

### **Mobilità fisica nella città virtuale**

Aspetti sociologici e problemi aperti  
di Maurizio Ivan Magrassi  
Relatore: Elisabetta Forni

Oggi stiamo assistendo al rapido sviluppo di fenomeni che cambieranno il modo di percepire e concepire il mondo. La fine del petrolio, l'avanzata delle tecnologia, aiutata e sospinta da miniaturizzazione ed internet, la modellabilità delle forme urbane.

Lo sviluppo parallelo di fattori quali la liberalizzazione dei mercati, l'innovazione tecnologica e la sempre più facile circolazione dei capitali sono all'origine di enormi processi di concentrazione e rilocalizzazione.

Per crescere, ora, la città esce dal suo involucro e traccia linee di contatto con il mondo esterno.

*Ieri la città era un mondo, oggi il mondo e' diventato una città.*

La città globale e virtuale che si va delineando trasmette una immediata impressione di familiarità, essendo una summa di quello che conosciamo realmente e quello che percepiamo dai mass media, ma in realtà è un territorio ancora senza identità, dove anche noi dovremo cercare la nostra.

L'introduzione di nuove tecnologie mediatiche, aumenta il pericolo della "cultura di massa" e la globalizzazione "tecnologica" sembra destinata a cancellare le differenze, la capacità di riflessione personale e di autodeterminazione.

Uno dei risultati più evidenti di questa globalizzazione mediatica è la diffusione del virtuale, non solo come concetto, ma anche come esperienza vissuta.

Solitamente "virtuale" è usato come controparte di "reale", il termine, invece, rappresenta la trasformazione da una modalità all'altra, contrapposibile non tanto alla realtà quanto all'attuabilità.

Comune denominatore della visione globale è quindi la sfera virtuale, il mondo virtuale e le sue regole creano una nuova percezione della realtà (anche fisica), priva di coordinate di riferimento, che modifica il nostro modo di intendere il tempo e lo spazio.

La città diventa un motore di virtualizzazione, ovvero il passaggio tra reale e virtuale. In questo panorama una stanza non è più uno spazio separato ma uno "schermo finestra" in cui appaiono e scompaiono istantaneamente dati e immagini ed il suo spazio fisico si fonde con lo spazio virtuale della rete interagendo con il resto del mondo virtuale. Diminuiscono la voglia e la necessità di uscire di casa (dalla stanza), aumenta la tendenza a chiudersi in spazi privati meccanici, mentre altre entità danno risposte alle nostre esigenze e si perde ogni interesse a guardare fuori della finestra.

Lo standard tecnologico, unito all'interattività in tempo reale, fornisce risoluzioni a molti problemi, a condizione di seguirne fedelmente le istruzioni, ma inibisce anche la capacità d'iniziativa. Viene quindi a crearsi un "contesto di segregazione" non solo più caratteristico dei ghetti ma diffuso a scala globale, come una situazione generalizzata.

Spiegando i motivi "logici" e controllati della città globale e virtuale può sembrare che le regole imposte per il funzionamento della "macchina" costituiscano delle relazioni sociali uguali per tutti, impastando l'uomo in una massa che reagisca tutto allo stesso modo. Così non è.

La costante ricerca di "status apparente", sommata ad uno analfabetismo tecnologico, porta determinate categorie di persone ad usare apparati tecnologici non adatti, e a non saper padroneggiare la tecnologia che acquistano, ritrovandosi quindi "*mutilati*" nelle interazioni ed integrazioni.

Per poter ammortizzare queste diversità, la tecnologia necessita di standardizzazione, di uniformità dell'uso e del pensiero. Dato che non si può rendere tutti gli utenti "esperti" nell'uso corretto delle tecnologie la progettazione segue un percorso di sviluppo e divulgazione che potremmo definire provocatoriamente "a prova di idiota".

Il rischio è che questa strumentazione semplice e semplificata unisca e uniformi diverse situazioni mentali, fisiche e sociali sottovalutandole, creando un "cappello" sotto cui nascondersi, impossibile da sollevare, sostenuto dalla diminuzione di sforzo ed indifferente alle limitazioni che comporta.

Per ulteriori informazioni, e-mail:

Maurizio Ivan Magrassi: [Maurizio2921@hotmail.com](mailto:Maurizio2921@hotmail.com)