

Progetto Media-Pedia

Virtuale, virtualità

Espressioni entrate nell'uso all'inizio degli anni Novanta, per indicare alcune tendenze delle tecnologie informatiche e delle forme di comunicazione centrate sull'uso del computer da parte dei produttori e degli utenti.

Sebbene di origine latina, l'aggettivo *virtual* e l'avverbio *virtually* hanno assunto nell'uso anglo-americano, non necessariamente colto, una diffusione e un'estensione di significati assai superiore a quanto avviene in altre lingue. Le due espressioni, nel linguaggio giornalistico e poi nel parlare comune, sono venute a equivalere di fatto al nostro “come se”; l'opposizione reale/virtuale, perse le sfumature filosofiche, è venuta a coincidere in sostanza con quella tra effettivo e simulato. Un'accezione che appariva tanto più utile in una fase nella quale si stava affermando la potenzialità del computer quale macchina capace appunto di simulare, oltre che i comportamenti di altre macchine, anche aspetti della realtà visiva e sonora con sorprendente potenza illusionistica.

Si è così affermato, sia pure per una breve fase, il concetto o meglio il progetto di una “realtà virtuale”, un sistema di simulazioni coordinate capace di indurre nel fruitore un'esperienza, o la sensazione di un'esperienza, in tutto equivalente a quella prodotta dalla vita vissuta. Oltre ad avere una presenza di rilievo nella narrativa fantascientifica detta *cyberpunk* (nei romanzi di William Gibson il sistema detto SimSync è presentato come una rete per la produzione di esperienze immaginarie più vere del vero, una droga scientifica e collettiva, nel film di Kathryn Bigelow *Strange Days* si pratica un attivo contrabbando di sogni ultrarealistici), la realtà virtuale fu oggetto di concrete sperimentazioni soprattutto nel campo ludico, mentre le teorizzazioni di un uso professionale e tecnico rimasero quasi del tutto sulla carta. I giochi di simulazione VR, come venivano definiti, prevedevano l'uso di caschi capaci di occupare per intero il campo sonoro-visivo del giocatore, e di guanti (*data gloves*) che offrivano, o si sperava offrissero, l'impressione di una diretta interazione tattile ovvero aptica con il mondo simulato. Si parlava anche di *data suits*, tute sensibili che avrebbero consentito il coinvolgimento dell'intero corpo, idea che venne ampiamente pubblicizzata dal film *Il tagliaerbe* dove si immaginava un atto sessuale a distanza (“cibersesso”) tra due persone fornite di tute per la realtà virtuale.

Oggi, questi progetti sono parte dell'archeologia delle illusioni cibernetiche: la sproporzione tra la complessità e il costo degli apparecchi da un lato, i risultati ottenuti dall'altro, portò già attorno al 1994-95 all'abbandono di fatto di questa concezione della realtà virtuale, anche se

Progetto Media-Pedia

l'espressione rimase, soprattutto nella sigla VR, a indicare le figurazioni tridimensionali generate dal computer. Ebbe anche una certa popolarità l'idea, lanciata dall'americano Howard Rheingold, di "comunità virtuali", espressione che include quei gruppi che si sono creati sulla rete dapprima coi giochi di gruppo poi con servizi condivisi (fino ai recentissimi You Tube e flick'r) e che stabiliscono relazioni anche relativamente intime tra persone che nella vita reale non hanno nessun contatto tra loro.

Proprio un nuovo tipo di comunità virtuali è alla base del più recente rilancio del concetto: quello connesso alla creazione, da parte della Linden Corp., di *Second Life*. Si tratta di un vero e proprio universo parallelo, tridimensionale ed evocativo della vita reale anche perché consente agli utenti di farsi "rappresentare" da propri *avatar* ovvero creature immaginarie sostitutive. Nonostante le grandi aspettative anche commerciali e la vasta attenzione di stampa e televisione, il progetto non ha ottenuto finora risultati di rilievo, al punto che uno dei maggiori studiosi delle tendenze attuali in questo campo, Henry Jenkins, si è chiesto se in *Second Life* si possa incontrare qualcuno che non sia per professione uno studioso di *Second Life*. Il che non significa necessariamente che le sperimentazioni in corso in questo campo non possano avere in futuro sbocchi meno trionfali di quelli ipotizzati inizialmente ma comunque influenti sullo sviluppo della comunicazione in rete.

Bibliografia

- Benjamin Woolley, **Mondi virtuali**, Bollati Boringhieri, Torino, 1993
- Howard Rheingold, **Comunità virtuali**, Sperling & Kupfer, Milano, 1994
- Mario Gerosa, **Rinascimento virtuale**, Meltemi, Roma, 2008
- Henry Jenkins, **Cultura convergente**, Apogeo, Milano 2007
- Henry Jenkins, **Fan, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale**, Franco Angeli, Milano 2008
- William Gibson, **Neuromante**, Casa Editrice Nord, Milano, 2004

Sitografia

- www.well.com
- www.henryjenkins.org

Progetto Media-Pedia