

La città virtuale: aspetti sociologici e comunicativi

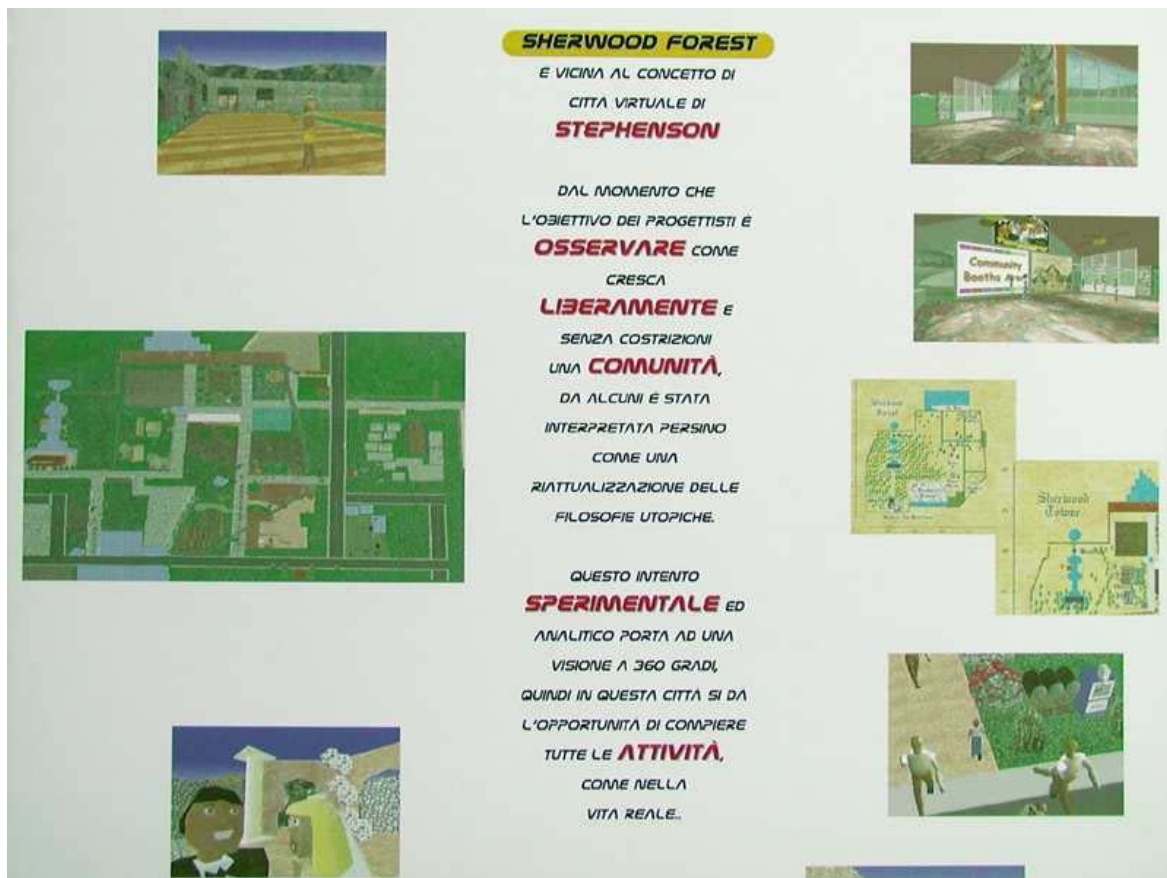
di Guido Boroli

Relatori : Alfredo Ronchetta

Correlatore: Max Pellegrini

Oggi, insieme alla diffusione del computer si assiste anche alla nascita e allo sviluppo di un nuovo mezzo di comunicazione: Internet, strumento che permette di dialogare con altri utenti attraverso il computer (Computer Mediated Communication).

È proprio questo nuovo tipo di comunicazione che viene studiato ed analizzato in questa tesi, sia per quanto riguarda gli aspetti sociologici sulla modalità di interazione tra gli utenti, sia per gli aspetti comunicativi che le città virtuali, contesti spaziali di queste interazioni, adottano per favorire lo sviluppo delle relazioni tra i propri cittadini.



SHERWOOD FOREST
E VICINA AL CONCETTO DI
CITTÀ VIRTUALE DI
STEPHENSON

DAL MOMENTO CHE
L'OGGETTIVO DEI PROGETTISTI È
OSSERVARE COME
CRESCA
LIBERAMENTE E
SENZA COSTRIZIONI
UNA **COMUNITÀ**,
DA ALCUNI È STATA
INTERPRETATA PERSINO
COME UNA
RIATTUALIZZAZIONE DELLE
FILOSOFIE UTOPICHE.

QUESTO INTENTO
SPERIMENTALE ED
ANALITICO PORTA AD UNA
VISIONE A 360 GRADI,
QUINDI IN QUESTA CITTÀ SI DA
L'OPPORTUNITÀ DI CONPIERE
TUTTE LE **ATTIVITÀ**,
COME NELLA
VITA REALE.

Le città virtuali rappresentano il "dove", le coordinate spaziali che permettono lo svolgimento dell'interazione e sperimentazione dei soggetti. In un primo approccio, forse per abitudine e formazione culturale, sentendo parlare di città virtuale si hanno delle aspettative, perché al termine città si associa un determinato significato ed una certa immagine.

Si vorrebbero trovare costruzioni futuristiche realizzate con il computer, tra le quali ci si sposta smaterializzandosi con il teletrasporto, come se si entrasse quasi nella scenografia di un film di fantascienza; oppure, all'estremo opposto, ritrovare la città che si vive quotidianamente. Non trovando riscontro in Rete, immancabilmente queste aspettative vengono deluse. Ci si trova di fronte a volte a linguaggi tridimensionali che in realtà non danno nessun valore aggiunto, oppure a semplici elenchi di nomi come quelli che si potrebbero scrivere su un foglio. In seguito, però, analizzandole più approfonditamente e conoscendole, quindi, meglio, si capisce che la scelta terminologica è stata dettata dalla volontà di rendere familiare una realtà nuova ed astratta, di facilitare l'orientamento ed il riconoscimento da parte dei visitatori. Questa nuova entità, mutuando una terminologia appartenente al mondo reale, si rivela un luogo in cui si può trovare quella complessità di servizi, di informazioni e di eterogeneità culturale, offerta dalle città reali, anzi probabilmente anche ad un livello superiore rispetto ad esse. A volte delle città reali non si vogliono utilizzare gli aspetti formali ma quelli funzionali.



La funzione principale, infatti, di queste città virtuali è proprio fornire un punto di riferimento per l'incontro all'interno dell'illimitato, e quindi dispersivo, territorio della Rete. Favorendo l'interazione e l'aggregazione di individui, le città consentono ad essi di diventare così una comunità a tutti gli effetti, perché risulta fondamentale per lo sviluppo di relazioni sociali e del senso di appartenenza ad una comunità riuscire ad identificarsi in un territorio. A qualsiasi scala si operi l'elemento che accomuna i navigatori è l'essere un soggetto reale che decide di proiettarsi, di inserire la propria immagine speculare nella Rete, consapevole di diventare così visibile e raggiungibile da un'elevatissima quantità di utenti. Come è risaputo, infatti, la peculiarità della Rete è permettere una comunicazione tutti-tutti, raggiungibile sempre, senza limiti né di tempo né di spazio.

Questa scelta comunicativa e divulgativa, negli ultimi anni è stata attuata, per esempio, sia da molte città, che sono entrate a far parte delle cosiddette Reti Civiche, sia da musei o altre entità culturali che hanno deciso di aprirsi al pubblico on-line. Le persone non navigano in Internet tanto per girovagare in città inesistenti; certamente è possibile visitarle alcune volte per curiosità, per calarsi per qualche ora in una realtà diversa dalla propria, consapevoli, però, del grado di finzione in cui ci si muove. Lo scopo prioritario per i navigatori, comunque, rimane quello pratico; poter usufruire cioè, senza muoversi fisicamente, di tutti i servizi offerti dalla città. Gli utenti tendono a voler svolgere sempre un maggior numero di attività attraverso Internet: acquistare oggetti grazie all'e-commerce, trovare un lavoro, leggere giornali di qualsiasi parte del mondo, cercare informazioni in merito a qualunque argomento.



Si potrebbe affermare, quindi, che è la Realtà ciò che si cerca in Rete. Nonostante tutti i dubbi e le critiche sulle relazioni interpersonali instaurate in Rete, si deve ammettere che le persone chattano per conoscere altre persone reali altrimenti irraggiungibili, e la città virtuale rappresenta il contesto in cui si può attuare tutto questo. Internet trasmette veramente la sensazione di essere di fronte ad una finestra aperta sul mondo, ma non sul mondo virtuale, bensì proprio su quello reale.

Per informazioni: guidoboroli@tin.it