inserirsi in una giocata in atto.
Falsi neologismi, abbreviazioni, errori grammaticali e sintattici, errori di battitura, anticipi e ritardi nei turni sono cose che capitano a chi gioca online e scrive velocemente, specie se gioca contemporaneamente in due chat diverse, magari con 20 finestre MSN aperte.
Chi detiene il comando di una gilda deve essere capace di "creare gioco" utile a tutti i membri del suo gruppo.
Interpretare un PG significa recitare la parte a soggetto, cercando di tenere sempre il nostro IO lontano da quello del PG.
Un buon master deve essere imparziale.
I Punti esperienza non sono indispensabili, però servono come incentivo a migliorare il proprio gioco.
Le Chat private se non regolamentate correttamente, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.
Bacheche, missive e sussurri possono essere tutte in ON o in OFF, a seconda dei casi.
Nel gioco di ruolo, gli avversari del giocatore non esistono.
Un orco, in ambientazione fantastica, è un personaggio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.
Inserire termini aulici nei dialoghi del PG rappresenta una valida caratterizzazione se prevista dal contesto e dall'ambientazione.
Un'azione ben descritta facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG.

Al sondaggio hanno partecipato 133 utenti.

**Perché questo sondaggio?** Chi conosce Progetto Folle sa bene i nostri continui intenti per formare giocatori di ruolo maturi lavorando molto anche sulla formazione della persona ancorché quella del PG.

Per ottenere tali finalità è importante adottare sistemi formativi idonei a trattare omogeneamente un bacino d'utenza che è invece estremamente eterogeneo sia dal punto di vista dell'anzianità, che da quello sociale o culturale.

Partendo da questo assunto abbiamo formulato un questionario ad hoc, riprendendo alcuni punti chiave del test d'ingresso al gioco in chat di PF nel 2004 e utilizzandolo come punto di partenza per il nostro sondaggio.

In quell'occasione il test constava di 10 domande a risposta multipla e aveva lo scopo di "bloccare" all'atto dell'iscrizione, l'utenza che non si rivelasse idonea ad accedere direttamente al gioco, indirizzandola ad una fase di approfondimento su regolamenti e meccaniche di gioco prima di poter ritentare l'iscrizione.

Il risultato fu disarmante. Su 348 tentativi di iscrizione solo 3 andarono a buon fine conseguendo un voto superiore al 4 (soglia d'accesso), con un unico 6 a fronte del massimo di 10 punti totalizzabile. La sorpresa più grande fu scoprire che quell'unico 6 era stato ottenuto da un giocatore che aveva provato il test solo per curiosità e che non aveva alcuna conoscenza dei giochi in chat (*da qui i 4 punti persi*), ma notevole esperienza nel gioco di ruolo al tavolo e dal vivo.

Poiché gli altri giocatori provenivano per lo più da esperienze maturate unicamente online fu semplice dedurre che doveva esserci qualcosa, nei meccanismi automatici di formazione dei giocatori online, che tendeva a depistarli, condizionarli negativamente e fornire loro scale di priorità errate.

Tornando allo scopo formativo di PF ci siamo quindi chiesti come fare per conoscere i punti "dolenti" della preparazione di questa tipologia di giocatori, in modo da trovare preventivamente le giuste soluzioni di recupero per i casi che ci capita e capiterà di affrontare.

Un buon metodo ci è quindi sembrato di creare un sondaggio che potesse coinvolgere anche altri ambiti del panorama del gioco di ruolo, al fine di notare quali siano le maggiori discrepanze ideologiche in tema di gdr tra chi gioca unicamente online e chi invece ha prevalentemente o unicamente conoscenze di gioco al tavolo o live.

**La struttura del test.** Uno strumento di misura, si sa, deve dare risposte precise e univoche, non soggette ad interpretazione, almeno in fase di lettura. Abbiamo pertanto formulato un sistema di 20 domande, corredate da 5 risposte preimpostate per ognuna; in tal modo abbiamo eliminato la possibilità di equivoci che potessero nascere dall'interpretazione di una risposta aperta e costretto l'utente a scegliere tra un parco definito di possibilità quella a suo avviso più corretta.

Al fine di mettere gli utenti a proprio agio abbiamo escluso l'immissione di dati personali, mantenendo il test completamente anonimo.

**I parametri** seguiti per la valutazione delle risposte sono stati studiati in modo da creare nette fasce di separazione tra i vari gradi di conoscenza degli utenti. Ogni domanda prevedeva una risposta esatta, alla quale veniva assegnato un valore di 0,5 punti, due risposte comunemente accettate ma inesatte da 0 punti e due risposte totalmente errate del valore di -0,5 punti.

I risultati ottenuti potevano quindi spaziare tra -10 e +10 punti.

Abbiamo inoltre optato per **pubblicizzare il sondaggio** in modo mirato, inviando mail di invito agli staff di 250 giochi e comunità di gioco di ruolo online.

Già qui possiamo fermarci un attimo per una riflessione.

Per ospitare il sondaggio abbiamo scelto un sito di supporto, smsgo.it, esterno a PF. La scelta è stata voluta, in quanto desideravamo che si equivocasse la nostra iniziativa con un mezzuccio per farci pubblicità, o peggio sottrarre utenza ad altri giochi.

La mail inviata diceva:

*"Salve, desideravo comunicarVi che stiamo realizzando un sondaggio dal titolo "LE TUE OPINIONI SUI GIOCHI DI RUOLO ONLINE SONO IN LINEA CON QUELLE DEGLI ALTRI INTERNAUTI?".*

*Il fine è quello di valutare posizioni, convinzioni e conoscenze specifiche dell'utenza che si avvicina al gioco di ruolo online, o che è già integrata in questo contesto, nell'ottica di fornire, con i risultati ottenuti, uno strumento utile agli amministratori dei giochi stessi, in modo che possano migliorare la qualità del servizio da loro offerto incontrando le aspettative dell'utenza. Il test è stato strutturato tenendo conto dei molteplici aspetti legati al mondo del gioco di ruolo, con particolare accento su quello online via chat.*

*Il sondaggio, anonimo e totalmente gratuito, è visionabile all'url <http://www.smsgo.it/sondaggiogdr/>*

*Per avere validità statistica il sondaggio deve coinvolgere un campione di almeno un migliaio di utenti, pertanto Vi invitiamo ad appoggiare la nostra iniziativa pubblicizzandola presso la vostra comunità di gioco e in quante altre sedi riteniate idonee a sviluppare il Vostro bacino d'utenza.*

*Se inoltre, a sondaggio concluso, desideraste avere i risultati dettagliati (quelli riepilogativi verranno pubblicati online il giorno dopo la chiusura del sondaggio, il 25/10/2006), dovrete solo inviare una mail in reply alla presente, indicando come subject: "Richiesta Riepilogo Dettaglio SondaggioGdr".*

*Certo di un Vostro gradito riscontro Vi porgo i miei più cordiali saluti.*

Dott. L. Scuderi

Responsabile Direzione SMSGO.IT"

Abbiamo reperito gli indirizzi email direttamente dalle home page dei siti considerati (per la lista di molti dei quali un ringraziamento va a *gdr-online.com*), attendendoci alle caselle di posta indicate come destinate alle comunicazioni di gioco o di servizio allo Staff; per queste stesse ragioni abbiamo escluso 13 siti sprovvisti di qualunque indirizzo mail per contattare i gestori.

Ebbene, su 250 mail inviate 21 sono tornate indietro causa casella mail del destinatario piena, 38 sono risultate destinate a indirizzi inesistenti (tra cui quella del responsabile di un "famoso" circuito). Delle rimanenti 191 hanno risposto solo in 6; di questi 3 erano per complimentarsi per l'iniziativa e per richiedere l'invio dei risultati a fine sondaggio, 2 per comunicarci che avrebbero pubblicizzato la cosa ma che non erano interessati ai risultati e 1 che ci invitava, ai sensi della normativa sulla privacy, a non inviargli più posta indesiderata.

Ora, tralasciando quest'ultimo bizzarro caso, in cui è evidente che l'utente in questione non conosce bene la legge (se metto nella home page di un sito dedicato al gioco di ruolo la frase "per contattare lo staff scrivete a xxx@xx.xx" non posso poi considerare spam la proposta di un sondaggio su quel medesimo argomento inviata attraverso l'indirizzo

*email spontaneamente fornito*), resta il fatto che a fronte di 191 persone che potenzialmente hanno ricevuto tale invito solo 133 siano stati i votanti.

L'idea che ne vien fuori è che la maggior parte dei gestori non sa come far giovinamento dei dati statistici o che comunque non ritenga importante conoscere quello che pensano i giocatori che si iscrivono sui loro siti.

La durata del test è stata di 46 giorni, compresi tra il 9 settembre e il 24 ottobre 2006, dalla mezzanotte del quale le votazioni sono state bloccate.

Passiamo ora alla parte più interessante: l'**analisi commentata delle risposte**.

Per facilitare la lettura dei grafici abbiamo evidenziato in **arancio** le risposte corrette da 1 punto, in **blu** quelle da 0 punti e in **rosso** quelle da -1 punti.

**Domanda N.01: La Netiquette è**

- il "Galateo" del web. **73 (54.89 %)**
- una raccolta di norme giuridiche che regolamenta il corretto uso di internet. **4 (3.01 %)**
- una raccolta di convenzioni miranti a regolamentare il comportamento degli internauti tra loro. **25 (18.80 %)**
- una serie di regole alle quali sarebbe consigliato adeguarsi. **23 (17.29 %)**
- l'ennesimo tentativo di "imbavagliare" internet con sistemi che mirano a limitare la libertà degli utenti all'insegna del "politically correct". **8 (6.02 %)**

**R.01:** La risposta corretta è evidentemente la terza, ma sembra che la maggior parte dei votanti non conosca il NIC come Ente di controllo italiano per il web, tanto da considerare esatta la prima risposta che invece deriva da un modo di dire, una consuetudine, una analogia con il famoso testo di convenzioni comportamentali. La seconda risposta è errata, in quanto parla di norme giuridiche, laddove invece si tratta di convenzioni e quindi prive di potere cogente. La quarta risposta non dice nulla che non venga ampiamente e più correttamente espresso dalla terza, mentre la quinta è ovviamente una facezia (anche se ci son stati ben 8 facinosi pronti a votarla come esatta).

**R.02:** Google è un motore di ricerca formidabile, specie per questo tipo di domande; non sorprende quindi che quasi il 70% dei votanti abbia fornito la risposta corretta, ovvero la seconda; c'è da chiedersi tuttavia quanti si siano posti il problema se sia possibile classificare modi e azioni del medioevo, come spesso avviene nei giochi online, quando questo termine indica 1000 anni di storia. Gli errori presenti nelle altre sono tutti più o meno gravi dal punto di vista storico e non val la pena commentarli in questa sede, salvo considerare le ultime due risposte meno sbagliate (o sbagliate con attenuanti) rispetto alla prima e alla terza.

**Domanda N.02: Il periodo storico, comunemente indicato come "medioevo europeo"**

- va dall'anno 1000 al 1200 circa. **17 (12.78 %)**
- abbraccia l'intero millennio sito tra il 476 d.C. e il 1492 d.C. **93 (69.92 %)**
- va dall'anno 1300 alla rivoluzione industriale. **3 (2.26 %)**
- va dall' XI secolo alla rivoluzione scientifica. **7 (5.26 %)**
- va dall'anno 1000 alla "scoperta dell'America". **13 (9.77 %)**

**R.03:** Le prime due risposte attribuiscono alla descrizione dell'azione la valutazione dell'esito da parte del master: si ribadisce come, mentre sia demandato al master di valutare la capacità interpretativa del giocatore (e l'eventuale assegnazione di punti exp bonus), gli esiti necessitano di un sistema di calcolo univoco (tabelle, dadi o similia) che venga coadiuvato solo in minima parte, e solo in casi dubbi, dalla descrizione fatta dal giocatore. Al tavolo o in Live, difatti, il master si soffermerebbe a chiedere al giocatore eventuali chiarimenti sulla formulazione della frase solo qualora essa risultasse di dubbia comprensione. E' invece ovvio che una azione descritta minuziosamente, magari arricchita di particolari non fruibili dal master e dagli altri giocatori ai fini dello sviluppo del gioco, ha come unico risultato di creare dei tempi morti che minano il ritmo della partita. Pertanto la risposta da considerarsi corretta è la quarta, mentre la terza e la quinta indicano dei risultati estremamente soggettivi (la capacità di comprendere più o meno bene una frase da parte di chi legge) e quindi non possono essere accettate come universalmente corrette.

**Domanda N.03: Una descrizione accurata**

- facilita il compito del master nella decisione dell'esito in caso di azioni e nella valutazione dell'abilità dei giocatori in caso di introduzioni. **32 (24.06 %)**
- facilita il compito del master nell'assegnazione dei punti esperienza e dei punti bonus. **4 (3.01 %)**
- facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG. **40 (30.08 %)**
- se troppo lunga può dare una staticità non prevista alla scena. **37 (27.82 %)**
- è generalmente preferibile ad una troppo superficiale. **20 (15.04 %)**

**R.04:** La prima risposta è evidentemente quella esatta. La terza e la quarta esprimono nel primo caso una rigidità eccessiva, limitando le giocate ad "eventi" e non a contesti storici, e nel secondo un compromesso di gioco, che pertanto è una conseguenza di uno stato di fatto piuttosto che un presupposto di gioco. La quinta è ovviamente errata essendo antitetica al concetto di storicità, così come la seconda, che tuttavia ha ottenuto la maggiore percentuale di consensi: la sensazione che si ha a riguardo è che gli utenti che la hanno scelta non abbiano chiaro il significato di "evento storico"; se così non fosse infatti, avrebbero chiaramente compreso che un gioco che ti permette di "cambiare la storia" non è più storico, ma \_semmai\_ fantastico.

**Domanda N.04: Un gioco di ruolo ad ambientazione storica**

- si svolge in un preciso contesto storico, del quale tiene conto in modo rigoroso, relativamente alle testimonianze delle fonti accreditate. **34 (25.56 %)**
- si rifà a fatti storici realmente avvenuti, lasciando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi. **41 (30.83 %)**
- si rifà a fatti storici realmente avvenuti, vietando ai giocatori la possibilità di modificare gli eventi. **9 (6.77 %)**
- non è mai caratterizzato da una rigida coerenza del contesto storico trattato, poiché questa comporterebbe la conoscenza di nozioni troppo specifiche da parte dei giocatori. **38 (28.57 %)**
- propone la visione edulcorata e romanzata degli autori del periodo storico trattato. **11 (8.27 %)**

**R.05:** La maggior parte dei consensi è andato alla quinta risposta, che sarebbe esatta se non inserisse (volutamente) quel "periodi storici idealizzati" che, di fatto, taglia fuori ad esempio tutte le opere di fantasy classico, che si svolgono in universi diversi dal nostro e quindi non sono riferibili a periodi storici terrestri, sia pur idealizzati. Per lo stesso motivo sono errate la prima e \_a maggior ragione\_ la quarta risposta. La seconda, pur contenendo una innegabile verità, ovvero che spesso il proprio retaggio culturale condiziona gli autori del genere fantasy (e non solo), esprime un "esclusivamente" che costituisce una forzatura non ammissibile, relegando la risposta tra quelle da scartare. La terza risposta, al contrario, illustra chiaramente l'ambito di tutti i possibili universi del fantasy, limitati unicamente dall'immaginazione dei loro autori.

**Domanda N.05: Un gioco di ruolo ad ambientazione fantastica**

- propone la visione edulcorata e romanzata degli autori del periodo storico trattato. **4 (3.01 %)**
- include esclusivamente elementi di fantasia dell'Autore e della cultura cui appartiene. **9 (6.77 %)**
- esprime una creazione dell'immaginazione degli Autori **39 (29.32 %)**
- narra dei periodi oscuri del medioevo, dei quali non abbiamo sufficiente documentazione scritta. **2 (1.50 %)**
- integra elementi mitologici e/o fantastici in un contesto che propone periodi storici e luoghi idealizzati. **79 (59.40 %)**

**R.06:** I giochi di ruolo ad ambientazione fantascientifica meritano un posto a parte, avendo (almeno relativamente a quelli che hanno per oggetto il futuro del nostro pianeta) dei vincoli storici e culturali, assenti invece in ambientazioni quali ad esempio Dune o Star Wars, la cui collocazione è infatti abbastanza controversa. Tuttavia l'attuale tendenza a classificare l'opera di Lucas, e quelle dello stesso tipo, come fantascientifiche ancorché fantastiche, e a tale convenzione ci atterremo. Va da sé che, non essendoci più il limite temporale terrestre, le risposte 1, 4 e 5 risultino non esatte, mentre la terza pone un vincolo relativo al progresso scientifico del gioco che, ad esempio nei giochi fantascientifici ambientati dopo una "nuova glaciazione" o alcuni cataclismi, ne renderebbe impossibile la classificazione.

La seconda risposta, al contrario, può spaziare tra tutti gli universi immaginabili e, non avendo limitazioni storiche o rigidamente chimico-fisiche, può consentire lo sviluppo di giochi basandosi su scoperte (appunto pseudoscientifiche) che vanno dalla scoperta della ruota o della levitazione indotta via pensiero a complessi utilizzi dell'energia atomica o dell'"universo". Ne consegue come sia questa l'unica risposta completamente esatta.

**Domanda N.06: Un gioco di ruolo ad ambientazione fantascientifica**

- propone visioni plausibili del futuro immediato-prossimo. **7 (5.26 %)**
- è caratterizzato da panorami immaginari, legati a scoperte pseudoscientifiche. **23 (17.29 %)**
- si basa su paesaggi caratterizzati da un livello scientifico superiore a quello terrestre attuale. **20 (15.04 %)**
- propone una possibile visione del futuro, basandosi su proiezioni del presente. **30 (22.56 %)**
- estende il concetto di fantastico integrando l'aspetto scientifico e traslando il tutto nel futuro. **53 (39.85 %)**

**Domanda N.07: Il fantasy medievale si chiama così perché**

- riproduce i fasti dell'XI secolo e successivi arricchendoli di figure mostruose e mitologiche. **28 (21.05 %)**
- riproduce i fasti dell'XI secolo e successivi indugiano sulle tradizioni culturali passate. **3 (2.26 %)**
- riproduce una versione distorta della vita nel medioevo europeo arricchendola di mitologia nordica. **22 (16.54 %)**
- riproduce un paesaggio caratterizzato da elementi etnici, fantastici e sociologici inesistenti nel periodo storico cui afferisce. **39 (29.32 %)**
- riproduce il mondo delle favole, con draghi, orchi e cavalieri impavidi pronti ad affrontare mille perigli per l'amore di una bellissima dama. **41 (30.83 %)**

**R.07:** In realtà una risposta univocamente esatta era difficile da trovare a causa delle notevoli implicazioni letterarie, storiche e geografiche coinvolte, per cui abbiamo optato per metterne una abbastanza vicina alla realtà e quattro visibilmente sbagliate. Benché non specificato abbiamo fatto riferimento unicamente al medioevo europeo essendo quello, almeno teoricamente, meglio conosciuto dai potenziali testers.

Le prime due risposte sono chiaramente errate, anche alla luce dell'attribuzione del periodo storico ad un secolo specifico, quando abbiamo detto in precedenza che il medioevo europeo abbraccia un intero millennio. La seconda risposta inoltre abina il già errato "fasti" a tradizioni letterarie precedenti, dimostrando idee molto confuse sull'argomento trattato.

La quarta è penalizzata dalla coesistenza dei termini "inesistenti" e "periodo storico", che di fatto esclude delle situazioni di gioco fantasy invece normalmente giocabili, come l'incontro tra umani ed elfi, dove definire gli umani una etnia di fantasia costituisce una evidente forzatura.

L'ultima invece individua un certo tipo di utenza che anagraficamente o mentalmente ha una età ancora non idonea a giocare di ruolo; personalmente trovo preoccupante che sia proprio quest'ultima risposta quella che ha ricevuto il maggior numero di voti.

Quella "corretta" resta ovviamente la terza, libera sia in termini temporali (tutto il medioevo europeo) sia in termini di "contaminatio".

**Domanda N.08: Dislessia e Disgrafia sono**

- due sinonimi che indicano la stessa cosa. **1 (0.75 %)**
- esempi di superficialità nello scrivere. **6 (4.51 %)**
- due malattie. **21 (15.79 %)**
- due disturbi specifici dell'apprendimento. **76 (57.14 %)**
- impropriamente attribuite a coloro che scrivono velocemente in chat. **29 (21.80 %)**

**R.08:** Google è un motore di ricerca formidabile, lo ripeto. Sembra acclarato che la maggior parte degli internauti sappiano che la Dislessia e la Disgrafia sono disturbi specifici dell'apprendimento, anche se spero sappiano anche cosa tale classificazione significhi e indichi.

Una volta chiarito questo è evidente come le altre quattro siano vistosamente errate, le prime due dimostrando anche un grave livello di ignoranza specifica da parte dei votanti.

**Domanda N.09: Prima di iniziare a giocare di ruolo online bisognerebbe**

- procurarsi gli indirizzi MSN di qualche giocatore e se possibile dei gestori. **1 (0.75 %)**
- scegliere il clan o il gruppo di cui si vuole far parte e mandare una missiva al capoclan per stabilire un contatto. **4 (3.01 %)**
- crearsi un pg, studiare le basi dell'ambientazione e inserirsi in una giocata in atto. **11 (8.27 %)**
- studiare le basi dell'ambientazione, crearsi un pg e inserirsi in una giocata in atto. **12 (9.02 %)**
- studiare le basi dell'ambientazione, osservare qualche giocata, crearsi il bg del pg e inserirsi in una giocata in atto. **105 (78.95 %)**

**R.09:** Le prime due risposte sono errate perché entrambe mostrano un maggior interesse a farsi conoscere come utente ancor prima che come PG, denotando insicurezza e poca fantasia.

Delle restanti tre la più corretta è ovviamente la quinta, che denota maturità e coscienza di parte del giocatore. Ciò sembra perfettamente chiaro alla stragrande maggioranza dei votanti; resta quindi da augurarsi che ai buoni propositi seguano i fatti.

**Domanda N.10: Falsi neologismi, abbreviazioni, errori grammaticali e sintattici, errori di battitura, anticipi e ritardi nei turni**

- sono cose che capitano a chi gioca online e scrive velocemente, specie se gioca contemporaneamente in due chat diverse, magari con 20 finestre MSN aperte. **55 (41.35 %)**
- errori grammaticali a parte sono tutti peccati veniali. **10 (7.52 %)**
- sono tutte espressioni della crescente maleducazione che imperversa sul web. **7 (5.26 %)**
- errori grammaticali a parte, se reiterati, sono tutti esempi di mancanza di rispetto per gli altri giocatori. **49 (36.84 %)**
- offrono ottimi spunti per farsi due risate su MSN mentre si gioca. **12 (9.02 %)**

**R.10:** La seconda risposta, in accordo con la netiquette, è errata: a nessuno è dato di giudicare, condannare, correggere l'uso scorretto dei fondamenti della lingua da parte di un altro utente (il quale peraltro è tenuto a fare del suo meglio per correggersi e migliorarsi). L'ultima risposta è invece sbagliata concettualmente per lo stesso motivo: se rido dei miei errori sbaglio, perché rido della mia poca attenzione nello scrivere e non comunicare con gli altri; se invece rido degli errori di un altro contravvengo a due fondamenti della netiquette, oltre a perdere la necessaria concentrazione che di norma un buon gioco richiede (peraltro educazione vorrebbe che finestre tipo MSN restassero "chiuse" durante le sessioni di gioco).

La risposta corretta è quindi la quarta, essendo la prima e la terza piuttosto delle considerazioni personali conseguenti l'osservazione di un fenomeno.

La prima, in particolar modo, sembra anche una forma di alibi: non stupisce sia infatti quella che ha ricevuto il maggior numero di consensi.

**Domanda N.11: Chi detiene il comando di una gilda deve essere**

- sempre presente. **5 (3.76 %)**
- sempre consapevole che è il suo PG, e non lui, ad essere capogilda. **28 (21.05 %)**
- capace di "creare gioco" utile a tutti i membri del suo gruppo. **56 (42.11 %)**
- attento a non fare preferenze tra i suoi subordinati. **2 (1.50 %)**
- capace di far interagire coerentemente il proprio gruppo con i presupposti d'ambientazione. **42 (31.58 %)**

**R.11:** Questa è una delle domande "mirate" a far emergere uno dei problemi più ricorrenti nei gdr online, l'idea della "responsabilità". Questa viene infatti troppo spesso distorta, soggiogata ai bisogni del gioco e, di fatto, strumentalizzata. La cosa grave è che tale strumentalizzazione viene da molti vista come corretta consuetudine "di gioco", quando con il gioco non ha nulla a che fare.

Le risposte ottenute provano quanto precedentemente detto; su chi controlla un PG posto a capo di una Gilda vertono un'infinità di richieste, obblighi di gioco ed esterni al gioco, complotti e diatribe. In tale contesto accade spesso che il giocatore si senta investito da un'infinità di responsabilità, spesso superiori a quante egli stesso è solito affrontare nella vita reale, con conseguente stress; inoltre questa miscela di obblighi in gioco e fuori lo porta a trasporre nella vita reale il ruolo del suo PG, fino a sentirsi spesso investito dei suoi stessi poteri.

La risposta esatta è ovviamente la seconda, ma la variegata distribuzione delle risposte e il fatto che quella corretta sia solamente la terza in termini percentuali, dimostra chiaramente come questa realtà, benché sicuramente condivisa (almeno a parole) da tutti i giocatori iscritti ai giochi di ruolo online, non sia nel loro subconscio realmente accettata, tant'è che \_quando non riconosciuta\_ la risposta corretta (e formale) non viene data.

**R.12:** Basta analizzare le frasi "rivestire un ruolo", "interpretare un ruolo" o meglio ancora "calarsi in un ruolo" per capire che la risposta corretta è la seconda. Stranamente invece la stragrande maggioranza dei votanti ha optato per la terza, cosa che se da un lato giustifica l'enorme numero di PG stereotipati presenti nei gdr online via chat italiani, dall'altro tradisce una paura più o meno cosciente da parte dei giocatori ad "esporsi" in prima persona, o più propriamente a "giocare di ruolo". La prima risposta tradisce una palese (e pericolosa) confusione tra PG e giocatore, mentre la quarta indica un altrettanto pericolosa forzatura mirata a crearsi una vita alternativa e di fuga nel PG. L'ultima, infine, mostra una apparente superficialità, probabilmente riconducibile anch'essa al timore di "impegnarsi pubblicamente" in qualcosa dal quale potrebbe ottenersi un "fallimento personale".

**Domanda N.13: Un buon master deve cercare di essere sempre imparziale.**

82 (61.65 %)  
infallibile.  
2 (1.50 %)  
presente.  
6 (4.51 %)  
affidabile.  
18 (13.53 %)  
molto preparato e professionale.  
25 (18.80 %)

**R.14:** Esistono sistemi di gioco in cui si adoperano altri metodi di calcolo e valutazione e non prevedono punti exp. Ciò sottolinea come la prima risposta sia errata (e la terza esatta) ed esprima un fanciullesco attaccamento a sistemi meritocratici di tipo scolastico. Anche la quarta è viziata dagli stessi presupposti psicologici: peraltro, essendo comunque spesso legata alla valutazione finale del master, l'assegnazione dei Px può subire le influenze umorali dell'arbitro. E' pertanto errato correlare bravura del giocatore e numero di punti esperienza. A maggior ragione non ha alcun senso correlare i punti esperienza alle capacità del PG.

**Domanda N.15: Le Chat private**

quale che sia l'uso fattone, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.

19 (14.29 %)  
sono indispensabili per consentire ai clan di fare le loro riunioni segrete.  
17 (12.78 %)  
servono solo a fare le "zozzerie" senza essere visti.  
11 (8.27 %)

se non regolamentate correttamente, sono un componente totalmente estraneo al gioco di ruolo.

52 (39.10 %)  
sono utili per fare delle riunioni in OFF GAME quando non si dispone di un forum.  
34 (25.56 %)

**R.16:** Le prima a la terza risposta rimandano alle eccezioni pericolose viste nella precedente domanda. L'OFF deve essere sempre bandito dal gioco, ed è fondamentale, a mio avviso, mettere chiari paletti di demarcazione, al fine di evitare spiacevoli confusioni tra PG e giocatore. Anche le ultime due risposte sono potenzialmente errate, ma almeno non regolamentano in modo plateale l'irregolarità del metagio, come invece avviene nei primi due casi.

**Domanda N.17: Nel gioco di ruolo, gli avversari del giocatore**

sono indistintamente, coloro che muovono gli altri PG.

8 (6.02 %)  
sono i master.  
2 (1.50 %)  
sono coloro che muovono gli avversari del suo PG.  
32 (24.06 %)

non esistono.  
83 (62.41 %)

%)  
sono esclusivamente Personaggi Non Giocanti.  
8 (6.02 %)

**R.18:** Anche in questo caso il risultato ottenuto è decisamente positivo, anche se la risposta esatta era sicuramente ancora più facilmente identificabile che nel caso precedente. Le prime due risposte, peraltro, denotano scarsa conoscenza letteraria e una visione troppo schematica dei personaggi, che siano essi PG o PNG. Le ultime due invece indicano due casi particolari della terza risposta e pertanto sono solo parzialmente corrette essendo fortemente vincolate ad un contesto.

**Domanda N.19: Inserire termini aulici nei dialoghi del PG rappresenta**

un voler impresiosire un testo che altrimenti risulterebbe banale.  
6 (4.51 %)  
un volere strafare a tutti i costi per mettersi al centro dell'attenzione.  
26 (19.55 %)  
un ottimo mezzo per evidenziare lo stato socio-culturale del PG.  
29 (21.80 %)  
una valida caratterizzazione se prevista dal contesto e dall'ambientazione.  
57 (42.86 %)  
un pericoloso esporsi ad errori grammaticali e strafalcioni lessicali.  
15 (11.28 %)

**Domanda N.12: Interpretare un PG significa**

viverlo in prima persona reagendo adeguatamente agli input degli altri giocatori.

4 (3.01 %)  
viverlo in prima persona reagendo adeguatamente agli input degli altri personaggi.  
11 (8.27 %)

recitarne la parte a soggetto, cercando di tenere sempre il nostro IO lontano da quello del PG.  
107 (80.45 %)

recitarne la parte a soggetto, cercando di trasmettere il nostro IO al PG.

7 (5.26 %)  
andare a braccio, di volta in volta, a seconda degli eventi.  
4 (3.01 %)

**R.13:** Il master riveste contemporaneamente due ruoli: quello narratore, che tesse e sviluppa la trama della storia, e quello dell'arbitro, che dirige il gioco e risolve i momenti di emasse. Per fare ciò in modo efficace egli deve conoscere molto bene tanto l'ambientazione di gioco che il regolamento e il gameplay, in modo da non incappare spesso in "casi dubbi" che possano minare l'armonia del gioco e la sua stessa autorità; analogamente egli dovrà essere rigido e flessibile a seconda dei casi, ma sempre estremamente professionale e fedele al compito cui è preposto. Va da sé che la risposta corretta è la quinta, comprendendo e perfezionando in sé la prima e la quarta. La seconda e la terza invece sono evidentemente errate: una perché pretende un requisito che non appartiene all'uomo (l'infallibilità), l'altra perché mescola doveri di gioco con (presunti) doveri nei confronti della direzione del gioco o dell'utenza.

**Domanda N.14: I Punti esperienza**

sono indispensabili in un buon gdr.

5 (3.76 %)  
non sono indispensabili, però servono come incentivo a migliorare il proprio gioco.  
74 (55.64 %)

esistono solo se previsti dal gameplay.  
38 (28.57 %)

sono un valido metodo di valutazione della reale bravura di un PG.

7 (5.26 %)  
sono un valido metodo di valutazione della reale bravura di un giocatore.  
9 (6.77 %)

**R.15:** La terza risposta non merita ulteriori commenti: esprime di suo un giudizio negativo sulla struttura stessa del gioco, e dunque rimanda alla classica domanda "Ma perché ci giochi allora?".

Di fatto, dato che al tavolo non è previsto che ci si possa appartare e parlare di nascosto agli altri, dato che il buon giocatore sa che non esiste il metagio e che ciò che lui conosce non necessariamente rientra nelle conoscenze del PG, ritengo le chat private un componente superfluo, cosa che giustifica l'assegnazione di risposta corretta alla prima dell'elenco.

Per questo motivo vanno considerate non corrette anche le altre risposte; l'ultima, in particolare, è inoltre errata perché crea una contraddizione interna al regolamento comune a tutti i gdr online in chat, che vuole che le chat di gioco non siano utilizzabili per l'OFF game. E' sì, creato un precedente...

**Domanda N.16: Bacheche, missive e sussurri**

sono sempre in ON, tranne quando non venga esplicitato ponendo in testa [Off Game] e in calce [/Off game].

30 (22.56 %)  
le Bacheche sono sempre in ON, mentre missive e sussurri lo sono solo se precedute in chat dalle azioni "porgere la pergamena a" o "si avvicina all'orecchio di".  
19 (14.29 %)

sono sempre in OFF, tranne quando non venga esplicitato ponendo in testa [On Game] e in calce [/On game].

7 (5.26 %)  
possono essere tutte in ON o in OFF, a seconda dei casi.  
57 (42.86 %)

; le bacheche e le missive sono sempre in ON mentre i sussurri sono tutti rigorosamente in OFF.  
20 (15.04 %)

**R.17:** Quasi i due terzi dei votanti hanno ben chiaro che in un gioco di ruolo non esistono avversari: credo questo sia un risultato meritevole di essere messo in evidenza e sicuramente al di là delle mie aspettative. Resta ovviamente un terzo del campione che non ha capito ancora lo spirito del gioco, e che purtroppo in gran parte ritiene avversari i suoi compagni di gioco.

**Domanda N.18: Un orco, in ambientazione fantastica, è**

un tipico Uruk-Hai, nell'ottica Tolkeniana: fortissimo, brutale, selvaggio e con basso QI.

18 (13.53 %)  
un bestione verde, molto alto, con lunghe zanne e cervello atrofizzato: forte e sanguinario.  
16 (12.03 %)

un personaggio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.  
84 (63.16 %)

un personaggio malvagio definito in termini e caratteristiche dall'ambientazione giocata.  
14 (10.53 %)

una via di mezzo tra un orco tolkeniano e un oni giapponese.  
1 (0.75 %)

**R.19:** Anche in questo caso il buon senso ha premiato la maggior parte dei votanti, sebbene non siano mancate le preferenze accordate a voci legate più ad esperienze di gioco personali che ad una regola generale. In particolare la prima e la quinta risposta indicano delle considerazioni proprie del giocatore, relativamente al proprio metodo di interpretazione. La seconda risposta manifesta rancori ancora non sopiti, mentre la terza esprime un parere che, non essendo specificata l'ambientazione di gioco, si rivela falso e fuorviante.

**R.20:** Se (come specificato) l'azione è ben descritta, non è sicuramente troppo lunga e dà sicuramente supporto al gioco, ne consegue come le ultime due risposte siano decisamente errate.

Le risposte possibili ricalcavano quelle già proposte in precedenza per le descrizioni accurate (D.n.3), con la finalità di far riflettere il lettore tra la differenza che intercorre appunto tra una azione ben descritta e una descrizione minuziosa ma potenzialmente inutile.

Sempre nell'ottica del fatto che il Master riveste il ruolo di arbitro e non di "Dio della Morte e della Distruzione", anche le risposte 1 e 2 sono concettualmente errate, avendo come unica attenuante l'effettiva facilitazione offerta al master, che però è molto più propriamente e compiutamente definita dalla terza risposta.

**Domanda N.20: Un'azione ben descritta**

- facilita il compito del master nella decisione dell'esito. **27 (20.30 %)**
- facilita il compito del master nell'assegnazione dei punti esperienza. **3 (2.26 %)**
- facilita agli altri giocatori la comprensione dei movimenti compiuti dal PG. **83 (62.41 %)**
- se troppo lunga può dare una staticità non prevista alla scena. **20 (15.04 %)**
- non ha differenza alcuna da un'azione appena abbozzata. **0 (0.00 %)**

Un'ultima serie di considerazioni va infine rivolta ai dati statistici generali, ovvero quelli relativi all'anzianità dei votanti, all'esperienza maturata nel gioco di ruolo in generale e a livello settoriale in particolare.

I risultati ottenuti sono i seguenti:

ANZIANITA'		ESPERIENZA		SETTORI	
Non specificata	<b>22 (16.54 %)</b>	Mai giocato	<b>22 (16.54 %)</b>	Gdr al tavolo	<b>65 (58.56 %)</b>
Meno di 14 anni	<b>2 (1.50 %)</b>	Meno di 1 anno	<b>7 (5.26 %)</b>	Gdr Live	<b>28 (25.23 %)</b>
Tra 14 e 18 anni	<b>23 (17.29 %)</b>	Due anni circa	<b>25 (18.80 %)</b>	Gdr software	<b>53 (47.75 %)</b>
Tra 18 e 25 anni	<b>46 (34.59 %)</b>	Oltre tre anni	<b>16 (12.03 %)</b>	Multi User Dungeon	<b>14 (12.61 %)</b>
Tra 25 e 36 anni	<b>32 (24.06 %)</b>	Oltre quattro anni	<b>43 (32.33 %)</b>	Multi Massive Online RPG	<b>38 (34.23 %)</b>
Oltre 36 anni	<b>8 (6.02 %)</b>	Ne ho perso memoria	<b>20 (15.04 %)</b>	Gdr Online by chat	<b>98 (88.29 %)</b>
				Gdr Online by forum	<b>27 (24.32 %)</b>

Un primo dato, che sento di poter azzardare con una certa tranquillità è che la corrispondenza tra il numero dei giocatori che non hanno specificato la propria fascia di età, indicando anche di non aver mai giocato, non è casuale. Sono pressochè certo che i due valori coincidano per superficialità del votante, che è andato diritto alle domande, lasciando i valori di default ai suddetti campi (per l'appunto "Non specificata" e "Mai giocato").

A supporto di questa tesi posso citare il fatto che alcuni di essi abbiano però indicato gli interessi settoriali che li riguardavano, in contrasto con la scelta "Mai giocato" selezionata per l'Esperienza in Gioco; ovviamente di tali dati settoriali, risultando l'utente non aver mai giocato, non è stato tenuto conto ai fini del calcolo delle percentuali di settore.

Un altro dato interessante è quello relativo all'età media dei partecipanti; contrariamente a quanto si pensi il numero di utenti di età inferiore ai 14 anni è decisamente irrisorio, concentrandosi oltre il 60% dell'utenza dai 18 anni a salire.

Come prevedibile, essendo un sondaggio effettuato online, la maggior parte degli utenti gioca di ruolo anche su internet, e la stragrande maggioranza (quasi il 90%) ha esperienza di gioco in chat.

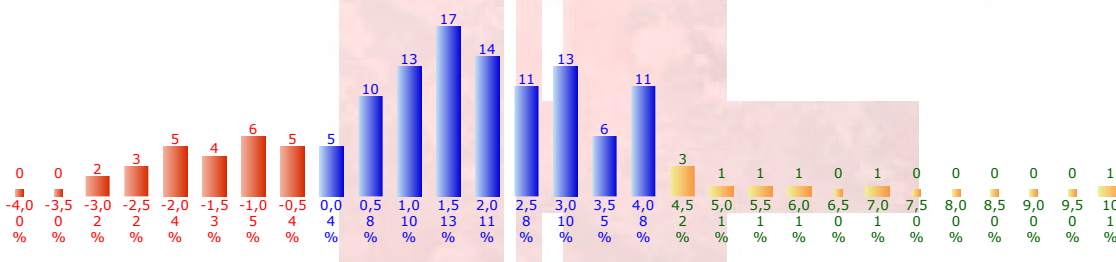
Tra i votanti è anche elevata la percentuale di chi ha maturato esperienza di gioco al tavolo e via software, mentre le altre forme di gioco riscontrano minor successo.

Certo sarebbe stato opportuno disporre di un campione composto da almeno un migliaio di unità per trarre maggiori informazioni dal questionario, ma purtroppo è andata così e ci si deve contentare.

Tuttavia, seppur convinto che i risultati ottenuti siano leggermente falsati dal connubio "scarso numero di votanti - elevata percentuale di votanti con basi di gioco al tavolo" e di conseguenza migliori del reale, l'andamento costante del grafico delle valutazioni durante l'arco dello svolgimento del test sembra confermare il miglioramento medio dell'utenza rispetto ai risultati ottenuti nel 2004.

In linea di massima posso affermare che su 133 votanti ben 7 contro i 3 del 2004 posseggono il knowhow idoneo ad accedere a PF senza preselezione, mentre ben 100 possono essere più o meno facilmente ricondotti sulla via del "buon senso", restando solo 25 i casi realmente "difficili".

Vedremo come andrà nel 2008, in occasione del nuovo test.



Distribuzione del campione di 133 elementi in funzione del punteggio totale conseguito.