

PERCORSI DI LETTURA

Centro Studi Etnografia
DIGITALE



Erica Giambitto

Oltre il dualismo Reale Vs. Virtuale: per una
Realtà Aumentata in una Società Aumentata

**Oltre il dualismo Reale Vs. Virtuale:
per una Realtà Aumentata in una Società Aumentata**

Erica Giambitto, partecipante alla
internship del CPO con il Centro Studi Etnografia Digitale

Abstract



CYBORG **LOGY**

Nathan Jurgenson, dottorando in sociologia presso la University of Maryland dove sta lavorando con George Ritzer sulle implicazioni teoriche del Web 2.0, si dichiara **assolutamente contro la separazione dei concetti di reale e virtuale**. Egli sostiene, in una prospettiva totalmente opposta, che **reale e virtuale siano interconnessi al punto di poter parlare di una realtà aumentata**.

Per Jurgenson vedere il mondo fisico separato dal mondo digitale, prospettiva da lui chiamata *Dualismo Digitale*, è un vero e proprio pregiudizio e lo pone all'origine delle molte critiche mosse nei confronti di siti di social network come Facebook. Ciò che lui sostiene, invece, è che non esistono affatto un mondo virtuale e un mondo fisico, bensì ci troviamo immersi in una realtà aumentata.

Parlando dei nuovi usi del web nella vita quotidiana¹ e cioè di <<geo-tagging (si pensi a Foursquare o Facebook Places), visione delle strade da satellite, riconoscimento del volto, del controller Wii e del fatto che siti come Facebook impattano e sono impattati dal mondo materiale>> sostiene che “le realtà digitale e materiale si co-costruiscono dialetticamente l'un l'altra”. Lo sguardo proposto dal *Dualismo Digitale*, che vede Internet come “the Matrix”, dove c'è un “reale” (Zion) che si lascia per entrare nello spazio virtuale (the Matrix), è per Jurgenson obsoleto: <<dal momento che Facebook è sempre più reale e il nostro mondo materiale sempre più digitale>>.

Identità reale o identità virtuale? Come cambiano le relazioni tra i soggetti.

La prospettiva della realtà aumentata viene usata da Jurgenson laddove pensa che il *Dualismo Digitale* stia male interpretando alcuni fenomeni emergenti:

Cyber-attivismo o slacktivism? “*Slacktivism*” è un neologismo utilizzato per indicare un “attivismo pigro” ovvero quell'attivismo fatto di petizioni online, link e condivisioni. Secondo Jurgenson questa interpretazione è sbagliata e tipica dell'ottica del *Dualismo Digitale* il quale sostiene che l'attivismo “reale” è stato barattato con un cyber-attivismo pigro. Il cyber-attivismo dovrebbe essere visto, secondo la prospettiva della *Realtà Aumentata*, <<in contesto con l'attivismo del mondo fisico e si dovrebbe osservare come questi interagiscono (...) usato congiuntamente con gli sforzi offline, il cyber-attivismo potrebbe essere potente>>. Per sostenere la sua visione Jurgenson parla di **dissenso aumentato** portando ad esempio le recenti insurrezioni nel mondo arabo.

1 <http://nathanjurgenson.wordpress.com/2009/10/05/towards-theorizing-an-augmented-reality/>

Identità Reale e Identità Virtuale. Oltre a non esserci separazione tra “mondo reale” e “mondo virtuale”, secondo Jurgenson non si può nemmeno parlare di una separazione tra un “sé reale” e un “sé virtuale”. Egli critica, infatti, l'uso del concetto di “secondo sé” di Turkle² che l’“antropologa del cyborg” Amber Case³ fa per descrivere la nostra presenza online. Non esiste, secondo Jurgenson, una divisione concettuale tra un “primo” e un “secondo” sé, poiché “le persone stanno avviluppando il loro Sé fisico e digitale a tal punto che la distinzione sta diventando sempre più irrilevante”.



Come cambiano le relazioni tra soggetti. Molta della letteratura che problematizza questa separazione tra virtuale e reale critica i social network sostenendo che le persone stanno barattando il contatto faccia-a-faccia, ricco, fisico e naturale, con quello digitale, virtuale e di tipo triviale che si crea su Facebook. Come esempi di questo tipo di libri Jurgenson elenca: <<*Alone Together* di Turkle, *The Shallows* di Carr, *The Net Delusion* di Morozov, *The Dumbest Generation* di Bauerlein, *The Cult of the Amateur* di Keen, *You Are Not a Gadget* di Siegel, e la lista continua (possiamo anche includere il tema implicito contenuto in *The Social Network*, del 2010)>>. Ancora una volta questo tipo di critica si origina dal pregiudizio di vedere digitale e fisico come separati; <<come un bilanciamento a somma zero dove il tempo e l'energia spesi per un tipo di contatto vengono sottratti all'altro.

Questo è il dualismo digitale per eccellenza. Ed è fallace⁴>>.

2 <http://mitpress.mit.edu/catalog/item/default.asp?type=2&tid=10515>

3 <http://caseorganic.com/about/>

4 <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>

L' **alternativa proposta da Jurgenson** vede invece la nostra **realtà quotidiana come tecnologica e organica, digitale e materiale, insieme**. Non esistono realtà materiali e digitali separate, come in *The Matrix*, bensì una sola realtà, composta da atomi e da bit. Una *Realtà Aumentata*. Allo stesso modo i nostri Sé non sono separati in due distinti “primo” e “secondo” Sé, ma è invece un **Sé aumentato**. Un cyborg-self alla Haraway⁵, che consiste di un **corpo fisico** così come di un **profilo digitale** che mettono in atto un **dialogo costante**. Il nostro profilo di Facebook riflette chi conosciamo e cosa facciamo offline, e le nostre vite offline sono impattate da ciò che avviene su Facebook.

<<In maniera più importante, delle ricerche dimostrano qualcosa che chi usa i social media conosce già: non stiamo affatto barattando una realtà per un'altra, ma invece, usiamo siti come Facebook e simili in realtà per aumentare l'interazione offline. Questo è un dualismo a somma non zero”⁶>>

Realtà Mediata, Realtà Virtuale o Realtà aumentata? PJ Rey⁷, studioso del rapporto tra tecnologia e società e collega di Nathan Jurgenson nella ricerca teorica sui social media⁸, analizza le differenze tra *Realtà Mediata* e *Realtà Aumentata*. Secondo il suo paradigma la *Realtà Mediata* non è in grado di cogliere la ricorsività dell'online e dell'offline, poiché esamina il modo in cui l'online altera l'offline tralasciando come, in realtà, l'offline sia sempre stato riprodotto attraverso l'online.

Realtà Mediata. La prospettiva della *Realtà Mediata*, inoltre, distorce il mondo sociale e rinforza il pregiudizio del *Dualismo Digitale*, assumendo implicitamente che le connessioni online e i loro contenuti sono emersi dal nulla. Parlare di *Realtà Mediata* è, per PJ Rey, un descrivere la realtà in modo peggiorativo. Ciò nonostante, la realtà mediata è stata l'ideologia predominante che ha dato forma alle ricerche su Internet negli anni 2000.

Realtà Virtuale. Se parlare di *realtà Mediata* è problematico, parlare di *Realtà Virtuale* lo è ancora di più. Secondo PJ Ray il concetto di *Realtà Virtuale* <<non solo assume che le origini del mondo online sono indipendenti da quello offline, ma assume anche che il mondo online non ha influenza sul mondo offline>>.

Si suppone, infatti, che l'online sia **completamente isolato** dal mondo offline e che addirittura lo sostituisca. **Il concetto della realtà virtuale è dualismo digitale per eccellenza.** La prima letteratura su Internet (quella degli anni Novanta) è fortemente caratterizzata dalla visione di Internet come una realtà virtuale. Per questa ragione, Internet fu oggetto di scetticismo e preoccupazione: sembrava che la nostra salutare interazione sociale stesse lasciando il posto ad una interazione sociale simulata e non sana. L'impatto fu talmente forte che, nonostante molti studi (ad esempio Wellman, 2001) dimostrino la natura co-estensiva dell'interazione sociale online e offline, diversi teorici che discutono di social media continuano a proporre questa dicotomia.

5 http://it.wikipedia.org/wiki/Donna_Haraway

6 <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/02/24/digital-dualism-versus-augmented-reality/>

7 http://www.bsos.umd.edu/socy/Grad/grad_students.htm#pjrey

8 <http://www.cyborgology.org/>

Realtà Aumentata. La “realtà aumentata” offre, invece, un nuovo paradigma concettuale. La dicotomia fra reale/virtuale viene abbandonata per fare spazio ad una comprensione dei social media che tenga conto della ricorsività di reale e virtuale. Una persona inserita nella realtà aumentata è un cyborg nel senso inteso dalla Haraway⁹. Per questa ragione, PJ Ray e Nathan Jurgenson hanno chiamato la loro ricerca “*Cyborgology*”. Nella realtà aumentata, la cultura è super-imposta sul materiale. I nostri corpi e tutti gli altri oggetti nel mondo diventano veleggiare per il digitale per la sua rapida circolazione di segni e simboli.

Citando Bauman, PJ Ray afferma che: << tutto diventa un condotto per la (post-) Modernità Liquida >>. Per PJ Ray, però, è di fondamentale importanza non dimenticare che << l'ordine simbolico espresso attraverso il digitale non emerge dal nulla; è una riproduzione o un'estensione di ciò che già esiste >>. Il digitale e il materiale sono sempre in circolazione e nessuno dei due può essere astratto dal nuovo ordine delle relazioni sociali. Il che significa che **la società non è né online né offline, è aumentata**. Così, la realtà aumentata e i cyborg che la popolano sono ora l'oggetto proprio dell'indagine sociologica¹⁰.

Voi cosa ne pensate? Quali sono a vostro avviso i limiti e le opportunità di una Società Aumentata?

9 http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg_theory

10 <http://thesocietypages.org/cyborgology/2011/03/10/virtual-mediated-and-augmented-reality/>