

FEDERICO CORRADINI¹

Pratiche multimodali nell'interazione in videogiochi online. *Marking* e offerte di oggetti

Abstract

This paper focuses on the multimodal nature of collaborative practices in online gaming. The analysis is based on videorecorded data in Italian and English, which include both the voice chat and the synchronized screens of all members of a team. Drawing on multimodal conversation analysis, the paper focuses on the offers of digital objects in the online cooperative battle royale game Fortnite. These offers are formulated by combining linguistic resources with the use of graphic markers that make the object visible to the other players. The analysis highlights the affordances of marking for locating objects in the virtual space and how marking actions are interpreted as collaborative offers, framing the object as available for collection and negotiation. The different formats of marking actions analyzed are shown as variously reducing the verbal component of the turn, thus displaying the multimodal organization of online gaming actions.

1. *Introduzione*

Questo contributo prende in considerazione la natura multimodale dell'organizzazione di pratiche collaborative nel *gaming* online, una modalità videoludica in cui giocatori che non condividono lo stesso spazio fisico possono cooperare, comunicando attraverso l'uso di una chat vocale. Negli ultimi anni, grazie al progressivo miglioramento delle connessioni a banda larga e allo sviluppo di piattaforme che hanno reso il *gaming* accessibile ad un pubblico sempre più vasto, i videogiochi sono diventati un'attività che ha offerto nuove configurazioni di gioco, che sono andate ad affiancarsi e sostituirsi al gioco cooperativo locale in co-presenza. In questo modo, è emerso l'aspetto di socializzazione legato al videogiocare che ha favorito una concezione del *gaming* come "attività organizzata socialmente" (Crawford 2012).

Svolgendosi tramite internet e sfruttando le infrastrutture di console e computer, il *gaming* online si caratterizza quindi come una forma di interazione sociale digitale (Housley 2021), in cui il parlato si interseca con risorse visive e auditive che contribuiscono alla costruzione di significato, all'organizzazione di azioni sociali e all'orientamento in ambienti virtuali sempre più complessi. Se da un lato la natura multimodale delle interazioni nei videogiochi può presentare limitazioni dovute alla distanza fisica dei partecipanti e alla conseguente situazione di asimmetria visiva che i giocatori si trovano ad affrontare all'interno di mondi di gioco ampi e

¹ Università di Modena e Reggio Emilia.

non predeterminati, dall'altro le opportunità sociotecniche offerte dall'interfaccia di gioco possono essere sfruttate dai giocatori per sviluppare pratiche interazionali basate sulla mobilitazione di diverse risorse che favoriscono l'intelligibilità delle azioni in gioco, così come la realizzazione di complesse attività collaborative spesso in contemporanea.

Questo studio si concentra sull'uso di una di queste pratiche: il *marking* ('pingare' in gergo), ovvero la manipolazione dell'interfaccia di gioco attraverso l'attivazione di marcatori grafici che appaiono simultaneamente sullo schermo di ognuno dei giocatori. In particolare, il mio lavoro prende in esame l'utilizzo dei marcatori grafici applicati agli oggetti digitali presenti nel mondo di gioco per mostrare come i partecipanti convergano sull'uso del *marking* come pacchetto multimodale (Goodwin 2000; Mondada 2014) che viene prodotto e negoziato localmente per compiere azioni di offerta collaborativa degli oggetti. Si noterà come questo tipo di offerta può essere realizzata riducendo la componente verbale del turno, risultando quindi in brevi sequenze della durata media tra i tre e i dieci secondi in cui le azioni rilevanti avvengono in modo istantaneo e contemporaneo attraverso le risorse multimodali del gioco.

Il contributo inizia con una breve rassegna della letteratura sull'interazione mediata tecnologicamente e sugli studi interazionali dei videogiochi, seguita dalla presentazione dei dati e dei metodi usati. La parte di analisi è divisa in due sottosezioni: la prima illustra l'organizzazione temporale e sequenziale di un caso di *marking*, evidenziandone le caratteristiche tecniche. La seconda si concentra sulla produzione di offerte di oggetti, mostrando diversi formati della pratica, da quello più verbale a quello più multimodale.

2. Background

Negli ultimi anni il video è diventato centrale nello studio delle interazioni mediate dalla tecnologia, sia come canale che rende fisicamente possibile l'interazione, sia come strumento con cui i partecipanti operano in ecologie complesse mediate digitalmente (Arminen *et al.* 2016). In particolare, studi sull'interazione mediata da video di approccio etnometodologico e di analisi della conversazione (EMCA) hanno come punto di partenza l'idea che video e interazione si elaborino reciprocamente in situazioni in cui i partecipanti non condividono lo stesso spazio fisico, ma possono avere accesso reciproco attraverso l'uso di videocamere o ambienti digitali complessi (Arminen *et al.* 2016; Heath *et al.* 2010; Luff *et al.* 2016). In questo tipo di situazioni, gli studi EMCA si sono occupati delle limitazioni imposte e delle opportunità offerte dai diversi contesti tecnologici (Housley 2021), concentrandosi sulle difficoltà pratiche che i partecipanti devono affrontare quando si trovano a interagire in "ecologie fratturate" (Luff *et al.* 2003), cioè quando l'organizzazione spaziale e l'orientamento visivo o percettivo dei partecipanti sono incongruenti a causa del loro stato di non co-presenza fisica. La ricerca in ambito di interazione mediata da video si è quindi concentrata sulle soluzioni pratiche a questo stato di

frammentazione messe in atto dai partecipanti all'interazione, come ad esempio l'impiego di movimenti dei cursori o dell'evidenziazione nei testi mediati digitalmente e sugli schermi dei computer (ad es. Due & Toft 2021; Olbertz-Siitonen & Piirainen-Marsh 2021), facendo luce su come il video e la sua manipolazione digitale possano essere allo stesso tempo punto di accesso e risorsa per raggiungere la comprensione reciproca a distanza.

Parallelamente, studi sul videogioco come attività mediata tecnologicamente hanno iniziato a osservare le diverse risorse ed ecologie che contribuiscono all'organizzazione e realizzazione di pratiche di gioco come fenomeni organizzati temporalmente e sequenzialmente (Piirainen-Marsh 2012), producendo una piccola ma rilevante nicchia di ricerche incentrate sulla "gameness of game playing" (Reeves *et al.* 2017: 309). In termini di focus analitico, Reeves *et al.* (2017: 312-313) hanno identificato due macro-tendenze: una focalizzata sulle modalità attorno al gioco, legate a fenomeni esterni – ad esempio in situazione di gioco in co-presenza con diverse postazioni (Keating & Sunakawa 2010; Sjöblom 2008) o in cooperativa locale sullo stesso dispositivo (Mondada 2012; 2013) – l'altra incentrata sull'organizzazione delle attività all'interno del gioco, così come si svolgono sullo schermo (ad es. Bennerstedt & Ivarsson 2010). Quest'ultimo caso è particolarmente rilevante alla luce della ricchezza di risorse semiotiche presenti nella configurazione tipica del gaming online (si veda fig. 1 per un esempio), perché ha messo in evidenza il ruolo dello schermo come punto di accesso al mondo virtuale (Laurier & Reeves 2014), sia per quanto riguarda l'uso di elementi dell'interfaccia come il cursore del mouse (Heiden *et al.* 2023), sia per lo sfruttamento dell'avatar come risorsa (Baldauf-Quilliatre & Colón de Carvajal 2015) con cui i partecipanti sono in grado di compiere azioni sociali virtuali interne al gioco, anche in assenza di verbalizzazione (Bennerstedt & Ivarsson 2010).

Figura 1 – Prospettiva di un giocatore nel gaming online (Fortnite)



Nel caso specifico del *gaming* online, nonostante i primi studi abbiano criticato le risorse mediate da avatar perché insufficienti per comprendere le azioni sociali in ambienti virtuali complessi (ad es. Moore *et al.* 2006), studi successivi hanno dimostrato che le azioni su schermo possono sostituire la riconoscibilità tipica dell'interazione faccia a faccia. Bennerstedt e Ivarsson (2010), ad esempio, presentano un'analisi di un gioco online in cui quattro giocatori distanti cooperano senza ricorrere al parlato o alla scrittura via chat: l'esempio che mostrano è che l'azione di inginocchiarsi compiuta dall'avatar di uno dei giocatori porta ad un riconoscimento e una reazione dei co-partecipanti che si preparano a posizionare una trappola. Da una prospettiva EMCA, l'inginocchiamento dell'avatar rappresenta quindi un'azione che è organizzata sequenzialmente e localmente (2010: 220), situata e compresa sia retrospettivamente che prospettivamente rispetto al contesto dell'interazione (Heritage 1984).

Secondo Reeves *et al.* (2017), questo tipo di pratiche supporta l'idea che l'attività del *gaming* si fondi principalmente sulla produzione e il riconoscimento di azioni sociali intese olisticamente, come *gestalt* multimodali (Mondada 2014), dove parlato e altre risorse semiotiche vengono sfruttate dai giocatori per cooperare e compiere le azioni necessarie per coordinarsi e giocare insieme all'interno di un videogioco. Il *gaming* online, alla luce della frammentazione prospettica dei partecipanti a causa della distanza fisica, offre pertanto un ambiente perspicuo per investigare l'interrelazione tra diverse modalità nella costituzione di pratiche di gioco (vedi ad es. Rusk & Ståhl 2022). Tuttavia, la maggior parte degli studi si basa su dati raccolti dal lato di un singolo giocatore, analizzando un unico punto di vista e di conseguenza non considerando le reazioni (virtuali) dei co-partecipanti. Pertanto manca in questi studi un'analisi dello sviluppo preciso della sequenza di azioni nell'interazione, che spesso avvengono quasi contemporaneamente sui diversi schermi.

3. *Dati e metodi*

I dati presi in esame in questo elaborato includono interazioni tra tre partecipanti a distanza che giocano come squadra al famoso videogioco online Fortnite (2017), mentre comunicano verbalmente attraverso la chat vocale implementata nel sistema di gioco. Fortnite è un videogioco di genere *battle royale*, in cui, in modalità terzetti, una squadra di tre giocatori compete con altre trentadue squadre di giocatori reali con lo scopo di essere l'ultima a sopravvivere. All'inizio di ogni partita, la squadra deve paracadutarsi sul campo di battaglia, senza che i giocatori abbiano a disposizione alcuna arma o oggetto di inventario. Il gioco richiede quindi di collaborare nell'esplorazione della mappa e nel localizzare, raccogliere e distribuire oggetti in un ambiente tridimensionale in cui i giocatori possono muoversi liberamente, come osservabile in figura 1. Un'altra caratteristica che rafforza la centralità dell'esplorazione collaborativa in questa tipologia di gioco è rappresentata dall'imprevedibilità

e unicità dell'esperienza di ogni partita: l'assenza di avversari gestiti dall'intelligenza artificiale e la generazione casuale di armi e oggetti di inventario nell'ambiente di gioco rendono impossibile replicare esattamente la stessa partita e rendono l'individuazione di inventario e avversari un elemento centrale delle meccaniche di gioco.

Il corpus è composto da circa tre ore di interazioni rispettivamente in italiano e in inglese, a cui prendono parte due diverse squadre di tre giocatori, impegnate in partite diverse. In totale, sono state registrate dieci partite – cinque nel sotto-corpus italiano e cinque in quello inglese. I dati in italiano sono stati registrati su console PlayStation 4 utilizzando la funzione di cattura dello schermo preinstallata sulla macchina, mentre i dati in inglese provengono dallo streaming ufficiale pubblicato online dai tre giocatori coinvolti. Le registrazioni includono sia la chat vocale condivisa che le videoregistrazioni degli schermi di ognuno dei tre partecipanti. Queste sono poi state sincronizzate in modo tale da potere accedere alla reazione a schermo di ogni giocatore, oltre che a quella verbale. Come spiegato in §2, infatti, la molteplicità di prospettive e le situazioni di potenziale asimmetria visiva in cui si trovano i giocatori online hanno delle ripercussioni anche sul tipo di dati necessari per poter accedere alla mobilitazione delle risorse in gioco: in altre parole, se quanto accade su schermo è rilevante per l'interazione e può rappresentare una risposta o un'azione portatrice di significato per gli altri partecipanti, diventa parimenti importante da un punto di vista metodologico poter accedere alla prospettiva dei singoli giocatori per poter comprendere la natura multimodale delle diverse pratiche di gioco online e apprezzarne la temporalità e sequenzialità, consentendo dunque di superare il limite posto dalle analisi di dati raccolti dal lato di un singolo giocatore.

I dati sono stati analizzati seguendo i metodi dell'analisi della conversazione (CA) multimodale (Goodwin 2000; Mondada 2014), con un approccio che si concentra sulle risorse verso cui i partecipanti si orientano in modo visibile e dimostrabile. Gli estratti qui presentati sono stati trascritti secondo le convenzioni dell'analisi della conversazione per il parlato (Jefferson 2004) e per le annotazioni multimodali (Mondada 2019).

4. *Analisi*

4.1 Marking come risorsa

Una delle risorse che i giocatori sfruttano per coordinarsi e orientarsi all'interno dell'ambiente virtuale è rappresentata dall'uso di marcatori grafici. I marker, e il *marking* inteso come azione, sono segnali di orientamento che possono essere attivati dai giocatori (cfr. Kato & Bauer 2018) e che sono implementati nell'interfaccia grafica del gioco. Una volta attivati, i marcatori grafici appaiono sullo schermo di ognuno dei membri della squadra, a prescindere dal posizionamento dell'avatar all'interno dello spazio del gioco. In

questo modo, possono essere utilizzati per evidenziare un punto o un oggetto nello spazio, rendendolo immediatamente visibile anche agli altri giocatori.

L'estratto (1) intende esemplificare il funzionamento del *marking* e mettere in evidenza la simultaneità e le caratteristiche tecniche. Per fare ciò, l'estratto presenta la trascrizione del turno in cui il marker è stato attivato insieme alle annotazioni multimodali, accompagnate dai fotogrammi della prospettiva di ognuno dei tre giocatori. Per motivi di impaginazione e leggibilità non sarà sempre possibile includere la visuale multi-prospettica per ogni marker, ma verranno mostrati i momenti in cui l'uso diventa visibilmente rilevante per i partecipanti. Si precisa che la risorsa appare sempre in modo simultaneo su tutti gli schermi dei giocatori, anche quando questi non sono mostrati visivamente nella trascrizione.

L'estratto in questione mostra un caso di marcatura di un oggetto: Daw (immagine centrale, in basso) ha appena trovato un'arma, un fucile a pompa di media rarità, indicata dal colore blu. Dopo aver notato l'oggetto davanti a sé (*Oh*), Daw attiva il marcatore nel momento stesso in cui nomina l'arma (*blue pump*) e la localizza con un deittico spaziale (*right here*, cfr. Levinson 1983).

(1) [FortEng G5 – Uso del *marking* su un oggetto]

01 DAW: Oh +#blue pump for someone right here.
+marks pump-->>
fig #fig 1 (Nic + Pun + Daw)



Come si può vedere dai fotogrammi dei tre giocatori, Daw ha orientato il proprio avatar verso l'oggetto per poter attivare il marker (cerchiato in bianco). Questo viene rappresentato graficamente da un simbolo di colore blu che riproduce l'oggetto selezionato, offrendone quindi informazioni sia sulla rarità che sulla tipologia. Una volta attivato, il marker diventa immediatamente e

simultaneamente visibile sia sullo schermo di Nic (in alto a sinistra), che su quello di Pun (in alto a destra), nonostante l'oggetto vero e proprio non faccia parte del loro attuale campo visivo, poiché i loro avatar sono collocati in un punto diverso della mappa rispetto a Daw. La manipolazione grafica dell'interfaccia, combinata localmente (Goodwin 2018) con la formulazione verbale e il referente indessicale, permette quindi di evidenziare e fissare un punto nello spazio che aumenta la percezione visiva e può facilitare il riorientamento di avatar e camera degli altri giocatori.

Queste caratteristiche sono condivise da tutte le azioni di *marking* su oggetti: la rappresentazione grafica viene attivata simultaneamente su ognuno degli schermi dei giocatori e offre una risorsa per stabilire un referente spaziale preciso grazie alla combinazione di marker e pratiche discorsive che descrivono ed inquadrano l'oggetto di riferimento. Il marker inoltre resta visibile fino a quando uno dei tre giocatori non interagisce con l'oggetto, ad es. raccogliendolo. Conseguentemente, i marker svolgono sia la funzione di aumentare la percezione visiva degli altri giocatori, sia di offrire una risorsa perspicua e condivisa dai partecipanti, che permette di evidenziare elementi dell'ambiente virtuale, mettendoli in risalto rispetto allo sfondo in cui agiscono i giocatori.

4.2 L'uso dei marker nelle offerte: formati estesi e ridotti

La marcatura di oggetti viene utilizzata per compiere pratiche di gioco complesse con cui i partecipanti sono in grado di realizzare azioni collaborative. Pur mantenendo sempre la funzione referenziale e di orientamento visivo illustrata in § 4.1, il *marking* su un oggetto viene infatti sistematicamente sfruttato dai giocatori nel qui ed ora dell'interazione per offrire cooperativamente l'oggetto di riferimento. In altre parole, la mobilitazione di parlato e manipolazione grafica rappresenta una pratica multimodale di gameplay collaborativo che viene prodotta ed interpretata dai partecipanti anche laminando, cioè riducendo, le risorse impiegate nella produzione dell'azione che inizia la sequenza. Queste risorse, come vedremo, possono essere anche esclusivamente di natura multimodale, senza alcuna verbalizzazione.

L'estratto (2) mostra un caso in cui l'uso del marker viene combinato con una formulazione verbale che esplicita l'azione di offerta con diversi componenti a livello di costruzione del turno di parola. I tre giocatori hanno appena iniziato una partita e si trovano in parti diverse della mappa alla ricerca di oggetti per predisporre il proprio inventario. Daw trova un fucile a pompa che possiede già, e decide quindi di lasciarlo e renderlo disponibile per i propri compagni:

(2) [FortEng G1 – *Marking* come offerta – formato esteso]

```

01 DAW:      I got a *green pump for someone ^#over here
              *drops pump                               ^marks pump-->>
              fig                                       #Fig 1
02           if anyone wants it.
03 PUN:      #Y:$up.#
              $turns twds marker and jumps
              fig #Fig 2 #Fig 3
04 NIC:      Ni::ce!
05 PUN:      Uh:m
06           (0.1)+(0.5)
              pun +marks twds pump but fails and marks random point-->>
07 PUN:      Oh I tried dibsing it (.) heh.
08           (.)
09 NIC:      O: (h)h way b(h)ack.
10 PUN:      It's- it's an Apex thing.
11 NIC:      $Ye[ah. ]
              $picks up another pump

```



Fig 1 (Daw)



Fig 2 (Pun)



Fig 3 (Pun)

Daw inizia la sequenza formulando esplicitamente l'offerta (righe 1-2) mentre rimuove l'oggetto dal proprio inventario, lo lascia cadere e lo marca (fig. 1). Quest'azione è realizzata mobilizzando diverse risorse. Da un punto di vista di costruzione del turno, Daw annuncia l'esistenza dell'oggetto con un verbo di possesso (*I got*), nomina l'oggetto specificandone sia il colore/rarità, sia la tipologia (*green pump*) e include poi un beneficiario generico senza rivolgersi specificamente a uno dei due compagni (*for someone*), un deittico spaziale (*over here*) e una struttura condizionale tipica delle offerte in inglese (cfr. Curl 2006). Il locativo è formulato in combinazione con l'attivazione del marker, che anche in questo caso offre una rappresentazione grafica dell'oggetto sullo schermo dei tre partecipanti. L'accettazione immediata da parte di Pun (*Yup*, riga 3) e la valutazione di apprezzamento di Nic (riga 4) suggeriscono che l'azione di Daw è stata effettivamente interpretata come un'offerta dell'oggetto. Questo è apprezzabile anche nella reazione virtuale di Pun, che riorienta la videocamera (fig. 2) e l'intero avatar (fig. 3) verso il marker attivato da Daw. Alle righe 5 e 6, inoltre, Pun fa un tentativo esitante di apporre un secondo marker sull'oggetto dalla sua posizione, che non va però a buon fine, evidenziando solamente un punto nello spazio. Questa azione, visibile anche a Nic e Daw, viene commentata retrospettivamente da Pun come un tentativo di reclamare l'arma per sé, giustificandola come una pratica (*dibsing*) tipica di un altro gioco online (*it's an Apex thing*). Nic riconosce il riferimento a pratica e gioco (righe 9, 11), e conseguen-

temente recepisce l'accettazione di Pun, raccogliendo un altro fucile e lasciando a Pun quello marcato. La reazione verbale e virtuale di Pun dimostra l'interpretazione dell'azione iniziale di Daw non solo come un'evidenziazione o localizzazione dell'oggetto, ma anche come un'offerta esplicita che caratterizza la disponibilità e possibilità di raccolta dell'oggetto marcato.

In questo caso, la combinazione dei diversi componenti verbali insieme all'attivazione del marker vengono interpretate olisticamente dai partecipanti come un'azione di offerta dell'oggetto, grazie anche alla formulazione esplicita nelle componenti verbali. Tuttavia, questo tipo di azione può essere realizzata anche riducendo le risorse impiegate, in particolare andando progressivamente a ridurre la componente verbale. Nell'estratto (3), ad esempio, non viene formulata l'esplicitazione del beneficiario dell'offerta, riducendo quindi il formato dell'azione iniziale. Anche in questo caso, l'estratto proviene dalle prime fasi della partita, con i giocatori impegnati nella raccolta dell'armamentario e delle cure:

(3) [FortIta G3 – Offerta senza componente benefattivo]

```
01 CAV:      E i chug jughini ce li tiriamo? Ari- Arriviamo
02          full coi chug jughini tanto dopo-
03          (.)
04 CAV: ->  e qua c'è un pompa*#
            ->                                *marks pump-->
            fig                               #fig 1 (Cav)
05          (1.3)+##(1.4)
ste ->      +turns, moves twds pump, picks it up
cav ->      -->*
fig         #fig 2 (Ste)
```



Fig 1 (Cav)



Fig 2 (Ste)

Dopo la proposta iniziale di utilizzare collettivamente un oggetto curativo (i *chug jughini*) per ottenere il massimo dei punti scudo (righe 1-2), alla riga 4 Cav identifica un'arma, che viene formulata e marcata. In questo caso, il turno di Cav include solo il deittico (*qua*), il presentativo (*c'è*) e il nome dell'oggetto (*pompa*), senza specificare la rarità/colore, che viene comunicata sfruttando la rappresentazione visiva fornita dal marcatore grafico (fig. 1). Pertanto, la formulazione verbale è più orientata alla localizzazione dell'oggetto, lasciando il beneficiario dell'offerta implicito. Nonostante ciò, Ste tratta la menzione e marcatura dell'oggetto da parte di Cav come un'offerta che costruisce l'oggetto come disponibile alla raccolta, e reagisce

al *marking* in modo silente, con un'azione interna al gioco compiuta dall'avatar, riposizionandosi verso l'oggetto marcato (fig. 2) e raccogliendolo. Nel momento della raccolta, la scomparsa del marker dagli schermi segnala agli altri partecipanti l'accettazione dell'offerta e porta alla chiusura silente della sequenza.

L'ascrizione dell'offerta in caso di attivazione di *marking* su un oggetto rimane inalterata anche quando la componente verbale viene ridotta al minimo, come nell'estratto (4), in cui il marcatore viene combinato solamente con la formulazione del nome dell'oggetto, eliminando sia le componenti benefattive che quelle locative:

(4) [FortEng G2 – Marking + Nominazione]

```
01 NIC: -> Har*poon
           *marks harpoon-->
02 PUN:   Yeah we I mean-
03 NIC:   Oh $Pun (.) do you have chug splashes sorry?
           daw
           $turns and heads twds harpoon
04        [I have two]
05 PUN:   [Yeah four ][ yeah four ]
06 NIC:   [okay I'm gonna] I'm gonna
07        drop some ^here I'm gonna
           ^turns twds harpoon
08 -> take a $*#harpoon oh actually you got=
           daw -> $picks up harpoon, drops medkit
           nic -->*
           fig #Fig 1 (Daw + Nic)
09 NIC:   =[that I'll take the medkit ]=
10 DAW:   [oh my bad no $there you go]
           $drops harpoon, picks up medkit
11 NIC:   =okay okay^
           ^picks up harpoon
12 DAW:   t's all you t's all you
```



Fig 1 (Daw)



Fig 1 (Nic)

Nell'estratto (4), Nic nota una fiocina (*Harpoon*) all'interno del gioco e attiva un marcatore su di essa mentre nomina l'oggetto. La reazione di Daw proietta una comprensione dell'azione precedente come un'offerta: Daw prima cambia l'orientamento della camera e poi muove l'avatar verso l'oggetto per poterlo raccogliere. In questo caso, tuttavia, dopo aver verificato l'inventario di Pun (righe 3-5), Nic ritratta l'offerta iniziale e decide di tenere per sé l'oggetto che aveva inizialmente offerto. Daw ha però contemporaneamente raggiunto l'oggetto inizialmente offerto, perseguendo l'azione di accettazione dell'offerta, e raccoglie la fiocina anticipando Nic (riga 8, fig. 1). Nonostante la ritrattazione dell'offerta e la successiva riparazione e negoziazione della distribuzione dell'inventario (righe 9-12), l'uso del marker,

in questo caso combinato con la nominazione dell'oggetto, viene compreso non solo in termini di locazione spaziale, ma come un segnale della messa a disposizione dell'arma che porta ad una risposta realizzata con le risorse virtuali di avatar e schermo, visibilmente rilevanti per i partecipanti sia per l'incrocio virtuale degli avatar, sia per la scomparsa del marker.

Infine, la versione più ridotta, sul piano verbale, della pratica include occasioni in cui il *marking* non viene combinato con alcuna formulazione verbale, ma eseguito in silenzio. Il solo utilizzo della manipolazione grafica dell'interfaccia, nell'estratto (5), porta comunque ad un'interpretazione e reazione che tratta il posizionamento del marker come un'offerta silente. La sequenza di offerta e accettazione si sviluppa mentre Pun sta verificando la programmazione del campionato professionistico di Fortnite (*FNCS*, riga 1), e Nic e Daw sono impegnati nella ricerca e raccolta di oggetti in un punto diverso della mappa.

(5) [FortEng G4 – Marking silente]

```

01 PUN:      $ef en si es let me see when$# because+#
   daw -> $opens chest                               $marks big pot-->
   nic ->                                             +turns twds marker
   fig
02 NIC: -> I [can hold that ]
03 PUN:      [The final's on] +Halloween right from what I've read
   nic ->                                           +moves twds marker-->
04 DAW:      °Yep°
05 PUN:      °Okay°
06
   nic -> -->+picks up big pot
   daw -> -->$
   fig      #Fig 3 (Nic)
07 PUN:      Yeah.

```



Fig 1 (Daw)



Fig 2 (Nic)



Fig 3 (Nic)

Mentre Pun sta controllando la data delle finali del torneo, Daw trova un oggetto curativo per lo scudo (generalmente chiamato *big pot* in inglese, e 'pozza' o 'scudone' in italiano). Daw decide di attivare il marker sull'oggetto senza verbalizzare l'azione (fig. 1). In seguito alla comparsa del marker di Daw sullo schermo, Nic riorienta la posizione di camera e personaggio mirando verso l'oggetto evidenziato (fig. 2) e poi verbalizza la risposta dichiarando di poter raccogliere l'oggetto (riga 2). Mentre

Pun prosegue su una diversa traiettoria interazionale cercando conferma della correttezza della data che ha trovato, Nic si dirige verso l'oggetto marcato e infine lo raccoglie (fig. 3), disattivando il marker e rendendo esplicita, attraverso la sola accettazione (anche verbale), l'offerta non verbale di Daw. L'azione all'interno del gioco di Nic dimostra che la marcatura silenziosa di Daw è stata interpretata come un'offerta dell'oggetto, che viene messo a disposizione degli altri due giocatori e porta all'autoselezione di Nic come beneficiario dell'offerta. Anche in questa circostanza il marker mantiene le proprie funzioni di base di evidenziazione e localizzazione di un elemento nell'ambiente di gioco, ma il suo utilizzo su un oggetto viene interpretato come una pratica realizzata sfruttando le risorse a schermo per collaborare nella distribuzione dell'inventario tra i giocatori.

In sintesi, i casi analizzati hanno evidenziato che le offerte di oggetti possono essere eseguite mobilitando pacchetti multimodali complessi che includono, nella costruzione della sequenza conversazionale, sia la verbalizzazione delle azioni, sia azioni e risorse realizzate tramite l'interfaccia del gioco. Nella forma estesa, la pratica può includere riferimenti espliciti a componenti benefattive, denominazione e descrizione dell'oggetto offerto, uso di verbi esistenziali e formulazioni indessicali. Tuttavia, le molteplici risorse che costituiscono la pratica possono essere gradualmente limitate anche ai soli aspetti multimodali, suggerendo una convergenza da parte dei giocatori sulla funzione del *marking* "come offerta" nel gioco ed evidenziando la varietà del repertorio di risorse con cui essi sono in grado di coordinare la propria attività di gioco.

5. *Discussione e conclusioni*

Gli estratti presentati nella sezione precedente sono serviti ad illustrare l'organizzazione dell'interazione digitale a distanza nell'ambito dei videogiochi online, con particolare enfasi sulla natura multimodale delle pratiche che i partecipanti mettono in atto per sopperire allo stato di frammentazione percettiva che è insita nella configurazione contestuale tipica dell'interazione online. In particolare, questo studio si è concentrato sull'azione del *marking* per illustrarne sia le potenzialità sociotecniche, sia l'impiego nella realizzazione di azioni sociali collaborative nelle fasi gioco.

L'uso dei marcatori grafici, innanzitutto, permette di stabilire un riferimento spaziale preciso, combinando la risorsa dell'interfaccia grafica con pratiche linguistiche mobilizzate localmente che permettono di inquadrare e localizzare l'oggetto a cui si fa riferimento. In questo modo, le proprietà del *marking* di simultaneità ed indipendenza dal campo visivo dei singoli partecipanti svolgono una funzione accrescitiva della visione percettiva dei giocatori, attraverso un'evidenziazione (Goodwin 2018) che porta in primo piano alcuni elementi dell'ecologia virtuale del gioco. Conseguentemente, l'attivazione del marker può essere sfruttata per bilanciare l'asimmetria percettiva che i partecipanti possono provare mentre giocano online.

Allo stesso tempo, queste risorse vengono impiegate non solo per motivi indesiderabili, ma diventano componenti di pratiche multimodali che fanno parte dell'expertise condiviso dai membri esperti di una comunità di giocatori. Negli estratti presentati, l'apposizione del marker su un oggetto nel mondo virtuale di Fortnite costituisce per i giocatori un'azione di gioco specifica, quella di offrire e formulare un oggetto come disponibile per i compagni di squadra. Questa pratica può essere realizzata anche in modo silente attraverso le sole risorse visive del gioco e si sviluppa in micro-sequenze di azioni fondate sulla reciproca attribuzione di competenza nel riconoscere ed interpretare l'istantaneità e contemporaneità delle azioni che compongono la sequenza.

Sebbene siano stati discussi solo quattro esempi enfatizzando la progressiva riduzione delle risorse, è interessante notare come all'interno del corpus l'uso del *marking* sugli oggetti sia sistematicamente interpretato come un'azione di offerta che non dà luogo a fraintendimenti in sé. Anche negli estratti (2) e (4), dove l'offerta iniziale apre una sequenza di negoziazione sull'effettiva accettazione o rifiuto dell'offerta, questa indica il riconoscimento dell'atto di marcatura come un'effettiva offerta, suggerendo quindi una sedimentazione della pratica multimodale tra i giocatori.

In relazione a questo punto, un secondo aspetto di potenziale interesse per studi futuri è rappresentato dagli aspetti benefattivi (vedi Clayman & Heritage 2014) e dall'organizzazione di questo particolare tipo di sequenze di offerta multimodale. La natura istantanea dell'atto di offerta sembra indicare un caso in cui il "servizio" offerto al beneficiario viene fornito con l'atto stesso di evidenziazione. Questo lascia la responsabilità ai potenziali beneficiari, salvo caso di ritrattazione dell'offerta, di negoziare l'accettazione, il rifiuto, o la non presa in carico dell'offerta stessa e in casi non problematici, come ad es. l'estratto (3), la reazione e la chiusura della sequenza possono realizzarsi in modo altrettanto istantaneo e silente, sfruttando la perspicuità della scomparsa del marker.

Infatti, da un punto di vista metodologico, il *marking* presenta un fenomeno perspicuo che può essere investigato grazie all'uso di videoregistrazioni delle prospettive dei diversi partecipanti in un contesto online. L'apparizione automatica dei marcatori sullo schermo di ogni giocatore rende la risorsa disponibile e riconoscibile non solo per i partecipanti, ma anche per l'analista, che può così basarsi su elementi che sono visibilmente rilevanti e dimostrabili attraverso l'organizzazione temporale e sequenziale dell'interazione. Se le reazioni virtuali che avvengono sullo schermo possono essere portatrici di significato e accessibili ai partecipanti, l'utilizzo di dati multi-prospettici può diventare uno strumento per accedere all'effettiva interazione tra i partecipanti, tanto nei videogiochi quanto in altre forme di interazione a distanza.

Bibliografia

- Arminen, Illka & Licoppe, Christian & Spagnolli, Anna. 2016. Respecifying mediated interactions. *Research on Language and Social Interaction* 49(4). 290-309.
- Baldauf-Quilliatre, Heike & Colón de Carvajal, Isabel. 2015. Is the avatar considered as a participant by the players? A conversational analysis of multi-player videogames interaction. *PsychNology Journal* 13(2-3). 127-147.
- Bennerstedt, Ulrika & Ivarsson, Jonas. 2010. Knowing the way. Managing epistemic topologies in virtual game worlds. *Computer Supported Cooperative Work* 19(2). 201-230.
- Clayman, Steven & Heritage, John. 2014. Benefactors and beneficiaries. Benefactive status and stance in the management of offers and requests. In Drew, Paul & Couper-Kuhlen, Elizabeth (eds.), *Requesting in Social Interaction*, 55-86. Amsterdam: John Benjamins.
- Crawford, Gerry. 2012. *Video Gamers*. London and New York: Routledge.
- Curl, Traci. 2006. Offers of assistance: Constraints on syntactic design. *Journal of Pragmatics* 38(8). 1257-1280.
- Due, Brian & Toft, Thomas. 2021. Phygital highlighting: Achieving joint visual attention when physically co-editing a digital text. *Journal of Pragmatics* 177. 1-17.
- Fortnite: Battle royale (PC & PS4 versions) [Video game]. 2017. Epic Games.
- Goodwin, Charles. 2000. Action and embodiment within situated human interaction. *Journal of Pragmatics* 32. 1489-1522.
- Goodwin, Charles. 2018. *Co-Operative action*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Heath, Christian & Hindmarsh, Jon & Luff, Paul. 2010. *Video in qualitative research. Analysing social interaction in everyday life*. London: Sage.
- Heiden, Lydia & Baldauf-Quilliatre, Heike & Quignard, Matthieu. 2023. The role of cursor movements in a screen-based video game interaction. In vom Lehn, Dirk & Gibson, Will & Ruiz Junco, Natalia (eds.), *People, technology, and social organization: Interactionist studies of everyday life*, 207-229. New York: Routledge.
- Heritage, John. 1984. *Garfinkel and ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- Housley, William. 2021. *Society in the digital age. An interactionist perspective*. London: Sage.
- Jefferson, Gail. 2004. Glossary of transcript symbols with an introduction. In Lerner, Gene (ed.) *Conversation analysis. Studies from the first generation*, 13-31. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Kato, Hiloko & Bauer, René. 2018. Hansel and Gretel. Design and reception of orientation cues in game space. In Suter, Beat & Kocher, Mela & Bauer, René (eds.), *Games and rules. Game mechanics for the magic circle*, 115-138. Bielefeld: transcript Verlag.
- Keating, Elizabeth & Sunakawa, Chiho. 2010. Participation cues: Coordinating activity and collaboration in complex online gaming worlds. *Language in Society* 39. 331-356.
- Laurier, Eric & Reeves, Stewart. 2014. Cameras in video games: Comparing play in Counter-Strike and the Doctor Who Adventures. In Broth, Mathias & Laurier, Eric & Mondada, Lorenza (eds.), *Studies of video practices: Video at work*, 181-207. New York: Routledge.
- Levinson, Stephen. 1983. *Pragmatics*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Luff, Paul & Heath, Christian & Kuzuoka, Hideaki & Hindmarsh, Jon & Yamazaki, Keiichi & Oyama, Shinya. 2003. Fractured ecologies: Creating environments for collaboration. *Human-Computer Interaction* 18(1-2). 51-84.
- Luff, Paul & Heath, Christian & Yamashita, Naomi & Kuzuoka, Hideaki & Jirotko, Marina. 2016. Embedded reference: Translocating gestures in video-mediated interaction. *Research on Language and Social Interaction* 49(4). 342-361.
- Mondada, Lorenza. 2012. Coordinating action and talk-in-interaction in and out of video-games. In Ayaß, Ruth & Gerhardt, Cornelia (eds.), *The appropriation of media in everyday life*, 231-270. Amsterdam: John Benjamins.
- Mondada, Lorenza. 2013. Coordinating mobile action in real time: The timely organization of directives in video games. In Haddington, Pentti & Mondada, Lorenza & Nevile, Maurice (eds.), *Interaction and mobility. Language and the body in motion*, 300-334. Berlin: De Gruyter.
- Mondada, Lorenza. 2014. The local constitution of multimodal resources for social interaction. *Journal of Pragmatics* 65. 137-156.
- Mondada, Lorenza. 2019. Conventions for multimodal transcription (ver. 5.0.1) <https://www.lorenzamondada.net/multimodal-transcription> (retrieved 19/01/2021).
- Moore, Robert & Ducheneaut, Nicolas & Nickell, Eric. 2006. Doing virtually nothing: Awareness and accountability in massively multiplayer online worlds. *Computer Supported Cooperative Work* 16. 265-305.
- Olbertz-Siitonen, Margarethe & Piirainen-Marsh, Arja. 2021. Coordinating action in technology-supported shared tasks: Virtual pointing as a situated practice for mobilizing a response. *Language & Communication* 79. 1-21.
- Piirainen-Marsh, Arja. 2012. Organising participation in video gaming activities. In Ayaß, Ruth & Gerhardt, Cornelia (eds.), *The appropriation of media in everyday life*, 195-230. Amsterdam: John Benjamins.
- Reeves, Stuart & Greiffenhagen, Christian & Laurier, Eric. 2017. Video gaming as practical accomplishment. Ethn methodology, conversation analysis and play. *Topics in Cognitive Science* 9. 308-342.
- Rusk, Fredrik & Ståhl, Matilda. 2022. Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context. *Classroom Discourse* 13(2). 164-187.
- Sjöblom, Björn. 2008. Gaming as a situated collaborative practice. *Human IT* 9(3). 128-165.