

Fuori dai cassetti

È tutto virtuale, quindi è tutto vero

PAOLO BIANCHI

I computer e Internet, e la tecnologia che li hanno resi possibili, hanno creato uno o più mondi paralleli, mondi virtuali. Il fenomeno sembrava appannaggio degli scrittori di fantascienza, ma è ormai oggetto di accurati studi sociologici. Uno di questi, scritto dal giornalista italiano Mario Gerosa con la consulenza del giovane giurista francese Aurélien Pfeffer, sta per vedere la luce per i tipi di Castelvecchi. S'intitola appunto *Mondi virtuali* e ci mette di fronte a una realtà inquietante. «Quando giochi, la tua personalità, la tua mentalità, si trasferiscono nel tuo personaggio» dichiara uno studente di 22 anni. E un altro, di 17: «Quando gioco, sono il mio personaggio». Gran parte del volume è dedicato proprio a questo: all'analisi di giochi di ruolo che si svolgono in Rete e coinvolgono migliaia di persone da tutto il globo.

Il fatto è che i mondi virtuali, in scenari come «Ultima Online», «Star War Galaxies», «The Sims Online» e «Project Entropia», tendono a imporsi come mondi reali. Al loro interno avvengono scambi, commerci, lotte, alleanze, e si sviluppano passioni che includono amore e odio. Due anni fa un australiano ha comprato per 26.500 dollari un'isola che nella realtà non esiste. Un cinese ha ucciso nella realtà per uno sgarro commesso in un mondo inesistente. Attraverso il proprio *alter ego* vir-

tuale, l'*avatar*, alcuni si sposano, altri si prostituiscono. E in alcuni mondi virtuali il personaggio invecchia, si ammala, muore.

Sullo stesso tema uscirà a breve anche *Il sé digitale. Come convivere con il proprio doppio virtuale*, di Andrea Granelli (ed. Guerini e Associati). Un libro che promette di aiutare a capire i risvolti, ma anche i pericoli, dello sviluppo di una «psiche virtuale».

Nello spazio dei flussi. Identità, potere, informazione, è invece il titolo del nuovo lavoro del sociologo catalano Manuel Castells (ed. Carocci), considerato tra i massimi esperti delle implicazioni sociali di Internet. «La Rete è stata deliberatamente disegnata dai suoi creatori per non essere controllata» avverte lo studioso. «L'informazione in Internet non conosce ostacoli, e dovunque li trova, li aggira. Ogni censura equivale a un fallimento tecnico. Il messaggio può essere rintracciato, ma non fermato. Però siamo tutti sorvegliati e in Rete non c'è vera privacy».

E sempre a proposito di tecnologie di massa, esce un volume dedicato all'iPod, lo strumento oggi più diffuso per ascoltare musica. *Il culto dell'iPod*, di Kahney Leander (ed. Mondadori Informatica) spiega come sta cambiando il modo in cui si interagisce anche in questo campo. Sentendosi parte di un unico sistema, attraverso l'«iPod-jacking», e avendo contemporaneamente la possibilità di isolarsi in un mondo tutto proprio.

www.pbianchi.it