

Comunicazione

Il corpo giocato nei mondi virtuali

*Romina Nesti**
romnesti@tin.it

Da sempre l'uomo ha tentato di modificare, trasformare, ricostruire la propria corporeità, modificando se stesso attraverso il rimodellamento del proprio essere fisico. E da sempre ha messo in atto tali cambiamenti attraverso il gioco. Gioco inteso qui in senso huizinghiano con il suo profondo rapporto con la cultura, gioco inteso secondo la lettura fenomenologica di Fink. Fenomeno ampio e multiforme.

Quando parliamo di giochi creati e pensati per mostrare un corpo diverso pensiamo ad esempio ai giochi anamorfici tanto amati nel XVII secolo, dove l'occhio viene tratto in inganno da giochi prospettici, giochi di specchi che mostrano corpi e oggetti modificati; pensiamo alle stanze degli specchi dei luna park dove è possibile "vedersi" diversi da ciò che siamo.

D'altronde due delle quattro categorie ludiche messe a punto da Roger Caillois ben spiegano questa tensione dell'uomo verso la propria trasformazione corporea. L'*ilinx* ovvero la ricerca della vertigine: la ricerca della perdita della percezione corporea, perdita del controllo dei propri sensi e dei propri confini fisici. La *mimicry*, ovvero la mimesi che l'uomo ricerca trasformandosi e travestendosi, modificando il proprio corpo per diventare qualcosa che non è.

Sarà il nostro tempo, questa postmodernità, ad elevare la *mimicry* e l'*ilinx* verso cime vertiginose rispondendo, grazie allo sviluppo e all'utilizzo delle nuove tecnologie, a quel bisogno dell'uomo di ridare nuova forma a se stesso. E lo farà attraverso la costante ricerca di nuovi mondi da creare e con i quali giocare. In modo particolare ci preme qui prendere in considerazione la creazione e lo sviluppo di quella che viene comunemente chiamata (anche in modo improprio) realtà virtuale e la sua applicazione nel mondo ludico.

Il primo passo per comprendere e analizzare il rapporto tra mondi virtuali e gioco è quello di rimettere in discussione la definizione stessa di realtà virtuale

* Facoltà di Scienze della Formazione – Università di Firenze

e il significato che spesso le viene attribuito. Realtà virtuale che oggi non può più essere vista in opposizione alla “realtà reale” (a ciò che è fisicamente tangibile), come non può più essere inserita solo nel binomio tra materiale e immateriale, in un tempo che ha ormai, grazie a molteplici scienze (la fisica *in primis* e basta pensare alla teoria quantistica, etc.) messo in crisi il concetto stesso di materia. Opposizione che non può più sussistere nel tempo di quel fenomeno che ben ha messo in evidenza Maldonado della “dematerializzazione” della realtà nel suo complesso, dove sempre più servizi, attività, oggetti, relazioni viaggiano sui binari dell’immateriale.

Immaterialità del mondo che sembra avere nelle creazioni degli ambienti e dei mondi virtuali i suoi rappresentanti migliori. Immaterialità del soggetto che vede proprio nella costruzione a-corporea dell’*avatar* il suo maggior successo.

Processi questi che come ci ricorda ancora Maldonado non stanno a significare la scomparsa del mondo tangibile ma che stanno a significare, casomai, che l’uomo e il mondo “viaggiano” e possono viaggiare tra più dimensioni diverse e che l’uomo intreccia la sua esistenza non più solo sul piano della sua fisicità materiale e tangibile. Questa situazione ci permette dunque di ripensare il termine realtà virtuale come una realtà altra non meno reale del reale: stato diverso in cui si presenta il reale. Ma è ancora qualcosa di più: essa rappresenta il possibile e il divenire della realtà stessa.

Trovare le radici della nascita della realtà virtuale non è un’operazione semplice soprattutto se utilizziamo tale termine secondo la definizione che abbiamo provato a sintetizzare partendo dal presupposto che l’uomo si è sempre creato dei mondi virtuali: il sogno, il gioco, la simulazione, la metafore e potremmo continuare.

Ciò che però a noi ora interessa vedere è la creazione di mondi virtuali tecnologici che passa attraverso ambienti ludici e che viene a ridisegnare il concetto stesso di corpo.

Due sono i principali tipi di mondi virtuali: uno è quello dove il soggetto attraverso l’utilizzo di specifici strumenti (casco, occhiali, guanti, etc.) entra e interagisce con un ambiente virtuale creato a computer. Ricerche queste che vanno a incontrare il tentativo da parte di scienziati, ricercatori, etc. di creare e sviluppare il corpo *cyborg*, unione tra uomo e macchina. L’altro tipo di realtà virtuale, figlio di una tecnologia sempre più in crescita, è quello che permette al soggetto di costruirsi un *alter ego* un nuovo corpo e di entrare con esso in un nuovo mondo sospeso tra fantasia e realtà: parliamo della creazione dei cosiddetti *avatar* che viaggiano e vivono nel nuovo mondo del cyberspazio,

territorio da esplorare e colonizzare con nuovi corpi, villaggio globale per eccellenza, alla portata di tutti (a differenza del primo tipo di realtà virtuale). Parola cyberspazio proveniente dalla letteratura di fantascienza¹ coniata, in un tempo in cui la diffusione e quotidianità di internet non era certo quotidiana, per descrivere il mondo informatico in cui era ambientato il *Neuromante*: «Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente [...] Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati, come le luci di una città che si allontanano» (Gibson 1986, p. 54), allucinazione oggi realissima e quotidiana per la maggior parte delle persone.

Non dobbiamo dimenticare che l'uomo non è nuovo alla creazione di *alter ego* o *avatar*, ne è un esempio la letteratura e nel mondo ludico possiamo guardare ai giochi di simulazione e ai giochi di ruolo che prevedono la creazione di personaggi e l'immersione in un mondo fantastico. Ma la comparsa nel mondo informatico dell'*avatar* avverrà a metà degli anni '80 grazie alla creazione di *Habitat*, che rappresenta il primo tentativo di creare un ambiente dove i soggetti possono interagire; "creazione" alla portata di tutti visto che tale programma era pensato per il Commodore 64 e 128 allora l'*home computer* più venduto. Qui gli utenti potevano interagire in uno spazio (ancora molto semplice e graficamente poco ricco) attraverso una piccola figura animata a cui viene dato proprio il nome di *avatar*, parola presa dalla religione induista dove rappresenta l'incarnazione di Dio in un corpo fisico.

Ma la diffusione definitiva dell'*avatar* avviene grazie ad *internet* e alla creazione dei giochi di ruolo *on line* MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) come Everquest, World of Warcraft, e con la creazione di mondi virtuali (o MUVE Multi User Virtual Environment) creati per la socializzazione come *Second Life*.

Qui il soggetto crea una propria incarnazione di sé, uscendo dai propri confini corporei ricreando se stesso secondo ciò che più desidera o ciò che vuole, ciò che vuole essere e rappresentare. Citando Woolley la realtà virtuale e la costruzione dell'*avatar* restituisce all'uomo la libertà: «ci dà la sensazione di poter essere quelli che siamo senza alcun limite, e che la nostra immaginazione sia diventata oggettiva» (Woolley 1993, p. 26). Il corpo dell'*avatar* come forma di liberazione dal corpo fisico, un corpo che non sempre piace e nel quale non sempre il soggetto si trova a proprio agio. Così il corpo-*avatar* è come sogno che diviene realtà ed esperienza liberante. Possibilità di crearsi nuove identità.

¹ Cfr. Gibson 1986.

Un corpo non più dato dalla natura e da accettare bensì un corpo creato dal soggetto con il quale esprimere se stesso, fatto di desideri, motivazioni inconscie: «terreno di sperimentazione sul corpo esente da pericoli, poiché tutto è completamente reversibile» (Gerosa 2008, p. 110). Corpo giocato che è massima espressione della *mimicry* perché quando si costruisce un *avatar* la maggioranza delle persone lo fa per gioco, per divertimento.

Tutte le forme di virtualizzazione del corpo e dell'identità passano attraverso la pulsione ludica della *mimicry* la quale si unisce all'*ilinx* alla vertigine (come sovvertimento delle regole e dei confini del mondo), situazione non certo libera da inquietudini e perversioni, soprattutto quando la mimesi si lascia travolgere dalla vertigine e il soggetto perde i confini della propria finzione del proprio *avatar* o *alter ego* per diventare e vivere l'*avatar* stesso. Ed è a partire da questo che ci dobbiamo porre una serie di domande ancora senza una precisa risposta.

Abbiamo detto quindi nuova corporeità che libera, ma quali possono essere le conseguenze? Quali i processi di formazione e di conoscenza di sé che il soggetto può mettere in atto in questa situazione? E ancora quali i pericoli e le ombre che si nascondono dietro il desiderio di un cambio così radicale di corporeità?

Le indagini soprattutto da parte di pedagogisti sono almeno in Italia ancora poche e la realtà virtuale appartiene ancora o al mondo ludico o al mondo scientifico (sappiamo che esistono ricerche dell'utilizzo dell'*avatar* in campo medico, ingegneristico, etc., pochissime invece le utilizzazioni in campo educativo).

Certo il rischio per il soggetto è quello opposto alla capacità liberante della costruzione di un altro sé: è quello di rimanere ingabbiato e alienato in un mondo solo virtuale, dove si viene ad accentuare il rifiuto per il mondo reale. Possiamo poi trovarci di fronte a processi di omologazione, di appiattimento dell'identità particolare e personale di ognuno. Il rischio inoltre sta nella semplificazione, nel depotenziamento del corpo e del soggetto stesso.

Tutto questo richiede una costante conoscenza della realtà virtuale e dei soggetti che con essa intrattengono rapporti privilegiati, un'analisi costante sul concetto di corpo e di gioco, richiede un ripensamento stesso del concetto di corpo e di formazione del soggetto intesa come quel darsi forma dell'uomo anche attraverso il suo corpo, sviluppando al contempo le capacità analitiche e critiche perché il mondo virtuale non diventi più reale del reale. Ripensare il concetto di formazione dell'identità che passa attraverso il corpo perché il

corpo tecnologico “avatarizzato” ci permette di comprendere che “non siamo mai dati”, ma sempre in progetto, ma continuamente preda di cambiamenti, di sviluppo e di crescita che vengono sperimentati principalmente attraverso il gioco.

BIBLIOGRAFIA

- Caillois, R. (2004). *I giochi e gli uomini*. Milano: Bompiani. [1958]
- Cambi, F., & Staccioli, G. (a cura di) (2007). *Il gioco in Occidente*. Roma: Carocci.
- Canestrari, P., & Romeo, A. (a cura di) (2008). *Second life: oltre la realtà il virtuale*. Milano: Lupetti.
- Capucci, P. (a cura di) (1994). *Il corpo tecnologico*. Bologna: Baskerville.
- Caronia, A. (2008). *Il cyborg*. Milano: ShaKe Edizioni.
- D’Andrea, F. (a cura di) (2008). *Il corpo in gioco*. Milano: Franco Angeli.
- Fink, E. (2008). *L’Oasi della gioia*. (trad. it. di A. Calligaris). Milano: Raffaello Cortina. [1957]
- Formenti, C. (2000). *Incantati dalla rete*. Milano: Raffaello Cortina.
- Gerosa, M. (2008). *Rinascimento virtuale*. Roma: Meltemi.
- Gibson, W. (1986). *Neuromante*. (trad. it. di G. Cossato e S. Sandrelli). Milano: Nord. [1984]
- Herz, J. C. (1998). *Il popolo del joystick*. (trad. it. di L. Piercecchi). Feltrinelli: Milano. [1997]
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. (trad. it. di C. Van Schendel). Torino: Einaudi. [1938]
- Lévy, P. (1997). *Il virtuale*. (trad. it. di M. Colò e M. Di Sopra). Milano, Raffaello Cortina. [1995]
- Lévy, P. (1999). *Cybercultura*. (trad. it. di D. Feroldi). Milano: Feltrinelli. [1997]
- Maldonado, T. (1992). *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli.

Pecchinenda, G. (2003). *Videogiochi e cultura della simulazione*. Roma-Bari: Laterza.

Woolley, B. (1993). *Mondi virtuali*. (trad. it. di D. Mezzacapa). Torino: Bollati Boringhieri. [1992]