

Mondi Virtuali

L'esperienza dei mondi virtuali, bisogna sottolinearlo, più che raccontata, va vissuta. Infatti la sua natura immersiva lo differenzia da una fruizione tradizionale in Rete. Non siamo semplicemente assoggettati ad una interazione, pur funzionale, guidata dallo spostamento del mouse su una grafica bidimensionale, magari con animazioni e multimedialità audio e video. Siamo su una nuova dimensione, basata su spazi e luoghi tridimensionali dentro cui muoversi, interagire secondo logiche fortemente inedite e inibite all'ambiente 2D.

Tra gli aspetti più significativi dei mondi virtuali c'è la capacità di interagire con l'ambiente inteso come luogo dentro cui ogni elemento acquisisce un significato e su cui si può operare secondo criteri differenziati. Le azioni su un determinato oggetto possono essere la sua trasformazione, l'attivazione di un'azione specifica, la creazione di un collegamento a una pagina web, l'esecuzione di un'animazione, di una procedura o di un'applicazione, far partire un audio o un video, aprire un documento ecc.).

Le potenzialità di rappresentazione e fruizione degli spazi sono sconfinite: possiamo esplorare città, visitare musei, scoprire luoghi caratteristici o luoghi fantastici dentro cui introdurre dimensioni metaforiche e simboliche. Ma le capacità di interazione dentro i mondi virtuali sono anche (e soprattutto) con gli altri utenti che sono all'interno della nostra scena, rappresentati ognuno da un avatar che può essere personalizzato a piacimento, permettendo così a ognuno di noi di prendere qualunque sembianza e qualsiasi look. Movimenti, spostamenti, forme di gestualità (salutare, girare, saltare ecc.) sono possibili. Con il proprio avatar si può inoltre interagire verbalmente con l'audio e via chat. Possiamo anche avere dei soggetti "virtuali", programmati, denominati bot (abbreviazione di robot) con le sembianze stabilite da chi ha i cosiddetti diritti di costruzione, con la possibilità di definire comportamenti e azioni.

Vi immaginate che cosa può significare avere una guida virtuale, colta e simpatica, magari vestita da Virgilio, che ci accompagna e ci fa fare un tour su un girone dell'inferno?

La declinazione dei mondi virtuali è molto estesa: da quelli di archeologia o di architettura, a quelli storici, scientifici o avveniristici. Dentro di essi si può virtualmente creare tutto, si può svolgere qualunque attività o relazione. Dal business alle relazioni sociali, dall'esplorazione di luoghi che hanno una corrispondenza ad un luogo reale alla creazione di metafore ambientali.

Ai più del web la più nota declinazione dei Mondi virtuali è quella di Second Life, esperienza principe ma non più significativa sul fronte educational, perché espressamente valorizzata mediaticamente per la sua natura commerciale. Tanto che è stata coniata una moneta virtuale a cui corrisponde nei fatti un valore reale. Si paga il Lind con dei dollari (reali), con esso

si possono svolgere delle attività online e ricevere dei servizi. E non mancano gli effetti legali (reali!): il "povero" marito che ha ucciso virtualmente la moglie, nel mondo reale le ha dovuto pagare i danni a seguito di una causa giudiziaria.

Sul fronte dell'apprendimento e dell'education, finora questo mondo non ha espresso in modo diffuso le sue reali potenzialità. Più che Second Life, attraverso cui sono state comunque svolte delle interessanti esperienze dai ricercatori di Indire e da altri docenti all'avanguardia, sembra che le esperienze realizzate da ActiveWorlds e dalla versione italiana Mondì Attivi® siano molto promettenti. In particolare diversi progetti con reti di scuole (primarie e secondarie) e università, basate su Mondì Attivi®, versione personalizzata della piattaforma americana ActiveWorlds, dalla società distributrice in Italia (Sci-Mondì Dinamici), sono stati occasione di esperienze didattiche innovative.

Vi suggeriamo di vivere direttamente questa esperienza, singolarmente o in gruppo, scaricando il browser e immergendovi in questo ambiente. Magari prendendo appuntamento e incontrandovi online con chi ha vissuto in prima persona queste esperienze. (Contattare Sci-Mondì Dinamici: Nadia Montani, nadia.montani@mondidinamici.com).

Per scaricare il browser andate nell'area download del sito www.mondiattivi.it e lanciate la procedura per installare il Browser Medina. Una volta collegati potete navigare sui diversi progetti POR Sardegna 2000-2006.

Per approfondire, dal sito www.indire.it

- Francesco Vettori, A scuola di creatività nel virtuale, intervista a Lorenzo Frizzera
- Fabio Giglietto, Le tre fasi dell'era elettrica: dall'analogico al quantico di Derrik De Kerkhove
- Francesco Vettori, Necessità di una diversa consapevolezza metodologica (modelli didattici, reciprocal teaching, ambiente virtuale e abilità comunicativa)
- Andrea Benassi Progetto 'itBridge': Esperienze di Italiano L2, 03 ottobre 2008
- Maria Guida, Emotional Bandwith, un apprendimento ben valorizzato. Esperienza in Second Life, ottobre 2008
- Andrea Benassi, L'italiano in Second Life (non ambientazioni didattiche ma esperienze per la lingua e la cultura italiana, ottobre 2008)

Carlo Crespellani Porcella