

## Apprendere nella realtà virtuale?

Vindice Deplano (Mafrau)

Non c'è niente da fare: non basta investire su strumenti che dispensino il sapere in maniera approfondita, accattivante, facile da mandare giù, con l'eleganza grafica dei prodotti di carta o gli effetti speciali della multimedialità. L'apprendimento ha bisogno di relazioni.

Se apprendere vuol dire rompere vecchi schemi cognitivi, con profonde implicazioni affettive, serve l'aiuto di formatori, docenti e tutor, che oggi, non a caso, amano farsi chiamare "facilitatori". E servono anche relazioni con i compagni di avventura: studiare insieme, imparare dagli errori altrui (la più grande conquista della civiltà), confrontarsi, mettere in comune idee ed esperienze.

Se così non fosse, basterebbe fornire a domicilio buoni libri di testo, o magari raffinati software didattici, ed ecco fatta la riforma della scuola. Allo stesso modo, si realizzerebbe il grande sogno delle aziende: formazione professionale e manageriale senza costose perdite di tempo.

Per alcuni versi, è questo il principale problema delle tecnologie didattiche, dove ognuno è solo con il suo cd-rom esattamente come è solo con un libro.

È vero che i migliori sistemi di formazione in rete (ne abbiamo parlato più volte anche in queste pagine) costruiscono reti di relazione, attraverso mailing list, tutor in linea, programmi interattivi e via dicendo. Ma per coinvolgere fino in fondo le persone nei processi di apprendimento manca ancora qualcosa.

È che la formazione ha bisogno di un luogo. Un luogo per ricevere informazioni, ma anche per incontrare persone, stringere alleanze, fare comunella.

### Uno strano villaggio

Ed eccolo, il luogo. Si chiama Italica.

Si arriva all'interno di una specie di Colosseo, con un vero basolato romano sotto i piedi. È quella che gli abitanti del posto chiamano "la piazza", e infatti sembra proprio il centro della vita sociale. In mezzo ci sono alcuni cartelloni ad altezza d'uomo che riportano la classifica finale di un torneo di scacchi e invitano a iscriversi al prossimo (bisogna mandare un telegramma a un certo MarGames).

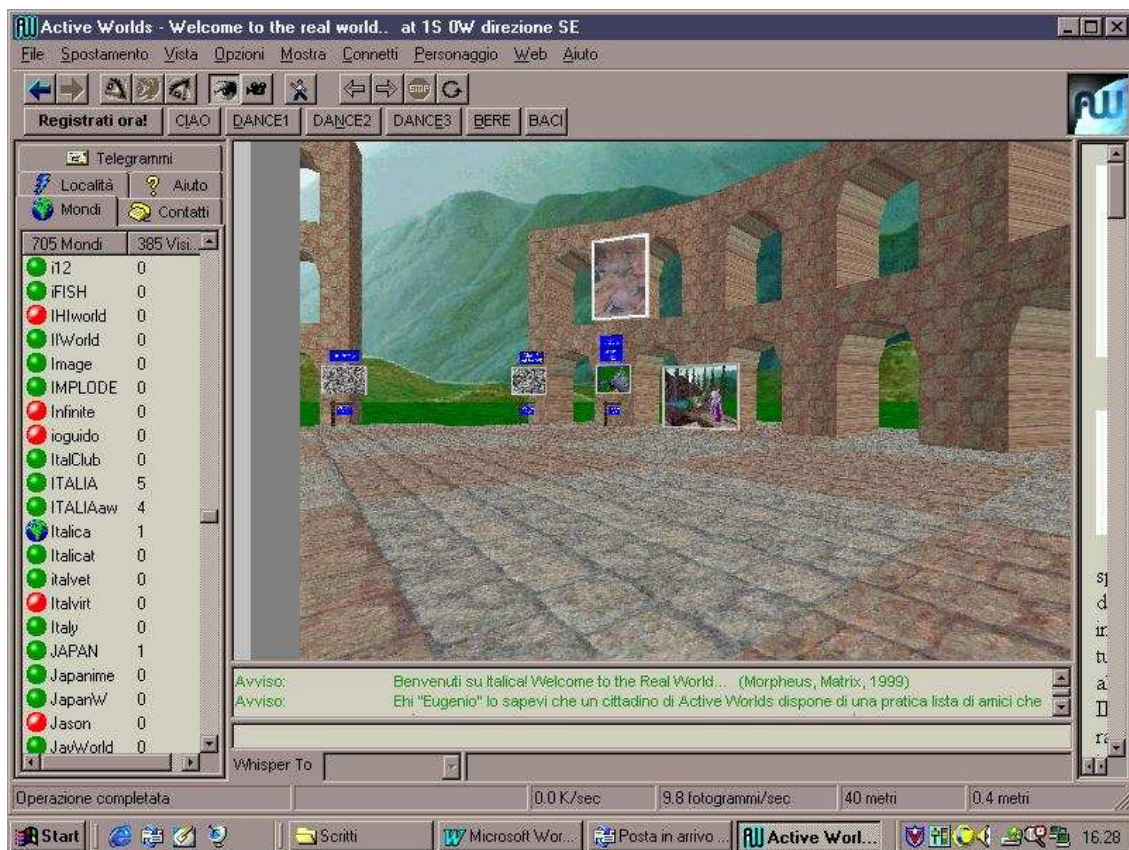
Intorno l'aria è limpida, tanto che si vedono in lontananza le montagne, e invita ad andare in giro. Da queste parti ci deve essere un'eterna primavera, perché l'erba ha il verde intenso dei prati bene irrigati e qua e là ci sono aiuole di fiori coloratissimi. Sopra una collina, sullo sfondo, un castello in ottimo stato di conservazione (parrebbe appena restaurato con i fondi comunitari). Insomma, è un paesaggio incantato, di quelli descritti da Tolkien: mi aspetterei di incontrare gnomi e folletti, mentre invece ecco spuntare dal nulla un improbabilissimo Jazz club.

Torno in piazza, in tempo per scoprire un altro cartellone: al Chat Palace c'è una mostra di foto di Roma. Ci vado.

Nel tragitto, trovo altre quattro o cinque persone che si salutano con un "ciao". È facile fare conoscenza attaccando bottone con un pretesto qualunque. C'è Mara, una ragazza di Losanna, che sembra conoscere tutti e accetta di farmi da guida per un po' (ma senza smettere di chiacchierare con tutti gli altri).

La mostra, in verità, è una delusione. Non che le foto siano brutte, è che non si vedono proprio: rettangoli grandi e piccoli, del colore che ha un televisore acceso quando manca il segnale. Grigio a puntini bianchi.

Quando lo faccio notare, rispondono che è un problema mio: bisogna aspettare per vedere le immagini. Dopo un po', visto che non accade nulla, preferisco uscire. La mostra è ai margini di un piccolo villaggio dove edifici in vetro e acciaio convivono con ridenti casette a un piano circondate da giardini, fiori e fontane. Un misto tra Metropolis e Paperopoli.



Mara spiega che a Italice è permesso costruire, ma non ai turisti. Bisogna diventare "cittadini" e poi chiedere un terreno al proprietario del luogo, tale Sizzi. Non si capisce se è uomo o donna visto che, a quanto pare, ama farsi vedere in giro sotto forma di un pezzo di Lego.

Mara deve lasciarmi ("Sono una girandola e devo andare a trovare i miei amici francesi"), ma, dice, "Genny ti saprà aiutare anche più di me". Meno male, perché un posto così richiede una guida.

Non vedo anima viva da quando qualcuno ha detto: "A casa di Alex ci sono le fotografie". Sento anche delle voci che commentano le foto e l'arredamento: a non essere presenti all'unico happening di questo piccolo universo c'è da sentirsi soli al mondo.

"Dove siete?"

"Segui le voci..."

Ecco un grande edificio che assomiglia al Palazzo della civiltà del lavoro dell'Eur (quello che a Roma chiamano "Colosseo quadrato"), solo che è di pietra scura e non di travertino. C'è scritto, appunto, "Casa di Alex".

"Sono alla casa di Alex".

"Bene ora sali".

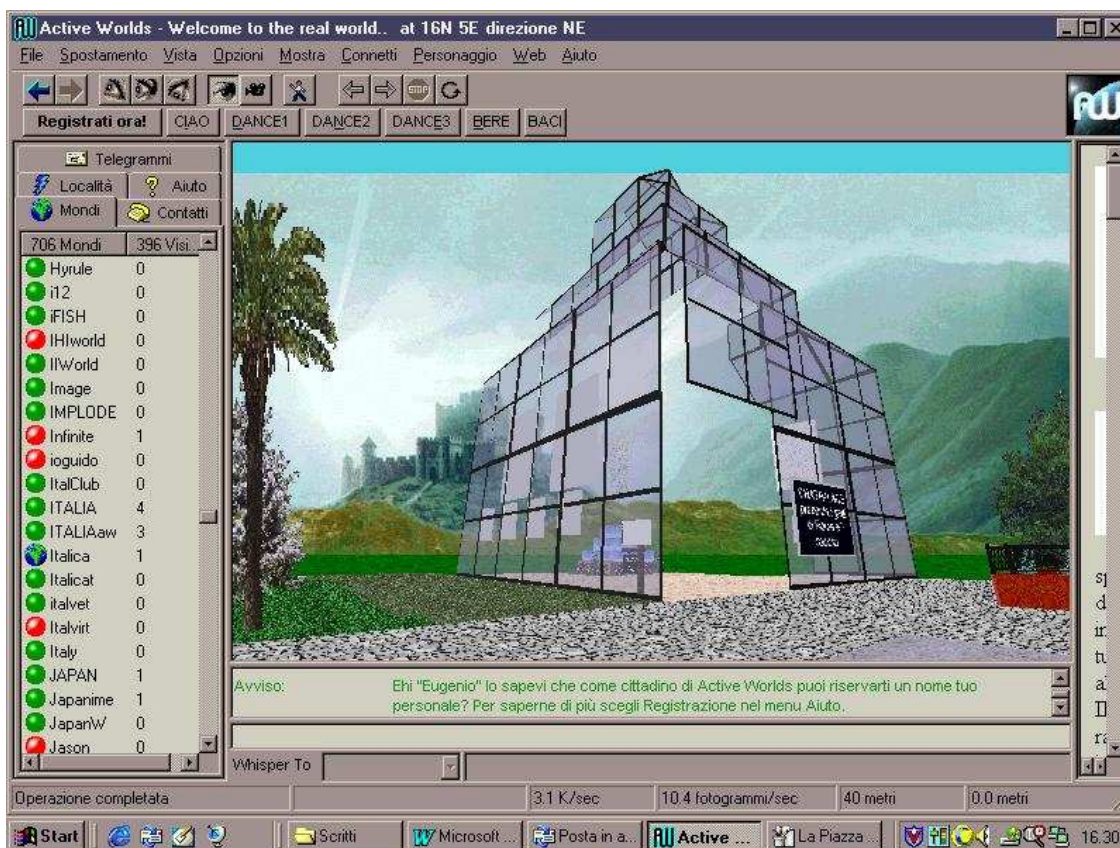
Facile a dirsi: stanno a un piano alto, almeno venti metri da terra. Ci vuole un'eternità. E anche quando intravedo gli altri, è impossibile avvicinarli.

"Ti vedo", dice Genny.

"Ma non riesco a muovermi..."

"Sei incastrato sul pavimento, devi salire ancora un poco".

È che devo premere Control/Shift/+, ma senza esagerare, perché altrimenti finisco per salire troppo e vedere il palazzo rimpicciolirsi sempre più come dall'aereo. Finalmente, dopo non pochi aggiustamenti ("È sempre così le prime volte, ma poi andrai come un treno", rassicura Genny) riesco a raggiungere gli altri.



L'impatto è notevole: l'intero piano è un'unica enorme stanza quadrata. Al centro, un tavolo senza sedie con sei grandi boccali pieni di birra scura, un angolo è occupato da un letto matrimoniale in ferro battuto con la sopracoperta a colori vivaci. Alle pareti, enormi porte finestre ad arco (gli archi del Colosseo quadrato, appunto) da cui si vede il panorama. Su due lati, una galleria di gigantografie: Alex, la moglie di Alex, l'Universo, una carta geografica, una graziosa biondina ("Sono io!", precisa Genny) e altre ancora. Poi Genny inizia a ballare con una certa grazia, sfruttando l'ampio spazio a disposizione e alcune funzioni preimpostate del browser Active Worlds.

## Mondi attivi

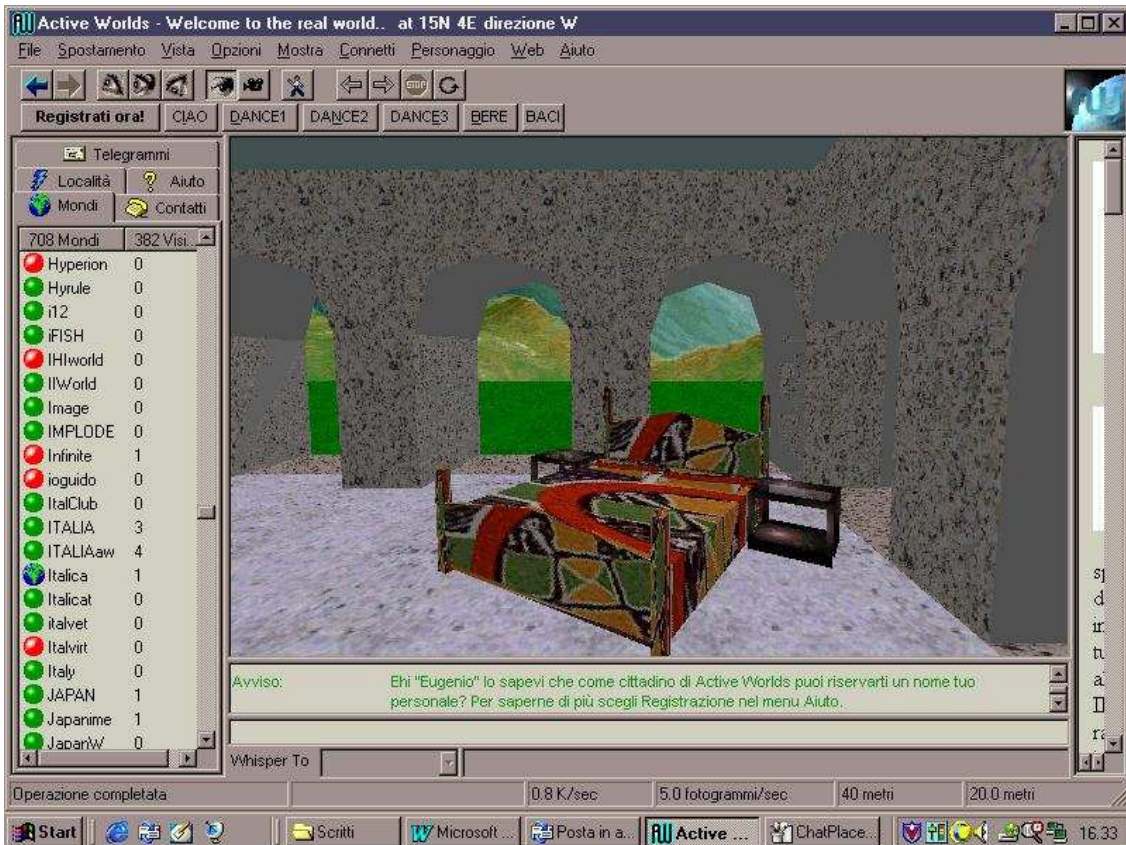
Al termine del giro, una sensazione nettissima: è stata un'esperienza interessante ed emozionante, condivisa con persone simpatiche, accoglienti e, soprattutto, "vere". Dopo un po', mi sembrava proprio di essere lì. Al momento, nessun altro sistema di rete ha le stesse potenzialità di mettere in gioco gli aspetti cognitivi e affettivi dell'interazione tra individui.

Dentro Itatica non si fa formazione, né è stato costruito per questo dal misterioso/a Sizzi. In realtà, lo ho scelto per via del nome, cercando un posto per comunicare in italiano, scottato da una precedente esperienza in cui l'unico altro abitante era un sudafricano che parlava solo afrikaans.

Ma le possibilità di questi mondi virtuali sono notevoli. Riepilogando:

1. Ci si muove con estrema facilità (avanti, indietro, sopra, sotto, destra, sinistra). È facile girarsi, guardare in alto o in basso, esplorare ambienti tridimensionali che riproducono spazi aperti, edifici e altri oggetti con un alto grado di realismo.

2. Si vedono le altre persone (e anche se stessi, scegliendo la vista in "terza persona"), rappresentate da personaggi ("avatar") tridimensionali che possono incontrarsi, passeggiare insieme, saltare e ballare.
3. Per comunicare, si inviano messaggi di testo (in altri sistemi si può usare anche la voce).
4. È possibile condividere informazioni, oggetti, immagini, percezioni.
5. Si possono organizzare eventi: incontri, conferenze, mostre (ogni mondo ha i suoi calendari).



Italica è realizzato con la tecnologia Active Words (una delle più efficienti, ma non l'unica), che richiede un browser specializzato. Entrarvi è semplice:

- Installare e avviare il browser Active Worlds (scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.activeworlds.com>).
- Attivare la connessione di rete.
- Digitare il proprio nome per entrare come "turista".
- Cliccare su "Italica" o su uno qualunque dei mondi elencati sulla sinistra (sperando che sia uno di quelli aperti: altrimenti si viene messi con gentilezza alla porta).

Si può scegliere tra più di 700 mondi virtuali, frequentati da un milione di persone (tanti sono i browser finora scaricati dalla rete: più di 30.000 al mese). Il mondo più esteso è AlphaWorld, costituito da 37 milioni di oggetti, che occupa una superficie paragonabile a quella della California (655 km<sup>2</sup>).

I sistemi di realtà virtuale per la rete sono un settore in rapida ascesa, ora che la tecnologia permette di ottenere buoni risultati anche con un semplice collegamento per via telefonica. Activeworlds (ma esistono altre aziende con sistemi concorrenti: la francese Cryo Networks, per dirne una) fornisce, oltre al browser, i programmi che permettono di costruire facilmente i propri mondi virtuali.

## Apprendere nella realtà virtuale?

Sono sistemi veramente utili per la formazione? Possono davvero favorire l'apprendimento cooperativo riproducendo la presenza diretta?

In realtà, molti dei 700 mondi di Active Worlds puntano proprio a questo. La stessa Activeworlds ha realizzato *The Educational Universe* (nell'elenco dei mondi si chiama Awedu), "dedicato a esplorare le applicazioni educative della tecnologia Active Worlds". Per restare dalle nostre parti, è da segnalare il progetto italo/olandese *Euroland*, che collega in via sperimentale cinque scuole dei due Paesi. Sempre in Italia, c'è *Virtual Garamond*, ottimo esempio di casa editrice che esplora le nuove strade dell'interazione in rete.

La prossima "Finestra su internet" sarà dedicata a saperne di più.

Nel frattempo, segnalano i cartelloni in piazza, gli amici di Italica hanno organizzato un incontro reale a Bologna per la fine di maggio. Come per ricordare che, per ora, la realtà virtuale non è tutto.

## Sitografia

- *Activeworlds* <<http://www.activeworlds.com>>
- *Cryo Networks* <<http://www.cryo-networks.com>>
- *Garamond* <<http://www.garamond.it>>
- *The Educational Universe* <<http://edu.activeworlds.com>>