

Avatar e me

di

Marabella Bruno

Cosa è un *avatar*?

Il termine *avatar* ha origine dalla tradizione induista, nella quale significa “assunzione di un corpo fisico da parte di un essere soprannaturale”. Tale vocabolo è stato ripreso nel gergo di Internet per definire “un'immagine scelta per rappresentare la propria utenza in comunità virtuali, luoghi di aggregazione, discussione, o di gioco *on-line*”. L'identità virtuale costituisce una variante tecnologica del corpo, ovvero una variante dell'immagine, che noi rimandiamo a primo impatto con l'altro, di noi stessi.

L'*avatar* può variare per tema e per grandezza, può essere una immagine statica o dinamica, può raffigurare un personaggio di fantasia (ad es. un cartone animato, un fumetto), della realtà (ad es. il proprio calciatore preferito, o anche la propria immagine), o anche temi più vari, come vignette comiche, testi, ed altro. L'*avatar* non ha necessariamente una forma umanoide e non è sempre personalizzabile.

Le comunità virtuali, nella maggior parte dei casi, stabiliscono preventivamente le caratteristiche dell'*avatar* attraverso dai regolamenti; ad esempio alcuni siti invitano a dotarsi di un *avatar* ispirato a un certo tema, per renderne uniforme l'utilizzo al fine di migliorare il senso di appartenenza alla comunità virtuale.

Gli *avatar* sono utilizzati maggiormente nei *forum*, nei programmi di *instant messaging*, nei giochi di ruolo *on-line* dove è d'uso crearsi un *alter ego*.

In sintesi possiamo definire l'*avatar* come una rappresentazione grafica che serve all'utente per rappresentare la propria utenza, può consistere in un'immagine statica oppure in una figura bidimensionale o tridimensionale. Un *avatar* è considerabile “tutto ciò che rappresenta l'utente”.

Nel mondo digitale il tecno corpo si de frammenta o si dilata, in base a come l'individuo vuole ricreare se stesso nonché i propri confini corporei. L'*avatar* permette ad ogni utente di ricreare se stesso secondo ciò che più desidera essere o rappresentare, con il rischio di perdere il contatto con il proprio corpo così com'è.

In rete l'avatar ci permette di essere contemporaneamente presenti in più luoghi e con diverse identità: possiamo essere all'interno di un gioco di ruolo con un nickname e con un altro nome chattare su siti internazionali. Il corpo digitale può raggiungere luoghi geograficamente lontani, entrare attraverso i video o le foto nell'intimità di altri utenti (ad esempio attraverso internet).

Il corpo dell'avatar può esser vissuto come una forma di liberazione dal corpo fisico. Per mantenere l'immagine virtuale scelta molto spesso le persone che si conoscono in rete lasciano che la relazione rimanga confinata entro i limiti della rete. L'uso del corpo digitale, quindi, se permette di riprodurre un contesto comunicativo e relazionale con l'altro, contempla anche il rischio di negare l'altro. Tale fenomeno aprirebbe le porte ad un rischio più ampio, ovvero rimanere ingabbiato in un mondo solo virtuale, in cui si accentua il rifiuto per il mondo reale, andando incontro ad un processo di appiattimento dell'identità personale.

Quanto detto pone l'attenzione sul concetto di corpo e di formazione dell'identità dell'individuo, processo quotidiano che passa anche dall'acquisizione del nostro corpo "avatarizzato".

L'avatar e il videogiocatore

Nei videogiochi, durante il gioco, gli utenti esprimono le azioni attraverso personaggi, ciò significa immettere parte di se stessi in un mondo virtuale attraverso la coordinazione delle azioni di qualcuno fino ad essere effettivamente, nei suoi panni.

Possiamo distinguere tre tipi di identità: reale, virtuale e proiettiva.

Si parla di "*identità reale*" per indicare la persona seduta davanti al dispositivo.

Con "*identità virtuale*" si descrivono le caratteristiche del personaggio che si muove nel videogioco.

Con il termine "*identità proiettiva*" si indica che le caratteristiche del personaggio reale vengono trasportate in quella fittizia. In questo caso si nota che il giocatore trasporta se stesso in un mondo generato dal computer.

I nativi digitali imparano subito a manipolare gli Avatar che consentono di video giocare, che rappresentano parti di sé tradotte nei videogames. Sviluppano ampie abilità visuo spaziali, ma non sviluppano adeguate capacità simboliche. Spesso questi bambini non sono disinvolti in relazioni quotidiane ma risultano tranquilli nel calzare i loro profili digitali.

Quali sono le funzioni principali di un avatar?

- La prima funzione che un *avatar* può svolgere è di tipo **relazionale**: in questo caso gli *avatar* hanno il solo obiettivo di identificare l'autorità dei messaggi, dei commenti, e in generale, degli atti comunicativi dell'utente. All'interno di un portale di *chat*, ad esempio, troveremo esclusivamente *avatar* con funzioni relazionali.
- La seconda funzione degli *avatar*, l'**agentiva**, è quella di riprodurre fisicamente delle azioni, gestite dall'utente attraverso comandi più o meno complessi, all'interno di un ambiente virtuale. Si tratta della funzione che abitualmente viene assolta dagli *avatar* impiegati nei *videogames*.

Gli *avatar* con funzione relazionale servono dunque primariamente a comunicare e ad esprimere pensieri ed emozioni, mentre quelli agentivi si muovono ed agiscono nell'ambiente virtuale. In quest'ultimo caso si tratta di *avatar* dinamici, guidati dai comandi dell'utente che in esso si identifica. Di solito hanno una forma umanoide (animale, oggetto, forma geometrica) e sono sempre animati.

Nello specifico le funzioni psicologiche dell'*avatar* sono:

- comunicare ed agire;
- intrattenere relazioni.

Tipologie specifiche di *avatar*

L'*avatar* agentivo può essere ulteriormente suddiviso in:

- *Avatar alter ego* : il giocatore non ha nulla in comune con l'*avatar*, pertanto asseconda le qualità dell'*avatar* stesso. Tale *avatar* fornisce la possibilità di godere delle proprietà di fiction dell'ambiente virtuale: “posso immedesimarmi interamente o, in alternativa, guidare le sue azioni in assenza di uno sforzo identitario e seguire le sue reazioni autonome come uno spettatore esterno”. Chi non conosce ad esempio l'*avatar* “Super Mario”, del celebre videogame “Super Mario Bros? In questo caso l'*avatar* non è personalizzabile, l'utente potrà giocare esclusivamente quel personaggio, con quell'aspetto fisico e quelle caratteristiche, già decise a priori dai creatori del videogioco.
- *Avatar estensione*: il personaggio è più o meno “libero” o meglio “vuoto” dal punto di vista dell'identità, è dunque possibile inserire caratteristiche di personalità del giocatore. Per farsi una idea di cosa sia un *avatar* estensione, è bene fare riferimento agli *avatar* del gdr (gioco

di ruolo) *online* “World of Warcraft”, qui molte delle caratteristiche dell’*avatar* stesso sono personalizzabili, a partire dall’aspetto fisico e dall’ “allineamento”, cioè l’atteggiamento morale, etico e psicologico del personaggio che si interpreta.

Tra l’utente e il personaggio, nel contesto delle esperienze mediate, si instaura uno scambio di significati ed emozioni che porta alla creazione di qualcosa di nuovo, similmente a ciò che accade nella vita reale con il proprio sé in costante divenire.

La morte di un Avatar

Il confronto tra il mondo tecno liquido e il mondo reale conduce a riflettere sull’assunto che la tecnologia tende ad allontanare il tema della morte senza poterlo mai definitivamente rimuoverlo. L’idea della morte rappresenta ancora un tema essenziale per qualunque persona.

Nel virtuale, morire significa soprattutto metter fine ad un gioco. La maggior parte dei videogiochi propongono scenari in cui si conquistano punti che possono allungare la vita dell’avatar, dunque morire diventa metafora di perdere.

La morte è rappresentata anche in altre pratiche digitali, come ad esempio la visita al cimitero virtuale nazionale: in questo spazio si celebra la memoria dei cari passati a miglior vita.

Attraverso i modelli di *cybermemorial* si nota come il mondo virtuale non si propone di negare la morte, ma la assume come parte del suo ingranaggio, rendendo la memoria di chi non c’è più eterna.

Ma cosa accade ai nostri avatar quando veniamo a mancare?

A molti di noi può sembrare un problema di scarsa importanza tale quesito, in realtà esiste un sito (www.mywebwill.com) che rende possibile creare un testamento virtuale nel quale si decide a chi lasciare le password dei propri account in caso di morte: una sorta di immortalità virtuale.

Nel mondo virtuale l’avatar può anche suicidarsi. E’ stato creato un sito (www.suicidemachine.org) che consente di cancellare tutti i profili, uccidere tutti i tuoi finti amici e distruggere il tuo alter ego web 2.0. questo sito è stato ideato al fine di presentare una soluzione a chi è dipendente da internet e vuole tornare alla propria vita vera.

La virtualizzazione della morte sembra rappresentare una naturale evoluzione della virtualizzazione della vita, ma sarebbe sano che l’essere umano, pur riconoscendo alle tecnologie una funzione di potenziamento di sé, si ponga di fronte ad un limite, la morte, accettandola anche nel mondo digitale.