

IL SONDAGGIONE 2008

di Luigi Scuderi

Nato da un progetto ideato qualche anno addietro dal vecchio staff di Elenbar e ripreso, completato e pubblicato dalle forze congiunte degli staff è rimasto online per ben 90 giorni (dal 1° aprile al 30 giugno 2008), raccogliendo oltre 700 adesioni.

I risultati, all'analisi dei quali daremo ampio spazio in questo speciale, hanno fornito diverse conferme, pur non mancando alcuni risultati inattesi e, in qualche caso, sorprendenti.

In realtà, anche alla luce di alcune considerazioni che vedremo in seguito, il numero dei votanti è stato decisamente in-

feriore alle aspettative, e ciò benché il sondaggio sia stato ampiamente pubblicizzato sia tramite forum e relative mailing list, sia tramite mail inviate direttamente alle gestioni dei principali giochi del settore, sia tramite sistema di passaparola informatico, soprattutto in ambiti diversi da quello del gdr-online by chat, che tuttavia è stato quello che ha risposto meglio (anche se sempre in modo inferiore alle aspettative). Quest'ultimo aspetto è probabilmente legato al fatto che il sondaggio dava effettivamente molto più spazio alle domande riguardanti il play by chat che a quelle su MUD, MMORPG, PbEM e PbF: un errore di valutazione che in futuro cercheremo di non ripetere. E ora, andiamo per "punti".

COME DOVREBBE ESSERE STRUTTURATO IL TUO GIOCO IDEALE?

(01) Tutorato per i nuovi giocatori

Esiste un preciso programma di formazione per istruire e far crescere i giocatori.	(199)
I nuovi giocatori vengono spesso e spontaneamente consigliati su come migliorare il proprio gioco, anche grazie alla presenza di diversi manuali.	(423)
I consigli e l'assistenza sono demandati alla libera iniziativa dei giocatori più esperti.	(50)
Non esiste niente di preparato per assistere i giocatori, ma gestori e master sono disponibili a fornire consigli su richiesta.	(40)
Nessuna informazione è fornita per far crescere i giocatori, né si pretende che questi lo facciano.	(3)

02) Il risultato concorda ampiamente con le previsioni: il 90% dei giocatori preferisce un gioco gratuito ad uno a pagamento, anche se risalta un 7% per i fautori dei servizi extra a pagamento a riprova del fatto che tale sistema di supporto economico all'amministrazione del gioco da parte dell'utenza ha già preso piede in diversi giochi.

(03) Giorni ed ore in cui il gioco è più attivo

Tutti i giorni mattina, pomeriggio e sera.	(413)
Tutti i giorni pomeriggio e sera.	(211)
Tutte le sere.	(61)
Alcune sere a settimana.	(22)
Solo per appuntamenti concordati.	(8)

01) Dal risultato sembra evidente come la maggioranza dei votanti (quasi il 60%) ritenga più utile la presenza di manuali di gioco e di affidarsi al buon cuore e ai consigli dei giocatori più "anziani", mentre solo il 27,8% vorrebbe che esistesse un programma di formazione specifico. C'è da chiedersi però se quel 60% non si sia fatto plagiare dalle proprie esperienze di gioco, non valutando l'enorme dispendio di risorse che la soluzione da loro ambita richiede (giocatori dediti quasi esclusivamente all'*iniziazione* dei nuovi, se non addirittura *Gilde* di giocatori dedicate all'uopo) a fronte di risultati senz'altro meno soddisfacenti di un programma univoco e automatizzato.

(02) Costo del Servizio

A pagamento.	(1)
Pagamento una tantum per l'iscrizione o per l'acquisto del software client.	(6)
Occorre cliccare su alcuni link sponsor o banner pubblicitari.	(16)
Gratuito nella versione base, con servizi	(49)
Completamente gratuito.	(643)

03) Anche in questo caso il risultato concorda con le previsioni: quasi il 90% dei giocatori preferisce un gioco attivo in almeno due fasce orarie tutti i giorni e di questi due su tre vorrebbero che il gioco fosse attivo anche al mattino (c'è da chiedersi cosa avrebbero votato se avessimo inserito anche l'opzione "notte"). Risulta inoltre evidente come il potenziale maggiore afflusso sia riscontrabile di sera (99%).

(04) Presenza attiva dei master	
Costante: non è possibile giocare senza la presenza di un master.	(80)
Frequente: alcune semplici giocate possono anche essere fatte senza master.	(398)
Occasionale: alcune volte sono presenti a condurre il gioco ma non necessariamente.	(202)
Rara: i master intervengono solo in caso di situazioni critiche o particolari.	(32)
Nessuna: nessun intervento esterno è fatto per arbitrare o condurre il gioco.	(3)

05) Votanti divisi su questa domanda in modo quasi uniforme tra il demandare il potere della creazione e amministrazione delle gilde allo staff del gioco (37,1%) e lasciarle amministrare in modo pressoché totale ai giocatori (36,4%). Il resto dei votanti si ripartisce poi in modo altrettanto uniforme tra le varie opzioni intermedie.

E' presumibile che queste scelte siano dettate dalle esperienze dirette, magari anche recenti se non addirittura attuali, dei singoli giocatori chiamati ad esprimere un giudizio, e che rispecchino quindi la distribuzione percentuale delle "tendenze di gioco" attualmente insite nel vasto insieme delle comunità di gioco di ruolo online italiano (il solo pbc e conta oltre 250).

04) Benché il 67% dei votanti ritenga fondamentale la presenza dei Master come conduttori del gioco (l'11% ritiene addirittura che sia impossibile giocare in loro assenza), la corrente che vede tale presenza come utile ma non necessaria si attesta al 28%, indice di una crescente consapevolezza da parte dei giocatori, rispetto alle aspettative desunte dall'osservazione dei forum di settore, che è possibile giocare anche autonomamente.

(05) Gestione delle Gilde	
Gli amministratori creano, gestiscono, sviluppano e cancellano le gilde, indipendentemente dalle azioni dei personaggi.	(40)
Gli amministratori vagliano ed approvano proposte di gilde, fornendo indicazioni sulla loro gestione, ed affidando il compito ad un master.	(265)
Possono nascere dietro proposta di qualunque giocatore ma vengono poi gestite esclusivamente da giocatori di fiducia degli amministratori.	(67)
Nascono ed evolvono per iniziativa dei personaggi, i master intervengono esclusivamente per far rispettare i principi di gilda e mantenere vivo il gioco.	(260)
Le gilde non esistono se non per libera associazione dei PG, amministratori e master non intervengono in alcun modo, gli incarichi di responsabilità possono essere ottenuti solo in gioco in base alle azioni dei personaggi.	(83)

(06) Gestione dei Mestieri	
Sistema automatizzato, privo di interpretazione gdr ON: praticare un mestiere e far guadagnare il relativo denaro al pg consiste in un click del giocatore.	(70)
Il sistema è automatizzato, ma consiste nella ricerca di materie prime e nella loro trasformazione e vendita, sempre mediante programma di sistema. Non richiede l'interpretazione.	(36)
Il sistema automatizzato dei mestieri o della ricerca e vendita di risorse è affiancato a mestieri che possono essere interpretati attivamente in gioco (es. guardia cittadina, esercito ecc.). L'interpretazione non è condizione necessaria e la paga anche per questi	(188)
Il gioco dispone di un sistema automatizzato sulla ricerca delle materie prime, ma non dei mestieri (creazione artefatti o fornitura di un servizio): i mestieri dispongono di paga automatica, ma esiste un controllo sull'effettivo gioco svolto all'interno della gilda/	(228)
Non esiste un sistema automatizzato. I mestieri ed i compensi in denaro sono gestiti	(193)

06) In controtendenza rispetto ai primi giochi di ruolo via chat e anche alla logica seguita in gran parte dei MUD e dei MMORPG ecco un dato decisamente interessante: l'85% degli utenti propende per un sistema dei mestieri e delle retribuzioni parzialmente o totalmente interpretato dai giocatori, benché un 26,3% di essi non disdegna il mantenimento del canonico sistema di lavoro/retribuzione tramite click, scegliendo però di affiancarlo con soluzioni interpretative di supporto e completamento, al fine di aumentare la componente "umana" del gioco.

(07) Condivisione delle informazioni

Background dei PG, caratteristiche, abilità, equipaggiamento e tutte le giocate effettuate sono pubbliche e consultabili da tutti. (245)

Ogni valore numerico eventualmente presente nella scheda del personaggio è visibile per tutti i giocatori, così come il suo equipaggiamento. Il BG, amicizie, quest svolte e tutto ciò che faccia parte del vissuto del pg è lasciato alla discrezionalità del giocatore: ove voglia può darne conto nella scheda e renderlo visibile ad ogni altro giocatore. (165)

I valori numerici (livello, abilità, caratteristiche ecc.) vengono mostrati solo tramite descrizioni generiche prestabilite (es. forza: scarsa; intelligenza: elevata). Equipaggiamento parzialmente visibile a seconda che venga indossato o meno. Le quest più famose sono rese accessibili in off game, ma le storie personali dei pg (incluso il bg) resta accessibile solo in gdr ON. (50)

I giocatori hanno accesso alle schede degli altri pg: è lasciato alla discrezione di ogni giocatore stabilire tramite una descrizione cosa mostrare o meno a riguardo di BG, caratteristiche fisiche, abilità ed equipaggiamento. I valori numerici sono preclusi e si è incentivati a descrivere solo ciò che gli altri personaggi possono vedere. (79)

I giocatori sono a conoscenza solo di quelle informazioni che possono essere raccolte dall'ambiente in GdR ON: degli altri pg hanno solo un'immagine ed una descrizione fisica, possono vedere gli oggetti altrui solo quando indossati o in seguito ad una prova di percezione (o simili). Queste azioni svolte da ogni pg possono essere apprese solo in gioco, con interazione attiva tra personaggi. (176)

07) L'annoso problema del metagame e dell'incertezza sulle sue possibili cause emerge dai risultati di questa domanda in cui il parco dei votanti si divide dando quasi in egual misura risposte totalmente discordanti quali la prima e la seconda con la quinta: rendere pubblico tutto o praticamente nulla? Questo è il dilemma, che dalla distribuzione dei voti sembra ancora ben lontano dal trovare una soluzione universalmente accettata. In buona sostanza, al momento consiglio d'informarsi preventivamente su quali giochi adottino il sistema da voi preferito e scegliere tra quelli.

(08) Separazione tra situazioni on-game e off-game

Totale: durante il gioco non è consentita nessuna interferenza, tutti i messaggi inviati in chat sono frasi o azioni del personaggio. (156)

Alta: come sopra salvo alcune necessarie eccezioni (es. sono ammessi sussurri off-game). (430)

Media: è consentito inviare messaggi per scambiare commenti o richiedere informazioni "off game" a patto che riguardino quanto avviene "on game". (107)

Bassa: mentre si gioca si può scrivere di qualunque argomento a patto che sia specificato che si tratta di un commento "off game". Alcuni parti del gioco sono specificamente dedicate a conversazioni solo off-game. (16)

Nulla: tutto è consentito. (6)

08) Decisamente netta la posizione dei votanti riguardo la commistione di messaggi On-Game e Off-Game: il 97% si dichiara espressamente contrario, anche se solo il 22% si esprime per il veto assoluto, optando la maggioranza per situazioni di compromesso, purché "legittimate" dal gioco e dal contesto in cui avvengono.

09) La maggioranza dei votanti (87%) opta per l'originalità; di questi il 39% ha votato per una Ambientazione totalmente originale, dividendosi i restanti utenti tra quelle "quasi" originali e quelle che, su assunti originali, incorporano elementi letterari attinti da opere già pubblicate. Dal confronto con la prossima domanda (n.10), si può notare come questo desiderio di originalità non comporti però molto interesse per la documentazione.

(09) Originalità dell'Ambientazione

Molto alta: tutto il materiale relativo all'ambientazione è opera degli autori del gioco e mai pubblicata prima da altre parti (razze, geografia, tecnologie ecc. sono completamente originali). (278)

Alta: la maggior parte del materiale è originale, ma contiene alcuni vaghi riferimenti ad elementi comuni ad altri GdR. (174)

Media: incorpora molti elementi classici sviluppandoli in (170)

Bassa: la maggior parte del materiale fa riferimento ad ambientazioni già conosciute, con l'eccezione di qualche (46)

Nulla: il gioco è impostato in modo da ricalcare il più fedelmente possibile gli elementi di un noto gioco o opera letteraria o cinematografica (es. Signore degli Anelli, Star Wars, Forgotten Realms). (47)

(10) Accuratezza dell'Ambientazione	
Oltre 100 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(93)
Oltre 30 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(142)
Oltre 10 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(177)
Meno di 5 pagine di descrizione dell'ambiente di gioco.	(280)
Nulla da leggere, tutto viene lasciato alla libera fantasia dei giocatori.	(23)

11) In apparente contrasto con quanto detto nei commenti alle ultime due domande, ecco che i votanti si dividono nuovamente in modo ambiguo, stavolta addirittura su tutte e 5 le opzioni proposte, benché sulla seconda e sulla terza si concentri il 61% dei voti. In ogni caso sembra emergere che i giocatori ambiscano ad una ambientazione con dettagli fissi ma non molti ed elastica ma non completamente libera. L'idea che mi son fatto (opinione ovviamente personale) è che si punti su qualcosa che non rimandi ad alcun libro che si potrebbe non aver letto, ma che non costringa nel contempo a leggere nulla prima di giocare.

(11) Rigidità dell'Ambientazione	
Libera: pochi dettagli sono fissi, si lascia libertà ai giocatori di spaziare con la fantasia sul tema.	(99)
Semi-libera: il master dà periodicamente degli input che i giocatori usano come spunti per far evolvere il gioco.	(211)
Elastica: i dettagli fissi sono molti, ma su tutto ciò che non sia stato deciso il giocatore può spaziare come preferisce con la fantasia, avvisando i master.	(226)
Semi-rigida: tutti i dettagli sono stati fissati, il giocatore può inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco esclusivamente in senso storico molto recente e solo nel caso ciò non possa sviluppare eventi futuri contrastanti i dettagli prefissati.	(114)
Completamente rigida: tutti i dettagli sono stati fissati, il giocatore può indagare in ogni direzione nell'ambiente, ma non può mai inventare qualcosa a riguardo del mondo di gioco sia in senso geografico che in senso storico.	(65)

(12) Quanto conta l'interpretazione di un personaggio	
Molto: occorre essere sempre coerenti con l'ambientazione e con il proprio background.	(570)
Abbastanza: la coerenza è importante ma in fondo è pur sempre un gioco basato sulla fantasia.	(124)
Mediamente: essere sempre coerenti a tutti i costi rovina il divertimento e toglie possibilità al gioco.	(15)
Poco: basta che abbia una vaga attinenza con l'ambientazione.	(3)
Nessuna interpretazione necessaria: ci si diverte semplicemente a chattare ed uccidere mostri.	(3)

13) Vi siete fatti un'idea di come l'utenza veda il rapporto tra PG e Ambientazione? Beh, i risultati di questa domanda potrebbero sorprendervi. Infatti il 93% dei votanti non ritiene indispensabile inserirsi nelle trame di gioco, anche se quasi il 52% preferisce farlo, quando è possibile.

In realtà ammetto che le risposte disponibili potevano essere formulate meglio; tuttavia la loro ambiguità ha involontariamente fatto emergere un dato: molti giocatori giocano "anche" per il gioco se necessario, purché ci scappino le due chiacchiere.

10) Sembra evidente che, tranne una sparuta minoranza (3,2%) che vorrebbe addirittura un gioco ad ambientazione "libera", l'utenza del web desidera la presenza di una documentazione, benché l'idea generale sembri "più breve è, meglio è".

12) 97%, tanta la percentuale di chi punta sulla coerenza del PG come fattore principe dell'interpretazione; quasi l'80% inoltre ritiene necessario che tale condizione venga rispettata sempre.

Benché apprezzi tutto ciò, non riesco però a fugare le perplessità che mi vengono dalla considerazione che, in un'ambientazione totalmente originale, corredata dal minimo indispensabile di documentazione (come auspicato da molti votanti), è possibile procurarsi sufficienti informazioni per giocare coerentemente?

(13) Quanto conta inserirsi nelle trame di gioco	
Non ha senso giocare se non si è inseriti in una quest spontanea o organizzata da un master.	(48)
Quando è possibile meglio giocare inseriti in una trama a lunga scadenza, ma anche solo far due chiacchiere va bene.	(369)
Si può anche seguire una trama di gioco, ma non è necessario prostrarla da una volta all'altra.	(165)
Anche solo chiacchiere del più e del meno può essere un modo divertente di giocare.	(124)
Seguire una trama è noioso, l'importante è conoscere gente nuova con cui divertirsi.	(9)

(14) Quanto conta l'iniziativa dei giocatori

Molto: il gioco si sviluppa solo a seguito di giocate spontanee condotte da singoli personaggi o da gruppi, che siano o meno organizzati in gilde.	(219)
Abbastanza: i master intervengono ogni tanto ma in linea di massima lasciano che il gioco si sviluppi per iniziativa dei giocatori o delle gilde.	(250)
Mediamente: master e gilde contribuiscono in ugual misura a sviluppare ed organizzare trame di gioco.	(226)
Poco: i master organizzano il gioco per quel che riguarda gli eventi importanti (es. una guerra, l'evocazione di un mostro potente, ascesa e caduta di regnanti ecc.), lasciando libera solo la gestione di quelli minori.	(15)
Nulla: non è necessario sviluppare un gioco spontaneo, ogni evento viene prefissato e organizzato dai master di gioco o di gilda.	(5)

14) Oltre il 97% dei votanti concorda col fatto che il gioco deve nascere dai personaggi e dalle gilde, eventualmente supportati dai master; in ogni caso tutti gli eventi, inclusi quelli determinanti per lo sviluppo dell'ambientazione, non possono essere gestiti ed amministrati dai soli master e dall'amministrazione, ma devono coinvolgere tutti i giocatori ed evolversi in modo libero e spontaneo (cosa a mio avviso decisamente utopistica).

(15) Progressione delle caratteristiche del personaggio

Uno degli scopi principali del gioco è potenziare il proprio PG, aumentando livello, abilità, equipaggiamento e acquisti.	(84)
L'evoluzione del PG è importante ma non indispensabile ai fini del gioco.	(256)
Il miglioramento delle caratteristiche del PG è solo conseguenza del gioco, e come tale può anche non avvenire.	(359)
Il PG resta sempre uguale a quando è stato creato.	(7)
L'unica cosa realmente importante è l'account: morto un PG se ne fa un altro.	(9)

15) Con un bell'86% viene ribadito il secco "NO" delle comunità pbc ai power players e agli "inseguitori di quest" o "cacciatori di punti".

C'è però da chiedersi quanto tale dato sia effettivamente attendibile e quanto sia invece dettato dalle circostanze.

16) Pur essendo il 92% dei votanti d'accordo col fatto che un PG morto non possa automaticamente tornare in vita (contrariamente a quella che era ritenuta la prassi dai primi pbc) il 75% resta aggrappato alla speranza di recuperare il PG in extremis, mentre viene bocciata in modo assoluto la possibilità del cambio obbligatorio del PG dopo un certo lasso di tempo.

(16) Durata dei personaggi

In caso di morte del PG, questo resuscita automaticamente ed è possibile continuare a giocare.	(53)
In caso di morte del PG, questo può resuscitare se si creano in gioco le condizioni necessarie, che comunque solitamente vengono favorite.	(278)
In caso di morte del PG, questo potrebbe resuscitare in seguito a giocate esclusivamente GdR ON, ma le probabilità reali di riuscita sono mediamente molto basse.	(257)
In caso di morte del PG, occorre crearsene uno nuovo.	(122)
Il PG può essere giocato solo per un tempo prefissato, dopo di che bisogna comunque cambiarlo.	(5)

(17) Elementi fantastici o fantascientifici presenti nel gioco

Molti: l'intero mondo è popolato da creature di fantasia e regolato da leggi sovranaturali.	(93)
Abbastanza: alcune leggi fisiche sono comuni con il mondo reale.	(136)
Alcuni: elementi di fantasia ed altri reali si amalgamano in modo equilibrato.	(398)
Pochi: sono inseriti alcuni elementi fantastici, ma nel complesso l'ambientazione è molto realistica.	(51)
Nessuno: l'ambientazione è puramente storica o contemporanea (nessuna razza senziente oltre a quella umana, nessun animale oltre a quelli realmente esistenti, chimica, fisica e biologia valgono esattamente allo stesso modo che nel mondo reale).	(36)

17) Anche in questo caso la mia teoria circa la ricerca di un gioco senza riferimenti a testi preesistenti ma sul quale si debba studiare poco resta valida; laddove infatti l'ambientazione risulta totalmente inventata o totalmente rigida (come nel caso di quella storica) il numero dei voti cala vistosamente, attestandosi per quasi il 75% nelle uniche due risposte che consentano di utilizzare le proprie conoscenze comuni nell'ambito di gioco.

(18) Quantità di utenti e locazioni	
Almeno 100 utenti attivi su molte locazioni.	(84)
Sono sempre presenti almeno 50 utenti attivi per singola locazione.	(74)
Sono sempre presenti almeno 10 utenti attivi per singola locazione.	(193)
Sono sempre presenti almeno 5 utenti attivi per singola locazione.	(242)
Meno di 5 utenti attivi per diverse ore al giorno su un numero ridotto di locazioni.	(122)

19) Bocciato da circa l'86% dei votanti l'uso di frasi complesse e soprattutto lunghe, il fronte degli utenti si spezza sulla possibilità di consentire descrizioni particolareggiate di anche 5 righe durante l'ingresso in gioco e la presentazione del PG (50% ca) e un limite fisso e inderogabile di non più di 3 righe, con la possibilità di utilizzare un lessico ricercato solo nei casi in cui tale portamento sia consona al background del PG (28%). Il basso numero votanti della 5ª risposta (1,5%), presumibilmente tutti provenienti da giochi tipo MMORPG, dimostra come questa tipologia di utenti sia stata coinvolta solo marginalmente.

(19) Stile narrativo	
E' preferibile usare frasi complesse e dense di minuscoli particolari (circa 10 righe), con uno stile ed un frasario che evocano lo spirito dell'ambientazione.	(91)
Il gioco privilegia un parlare ricercato e manieristico e incentiva descrizioni particolareggiate in alcune circostanze (es. all'ingresso in una locazione) (circa 5 righe)	(355)
Il gioco incentiva un parlare ricercato e manieristico solo quando è consona al personaggio, ma per le descrizioni delle azioni si favoriscono quelle concise. (circa 2-3 righe)	(201)
Il gioco consente un parlare manieristico esclusivamente quando richiesto dall'interpretazione, ma comunque ne disincentiva l'uso il più possibile, favorendo un gioco composto da scambi rapidi in chat. Le descrizioni devono invece essere sempre concise ed in italiano corrente. (meno di 2 righe).	(57)
L'immediatezza grafica del gioco e l'uso di questogrammate, rende inutile l'utilizzo di frasi che non servono esclusivamente a chiedere/ottenere aiuto/scambi/informazioni dagli altri giocatori presenti.	(11)

(20) Libertà di interpretazione dell'equipaggiamento	
A priorità di Gioco: il personaggio può utilizzare solo oggetti previsti dal gioco ed espressamente creati nel Database per la sua tipologia/classe di PG. Ogni PG possiede unicamente gli oggetti resi accessibili nella sua scheda e può usarli solo limitatamente ai suoi parametri specifici.	(131)
A priorità di Database: il personaggio può utilizzare solo oggetti previsti dal gioco ed espressamente creati nel Database. Ogni PG possiede unicamente quegli oggetti resi accessibili nella sua scheda.	(140)
Parzialmente libero: gli oggetti disponibili in vendita simboleggiano la classe di oggetti simili ipotizzabili, restando coerenti con l'ambiente si può cambiare liberamente il proprio equipaggiamento sulla base di ciò che si possiede nelle schede dell'avatar (es. un vestito indossato nella scheda simboleggia genericamente un qualsiasi vestito da descrivere poi in chat).	(371)
A priorità di Master: gli oggetti posseduti nella scheda sono irrilevanti in quanto ciò che conta è l'autorizzazione di un master a dichiarare il possesso di oggetti specifici (siano essi "potenti" o solo particolari per caratteristiche, stemmi ecc.).	(27)
Libero: ogni giocatore può presumere che il suo personaggio sia equipaggiato come più preferisce, fatta salva l'ambientazione (in ambientazione medievale è lecito dichiarare di possedere un pugnale, non una spada laser).	(46)

20) Posto in modo chiaro (90% ca) che i votanti non condividono l'idea che l'interpretazione dell'equipaggiamento sia appannaggio personale del master o del giocatore, il 52% dei partecipanti preferisce una formula mista, in cui sbizzarrirsi nella descrizione degli oggetti del proprio inventario col semplice supporto di un'icona generica che ne legittimi il possesso; il restante 38% si divide invece equamente tra "rigorosi" (posso usare solo ciò che è in mio possesso, con le caratteristiche e le descrizioni previste dai programmatori) e "rigorosissimi" (come i rigorosi, con l'aggiunta che le possibilità del PG di utilizzare un determinato oggetto è vincolata non al semplice possesso, ma anche alle caratteristiche peculiari del PG e alle sue statistiche di gioco).

18) Sebbene risulta evidente come per tutti i votanti sia importante la costante presenza di un numero di giocatori sufficienti a giocare, cosa del resto prevedibile, è interessante notare come venga preferita l'opzione "sempre presenti" con il numero più basso di utenza, quasi a ribadire che si gioca meglio in pochi, purchè attivi. Lo dimostra anche l'ultima opzione, apparentemente contro tendenza, e che invece si attesta come terza maggiore preferenza proprio nell'ottica di una attività costante, quando non continua, ma mai caotica.

21) Parco dei votanti spezzato in due tra assolutisti e intolleranti, ma pressochè concorde sul fatto che in gioco non si possano usare; il risultato rispetta le previsioni.

(21) Utilizzare emoticons e faccine	
Mai consentito	(357)
Consentito solo nelle aree off game	(320)
Tollerato in gioco solo in alcune circostanze	(27)
Ammesso solo nelle giocate in assenza di master	(4)
Sempre consentito	(7)

(22) Esplicitare pensieri	
Mai consentito	(183)
Consentito al solo narratore quando muove png	(41)
Tollerato solo in alcune circostanze	(178)
Tollerato nei casi in cui il gioco consenta di farlo	(210)
Sempre consentito	(103)

23) La condanna degli automatismi (assoluta per il 47% dei votanti e parziale per l'82%) indica chiaramente come i giocatori del play by chat continuino a puntare sulla descrizione come elemento caratteristico di questa tipologia di gioco.

Il dato è in accordo con quanto emerso dalla domanda 4, da cui risulta come la maggior parte degli utenti sia master-dipendente; c'è da chiedersi se questo modo in fondo assai rigido di interpretare la possibilità di avere un sistema automatizzato che sostituisca in alcune funzioni il soggetto umano, non finisca per creare difficoltà insormontabili per i giochi a basso bacino d'utenza.

22) Difficile valutare il risultato quando si distribuisce con scarti così ridotti tra le varie risposte: sembra tuttavia evidente che la maggior parte dei votanti è favorevole all'esplicitare pensieri da parte dei pg (58%) anche se con differenti punti di vista sul quando e sul come farlo.

(23) Automatismi	
Ogni azione dei PG è regolata dal sistema di gioco che funge anche da arbitro e generatore di casualità.	(48)
Il programma fissa la maggior parte dei parametri, in base a i quali poi possono venir esplicitate le descrizioni.	(59)
Il sistema gestisce alcuni automatismi, ma la decisione finale dipende sempre dall'interpretazione del master o per accordo dei giocatori.	(143)
Solo le meccaniche di base, come quelle per i combattimenti o i furti, sono gestite dal sistema, ma tutto il resto viene gestito tramite le descrizioni dei giocatori.	(127)
Nulla è gestito in automatico dal sistema, ogni azione può avvenire esclusivamente tramite descrizione contestuale.	(338)

(24) Turni di gioco	
I giocatori si avvicinano con rigidi turni prefissati in ogni situazione di gioco.	(350)
I turni diventano rigidi solo in situazioni di combattimento: nella normale interazione verbale tra personaggi è invece più elastico.	(282)
Il turno passa ogni volta che l'azione lo prevede, ed in ogni caso ogni volta che l'azione potrebbe essere interrotta, ma senza regole fisse di precedenza.	(37)
Il sistema a turni di gioco viene usato solo su espresso accordo tra giocatori o se richiesto da un master nella situazione specifica, sia essa di combattimento o altra.	(36)
Nessuna regola di precedenza.	(10)

24) Votanti divisi sui turni di gioco: lieve predominanza delle preferenze per i turni rigidi, senza eccezioni (49%), ma la visione mista (turni rigidi nel combattimento e variabili durante la normale interazione tra PG) si pone ad un apprezzabile 39,4%.

Sembrano invece non riscuotere credito le possibilità che la gestione della turnazione sia affidata alla logica dei giocatori (5,2%), a concordamento preventivo (5%) o addirittura al buonsenso del singolo (1,4%).

25) Questo dato è utile unicamente a confermare come la maggior parte dei votanti provenga dal play by chat; non è possibile infatti trarre altre interpretazioni significative, dato che i risultati ottenuti sono evidentemente falsati dalla "non eterogeneità" del campione.

(25) Tipologia del gioco	
Strategico (es. Risiko)	(11)
Strategico/Gestionale (es. Ogame)	(24)
MMORPG (necessita software client, dispone di ambiente grafico con quest predefinite)	(70)
MUD (generalmente funzionante via browser o telnet, altamente automatizzato)	(28)
Browser Game (Si basa fondamentalmente su interazioni testuali tra i giocatori, via chat, forum o email)	(582)

26) Ulteriore conferma del ruolo fondamentale assegnato dagli utenti al master: oltre il 91% dei votanti gli riconosce l'incarico inalienabile di "narrare l'ambientazione" e descrivere gli ambienti, oltre che dirigere ed arbitrare gli scontri e i combattimenti tra PG e muovere i PNG; unica divisione quella relativa alla possibilità del master di occuparsi anche delle quest spontanee (40,7%) o che la loro gestione venga invece demandata ai singoli utenti (50,5%).

(26) Utilizzo del Fato

- Elevato: descrizioni d'ambiente, muove i PNG, interviene nelle quest organizzate ed in quelle spontanee, nei combattimenti ecc. (291)
- Moderato: descrizioni d'ambiente, muove i PNG solo in alcuni casi, interviene solo nelle quest organizzate o quando sia necessario l'intervento di un arbitro. (361)
- Minimo: descrizioni saltuarie d'ambiente, l'intervento è limitato alla risoluzione di situazioni controverse. (32)
- Solo narrativo: l'ambiente è totalmente grafico e visibile ai giocatori; il master si limita al ruolo di narratore, essendo il resto totalmente automatizzato. (18)
- Assente: le quest sono tutte automatizzate e predefinite via software; il compito di risolverle è totalmente affidato al giocatore, eventualmente coadiuvato dal proprio party di gioco. (12)

(27) Grafica

- 3D: il PG può muoversi nell'ambiente in qualunque direzione ed interagire con questo in modo grafico. (169)
- isometrica: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa che dà la falsa percezione della profondità. (26)
- 2D: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa piana, l'ambiente è graficamente schematizzato. (55)
- Sistema misto: il PG può muoversi nell'ambiente su una mappa piana, mentre le locazioni in chat sono sostanzialmente statiche. (161)
- Minima: il PG è statico all'interno di una chat, l'ambiente è rappresentato da semplici immagini fisse con le quali non è permessa interazione. (304)

27) Tre sostanzialmente le correnti di pensiero: chat nuda e cruda (42,5%), chat statica più mappa 2D per gli spostamenti (22,5%) e gioco in full 3D (23,6%). Questo il valore che ho trovato più interessante, in quanto me lo sarei aspettato più alto; solo uno ogni 4-5 utenti ambisce a "far muovere" il proprio PG piuttosto che descriverne i movimenti, segno che il sistema cardine del play by chat tiene ancora fermamente il campo.

(28) La Qualità del gioco

- dipende soprattutto dalle capacità dei giocatori (509)
- dipende soprattutto dalla capacità dei master (25)
- dipende soprattutto dal numero di utenti in gioco; più sono peggio è. (21)
- dipende soprattutto dal numero delle chat presenti; più sono peggio è (1)
- dipende soprattutto dalla logica seguita dagli admin all'atto di formare lo staff e i master. (159)

28) Per la gioia dei gestori ecco un dato confortante: il 71% dei votanti ritiene che la qualità del gioco dipende dai giocatori e non dalla struttura o dall'amministrazione, benché esista una corrente (22%) di diverso avviso. Tuttavia, essendo la domanda posta "Come vorresti che fosse il tuo gioco ideale?" ciò può essere letto come richiesta di maggior potere decisionale da parte dell'utenza.

(29) Tipologia di ambientazione preferita

- Storica (73)
- Fantasy originale (361)
- Fantascientifica originale (40)
- Basata su opere letterarie (81)
- Moderna (160)

29) Come previsto è il fantasy originale il genere preferito dall'utenza (50%) seguito a debita distanza dal genere moderno (22%). E' interessante notare come i giochi basati su ambientazione da opera pubblicata rientri tra le preferenze solo dell'11% dei votanti, benché siano anche quelli che aprono (e chiudono) più frequentemente.

30) L' 85,5% di votanti è concorde sull'importanza del rispetto della normativa sulla privacy nel trattamento dati e il 70% lo ritiene addirittura fondamentale, risultati in netto contrasto con l'attuale situazione di mercato del play by chat, dove appena il 10% delle strutture di gioco è in regola con le norme vigenti.

(30) Rispettare la normativa sulla privacy

- E' un presupposto fondamentale per una land (501)
- E' utile per una land di qualità (110)
- Serve solo se si registrano dati personali degli utenti (80)
- Non è indispensabile (17)
- E' una preoccupazione inutile dato che tutti usano indirizzi mail registrati sotto falso nome. (7)

Dati relativi alla tipologia degli utenti (età, sesso, esperienza, competenze dichiarate) su 715 schede

Età non specificata	86		Non hanno mai giocato	79	Gdr al tavolo	287
Meno di 14 anni	5	Maschi	Meno di 1 anno di gioco	60	Gdr Live	90
Tra 14 e 18 anni	108	Femmine	Due anni circa di gioco	128	Gdr software	173
Tra 18 e 25 anni	347	Incerti	Oltre tre anni di gioco	83	Multi User Dungeon	26
Tra 25 e 36 anni	134		Oltre quattro anni di gioco	161	Multi Massive Online RPG	105
Oltre 36 anni	35		Ne han perso memoria	204	Gdr Online by chat	558
					Gdr Online by forum	90

Considerazioni

Premetto che farò riferimento unicamente al play by chat, dato che i dati relativi ad altri giochi sono decisamente insufficienti per qualsivoglia lettura interpretativa.

In realtà sarebbe più corretto parlare di "considerazioni meramente personali" dato che, benché la stragrande maggioranza dei dati si riferiscano al pbc, essi risultano obiettivamente relativi ad un campione costituito da elementi insufficienti a giustificarle matematicamente (auspicavo ad avere almeno un migliaio di votanti). Ciò premesso vedrò di argomentarle in modo da rendere comprensibile la mia analisi e le conseguenti interpretazioni dei dati.

Partiamo col definire un parametro di riferimento: quanti sono i giocatori italiani di pbc attualmente attivi?

Supponiamo che, nonostante la diffusione capillare da noi operata per pubblicizzare il sondaggio (forum dedicati, mailing list, pubblicità diretta da parte dei gestori, passaparola via messenger, reiterati più volte nell'arco dei 90 giorni di pubblicazione) la sua esistenza sia stata resa nota a soltanto al 50% di coloro che giocano ai pbc nostrani; immaginiamo ora che i coloro che ne hanno sentito parlare solo metà (25% del totale) abbia deciso di provare a partecipare e che di questi solo 2 su 5 (10% del totale) siano poi arrivati realmente a compilarlo, arrendendosi i restanti 3 per i più svariati motivi (mancanza di tempo, test troppo "lungo", dubbi sull'interpretazione del testo delle domande e delle risposte, curiosità troppo fugace, etc).

Se la previsione è corretta, solo il 10% dei potenziali votanti ha dunque effettivamente completato il test.

Classifica di gradimento dell'utenza (505 votanti su 715 schede compilate)

Nome del Gioco	Affinità con l'utenza	Voti
Le Rune di Xenia	(96.67 %)	1
Streghe GDR	(96.67 %)	1
Cavalieri dello Zodiaco Rebirth	(96.25 %)	120
Rigel's World	(93.33 %)	1
Mondo di Tenebra	(90.00 %)	1
Progetto Folle	(86.67 %)	3
Shedram	(83.81 %)	7
Saint Seiya Ultimate	(83.33 %)	1
Roma Imperiale	(83.33 %)	1
Montreal City	(83.33 %)	2
Hogwarts Castle	(82.00 %)	5
Eglath	(80.00 %)	1
Jericho 2	(80.00 %)	1
Mafia	(80.00 %)	2
Wing of Phoenix	(79.44 %)	6
Paris by Night	(76.67 %)	1
Le Ombre	(76.67 %)	3
Abisso Oscuro	(76.67 %)	1
Antico Regno	(76.67 %)	1
La Terra di Mezzo	(76.67 %)	3
Saint Seiya City	(76.67 %)	10
New Gorlan	(76.67 %)	1
Star Trek LCARS	(76.67 %)	1
DreamAge	(76.27 %)	25

In realtà tale valore è presumibilmente basso rispetto a quello reale, ma utilizzarlo mi consentirà di stabilire dei punti fermi su cui costruire le mie argomentazioni, cosciente che la realtà potrebbe essere ancora più vicina a quanto da me supposto, se questo 10% si rivelasse effettivamente più alto.

Passiamo ora alla seconda domanda: quanti sono i giocatori di pbc che hanno effettivamente partecipato al sondaggio? Qui la risposta è semplice, ovvero tutti quelli che hanno indicato di avere esperienza come giocatori di pbc, cioè 558; in realtà tale valore è viziato da una sessantina di voti legati a giocatori che hanno reiterato la medesima votazione in giorni diversi per aggiungere voti al proprio sito preferito, non avendo compreso che la valutazione indica solo il rapporto di gradimento tra la struttura di un gioco e la sua propria utenza, e quindi non sia rapportabile agli altri giochi da questo punto di vista; inoltre è evidente che, originando il valore del gradimento da un rapporto ($\text{caratteristiche_richieste} / \text{caratteristiche_osservate}$) che tali dati vengano inseriti una o cento volte il risultato resta invariato. Poniamo dunque per semplicità a 500 il valore dei votanti effettivi.

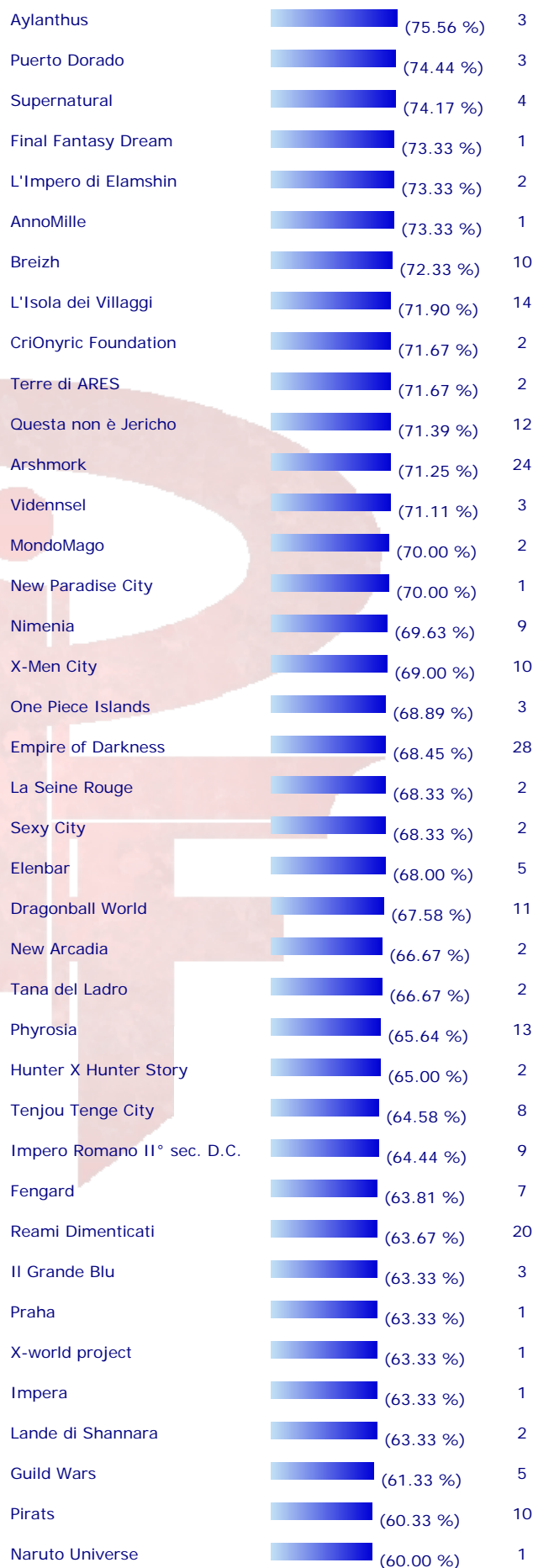
Questo porta ad assegnare il valore di 10% dei giocatori di pbc italiani a 500; ne consegue che tale valore è di circa 5000 unità, o che comunque è di questo l'ordine di grandezza (ma che il numero effettivo è inferiore).

Se 5000 sono i giocatori totali e 250 le comunità di gioco è evidente come ogni gioco possa contare su un massimo di 20 giocatori fissi, cosa che il numero di voti medio delle land più votate sembra confermare.

Di questa utenza meno dell'1% ha meno di 14 anni, essendo il 50% compreso tra i 18 e i 25 anni, con la maggior parte dei restanti posizionati tra gli over 25 e il resto tra i 14 e i 18.

Il rapporto maschi:femmine è di 2 a 1, e solo la metà ha esperienza di gioco al tavolo.

Osservando la tabella delle land coi relativi voti e dati di gradimento in percentuale si nota come molte land abbiano solo uno o due voti, spesso con percentuale elevata, in accordo col fatto che siano voti legati ad utenti molto "fedeli". E' però interessante ri-

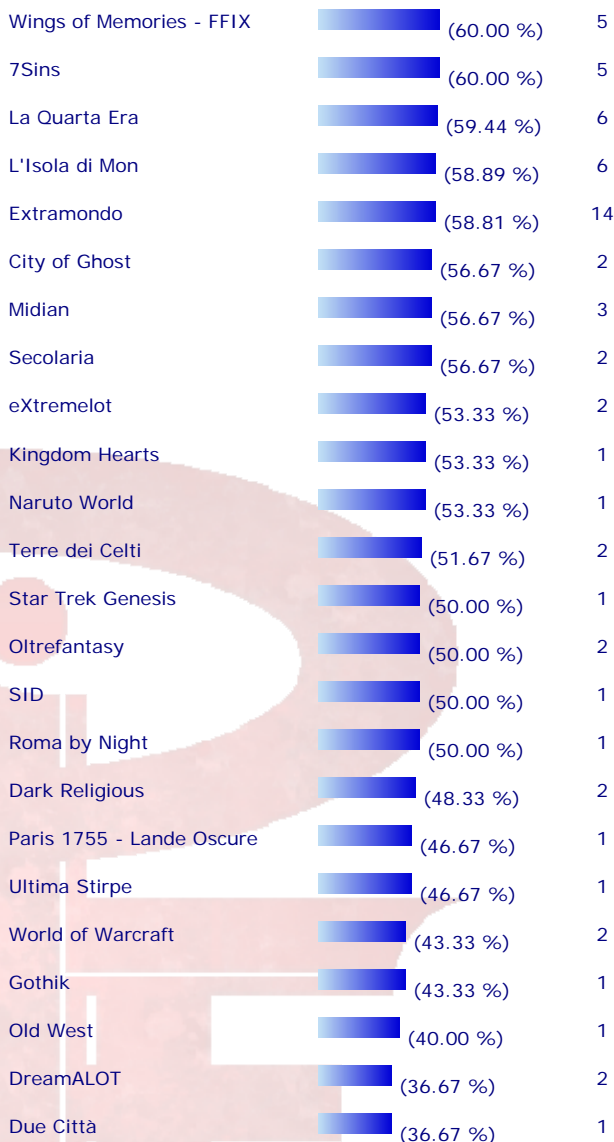


levare come, tra le land con non più di 3 voti compaiano tutte quelle notoriamente più frequentate, apparentemente in contrasto con tale realtà.

In realtà leggendo attentamente anche i dati provenienti dal sondaggio ciò è facilmente spiegabile: il giocatore di pbc preferisce un ambiente ristretto e "continuo" per giocare, pur non disdegnando luoghi virtuali d'incontro di massa. Ne consegue l'esistenza di grossi punti di ritrovo nelle comunità rinomatamente più popolate (un po' come i locali cittadini in voga), ma senza che l'utenza riesca veramente ad affezionarsi in quanto gioco; la conseguenza è che l'utente che normalmente si collega al sito ultra popolato per scambiare due chiacchiere, all'atto di dover indicare il suo gioco preferito tenda quasi automaticamente ad escludere dalla lista quello che lui in primis non ritiene essere effettivamente un gioco di ruolo, dato che non è quello il motivo per cui lo frequenta; insomma vale la regola del "piccolo è bello", benché la politica della comunità d'incontro garantisca senz'altro una maggiore longevità rispetto a quella del gioco nudo e crudo.

Un'ultima considerazione va rivolta ai gestori: su circa 250 giochi attivi, solo 14 gestori hanno richiesto il dettaglio dei dati relativi al proprio gioco. La cosa evidenzia a mio avviso una grave trascuratezza, poiché posso assicurarvi che da molte schede emergono dati molto interessanti, spesso decisamente significativi. Come interpretare infatti se l'utenza ha dato alla stessa domanda, relativa alla documentazione fornita dal sito del gioco, tre risposte diverse? Che significato attribuire al fatto che per alcuni utenti la documentazione è vasta oltre 100 pagine mentre altri la definiscono "assente"? Come valutare la contemporanea esistenza di risposte che attribuiscono al gioco un rigido sistema a turni e una "turnazione" libera?

E' evidente che da questi indizi e da tanti altri simili che emergono da quelle schede, in molti siti l'immediatezza delle informazioni disponibili e l'impostazione stessa del sito, spesso risulta poco intellegibile all'utenza. Questo, pur non inficiando direttamente l'ambiente di gioco (che resta



evidentemente gradevole al giocatore che l'ha votato) può nel tempo generare sgradevoli equivoci, che possono portare a problemi la cui soluzione potrebbe per allora divenire impossibile.

Per quanti comunque volessero richiedere le schede relative al proprio gioco, possono farlo inviando un MP con l'account da gestore accreditato da gdr-online.com all'utente Gemini entro e non oltre il 31 Ottobre 2008.