

Introduzione alla tesi di laurea sullo studio socio-tecnologico della creazione della Realtà Virtuale

In Italia si parla ancora dei problemi ai tempi del telefono con i numeri a ruota, ma ben altri metodi al giorno d'oggi, anche nel nostro Paese, vengono usati per comunicare. I primi mezzi di comunicazione inventati sono stati i giornali, la radio e la televisione, questi hanno fino a poco tempo fa dominato la scala gerarchica delle comunicazioni. Se si è detto “fino a poco tempo fa” ora bisogna definire cosa è cambiato, l'informatica è stata uno tsunami nella società, infatti si è imposta come sistema di comunicazione primario, al pari dei primi mezzi di comunicazione. Infatti ciò che affligge la gente del ventunesimo secolo è il rapporto uomo – macchina informatica e il rapporto uomo – macchina informatica¹ – uomo.

Tra l'uomo e la macchina non è mai “corso buon sangue” e sarà sempre così, però il fatto di chiamare, cioè di parlare con persone distanti è già una esperienza unica che ha permesso nel tempo una trasformazione sociale notevole. Tanti

¹ Macchina informatica: d'ora in poi semplicemente macchina, computer o dispositivi

giovani italiani emigrano all'estero allontanandosi dalla famiglia, quest'ultima soffre molto l'idea della lontananza dei più giovani, ma rimane solo un'idea perché con le videochiamate è quasi come essere seduti allo stesso tavolo.

Le comunicazioni uomo – uomo tramite la macchina procurano, per molti auto-reclusioni.

Molti ragazzi dai 14-15 anni non riescono ad avere relazioni sociali da e verso gli altri e si pensa che ciò sia dovuto ai nuovi dispositivi che non lasciano spazio alla realtà, questi individui vengono chiamati hikikomori. Tuttavia, da quello che emerge dai testi del 2001 e del 2007 a riguardo i social network, della professoressa di antropologia dell'università di Padova M.

Tessarolo, sono proprio le nuove tecnologie a favorire negli hikikomori le uniche vie di comunicazione che hanno come sostiene Maurizio Ferraris: “la frase più minacciosa di tutte è ‘la persona chiamata non è il momento raggiungibile’.” (Dove sei? Ontologia del telefono, Bompiani, Milano 2005). Tutto questo avviene perché i computer hanno formato un nuovo mondo parallelo a quello reale, in cui gli individui si possono esprimere più facilmente e più liberamente; un altro confine superato è quello del completamento di un bisogno primario dell'uomo cioè socializzare, e ciò si esprime con il termine inglese keep in touch: rimanere in contatto.

Fino ad ora si è parlato del presente ma si può fare di più spiegando il futuro vicino e certo, dunque della VR. La VR è la Realtà Virtuale, a parole è difficile da spiegare perché al più è solo la suddivisione in due parti uguali di uno schermo piccolo in cui entrambe le parti viene proiettata la stessa immagine, per sfruttare la proiezione binoculare che utilizza l'uomo per capire gli spazi intorno a se. Ma non è solo questo, la VR apre il nuovo mondo tecnologico ai gesti e all'immedesimazione. L'immedesimazione avviene tramite un apposito casco dotato di schermo, come detto prima piccolo e suddiviso in due parti, posto davanti agli occhi a pochi centimetri da essi, un microfono per comunicare nel mondo digitale e far raccogliere alla macchina comandi vocali, altoparlanti stereo per riprodurci i vari suoni dell'ambiente virtuale e una telecamera e/o un encefalogramma per raccogliere i movimenti dell'individuo.

Nella seconda settimana di giugno del 2015 si è tenuto l'E3 a Los Angeles, in cui Microsoft ha presentato una nuova modalità di gioco del videogame Minecraft che verrà introdotta non si sa quando, in cui tramite il casco visore per la realtà si è completamente immersi nel mondo di Minecraft. Minecraft è un videogioco open world cioè un mondo aperto tutto da esplorare e da modellare in cui di base puoi costruire edifici, tenendo conto anche dello stile e utilità, strumenti, anche se ancora limitati, circuiti di

logica e con modifiche al gioco già esistenti, veri e propri computer e molto altro ancora.

Minecraft e altre realtà simili creano veramente un nuovo mondo, non solo idee, ma anche di fatti, e poi se si aggiunge che in questo mondo si possa vivere in solitario, ma soprattutto in compagnia; un dubbio a riguardo la VR è deve essa può arrivare, come detto si può utilizzare nei videogiochi, ma se è utile inserirla nella vite comune e addirittura nel mondo del lavoro. Un esempio di VR è un anime² intitolato **SAO** (**Sword Art Online**) in cui una ragazza affetta da una gravissima malattia che non le permetteva di muoversi ha potuto vivere liberamente in un mondo virtuale, ma nell'anime non è spiegato bene come si possa inserire nella società una così grande e importante invenzione come la realtà virtuale.

Le macchine si sono diffuse velocemente perché sono semplici da utilizzare, i videogiochi per esempio sono utilizzati dagli adulti ai bambini, nello stesso modo garantendo a tutti, anche, di dimostrare le proprie capacità senza avere disparità. Un esempio di quanto con la tecnologia si possa andare lontano senza muoversi, è quello che è successo a me che scrivo. Poco tempo fa ho ordinato una torta per mia zia che compiva gli

² Un anime e una specie di cartone animato, il termine e i primi filmati arrivano dal Giappone.

anni dopo due giorni, fino a qui tutto normale, ma io ero in Italia e la zia e la torta negli USA, tramite telefono ho ordinato e pagato la torta a distanza in pochissimo tempo. Ribadisco il poco tempo perché molteplici atti amministrativi semplici in Italia occorrono vari giorni o addirittura mesi per concludersi, sfavorendo la capacità di agire e di intraprendere attività alla popolazione. La realtà virtuale ne è un esempio, perché ha bisogno di una buona connessione a internet, e in Italia è tanto se esiste un qualsiasi strumento di connessione al WWW³. Se ora si conosce il passato e il futuro a noi vicino, si capisce che le possibilità di critica e di incitamento all'evoluzione delle nuove tecnologie.

Destinatario: giornalino scolastico per i professori.

Giordano Bellini

Scienze umane

17.6.15

³ World Wide Web inteso come internet che collega tutto il mondo.