

AVATAR

‘Avatar’. Nella sua accezione originale, di etimologia sanscrita, significa ‘discesa’: la discesa di una divinità nel mondo terreno, la sua incarnazione tra i mortali. Secondo la religione induista, per esempio, Krishna e Rama sono avatar di Vishnu, così come per un cristiano Gesù di Nazareth è l’avatar del dio biblico (di fatto, se non di nome). Oggi però si parla di avatar anche in un senso diverso. Nella sua accezione informatica, entrata nel linguaggio corrente, siamo noi ad avere degli avatar. Siamo noi mortali a rinascere negli eroi dei videogiochi, nelle icone che ci identificano nei programmi di *chat*, nei personaggi che interpretiamo iscrivendoci a un gioco di ruolo su internet. Si potrebbe pensare che questo nuovo uso del termine sia solo un’estensione di quello originale, ma non è così. Noi non ci incarniamo nei nostri avatar; ci de-incarniamo. Non scendiamo dal nostro mondo a un mondo inferiore; ci proiettiamo in mondi paralleli, eterei, del tutto virtuali. E lo facciamo – ecco la differenza cruciale – lasciandoci alle spalle buona parte della nostra identità. Lo facciamo per cimentarci in vite alternative, per provare ad essere ciò che in effetti non siamo.

È soprattutto con i giochi di ruolo che il fenomeno acquista connotazioni interessanti. Nel *chat* e i videogiochi c’è poco da dire: scegliamo un’icona o selezioniamo un personaggio e la cosa finisce lì. Quello è il nostro avatar e si tratta di impersonificarlo. Nei giochi di ruolo, invece, ogni personaggio è diverso e cresce interamente sotto il controllo del singolo giocatore, modificando le proprie caratteristiche ed evolvendosi di giocata in giocata. E se nelle versioni “carta e penna” di qualche anno fa le dinamiche evolutive e le forme di interazione tra avatar erano limitate, con l’avvento di internet assistiamo oggi a una vera esplosione di mondi ed esistenze virtuali, con migliaia di partecipanti che comunicano tra loro in tempo reale da ogni parte del globo. Ce n’è per tutti i gusti: dalla fantascienza all’horror, dal fantasy al business, dallo sport all’ecologia.

Io ho scelto il gotico. Il mio mondo – il mondo del mio avatar – è dominato dalla sfida perenne tra vampiri e licanthropi, e io sono un vampiro. Sono stato creato dal morso di Hamalene, regina della notte: un morso gentile, elettronico, sancito cliccando un *link* ricevuto per email. Ho creato molte vittime anch'io e ormai siamo in tanti. Non ci conosciamo ma ci scriviamo, ci sfidiamo, ci inventiamo ad ogni mossa. Da qualche tempo faccio anche parte di un clan, fondato e sapientemente guidato da Mr Endiadi. E per il mio clan combatto. Attualmente siamo in guerra contro un clan di licanthropi e ogni dodici ore sferro i miei feroci attacchi.

Alienante? Ovviamente sì. Chi vive una vita perfetta non ha bisogno di crearsene un'altra, tanto meno una vita da vampiro. Per questo parlavo di proiezioni: abbozzi di vite parallele che il più delle volte tradiscono il bisogno di una rivincita esistenziale. Ma questa è facile psicologia. Resta il fatto che del mio avatar vado fiero. Provo un senso di orgoglio quando i fratelli del clan si complimentano con me – con lui – per la condotta del gioco. Provo un senso di piacere nel fare cose che nella mia vita vera non farei mai. Provo addirittura un senso di piacere a far combattere il mio avatar. Lo ammetto: io pacifista convinto provo un sottile ma profondo senso di fierezza a impugnare le armi per il mio clan. E nella mia fortunata ingenuità mi ritrovo a chiedermi se non siano questi i sentimenti di chi davvero ha combattuto, di chi oggi ancora combatte con armi vere e nemici in carne e ossa. Mi chiedo se non siano questi, sul piano umano e prima che politico, i sentimenti che guidano chi le guerre le fa davvero.

Ne ho parlato con Hamalene e anche lei si è posta le stesse domande. Ce le poniamo tutti, vampiri assetati e licanthropi affamati. E avremmo una proposta. Ovvio che le guerre vere non sono un gioco. Ma ci chiediamo – e non stiamo scherzando – se non possano divenirlo. Ci chiediamo se l'informatica non sia pronta per il grade passo: la guerra virtuale. Abbiamo imparato a rinunciare all'hardware in molti ambiti della nostra vita; facciamolo anche qui. Abbiamo imparato a fare shopping online e abbiamo digitalizzato biblioteche intere; perché non

salutare una volta per tutte anche il fragore delle bombe e il fuoco dei mortai, lasciando che soldati e generali si cimentino con il *click* di un mouse?

Achille C. Varzi

Il Sole 24 Ore (Domenicale), 31 dicembre 2006