

Elementi per l'analisi delle dinamiche di apprendimento nei mondi persistenti online. L'esperienza di Sardinia in Second Life.

Marta Sponsiello
Università degli Studi di Roma Tor Vergata
Via Columbia 1, 00133 Roma RM
marta.sponsi@gmail.com

I mondi virtuali stimolano modelli di apprendimento fortemente centrati sulla auto- e co-costruzione della conoscenza attraverso l'esperienza, l'esplorazione e la scoperta. L'analisi di esperienze di apprendimento di tipo informale diventa di fondamentale importanza per la comprensione delle dinamiche che hanno luogo all'interno di un mondo online: il primo passo da compiere per poter strutturare in maniera idonea esperienze di apprendimento immersivo di tipo formale. A partire dal lavoro svolto nell'isola di Sardinia si propongono alcune riflessioni sugli aspetti che caratterizzano i mondi online e che contribuiscono a dare forma all'esperienza dell'utente.

1. Introduzione

In questo lavoro verrà utilizzata l'espressione “mondo online” per fare riferimento agli ambienti tridimensionali immersivi comunemente definiti “mondi virtuali”. Questa scelta nasce dal ritenere fuorviante e poco corretto l'aggettivo *virtuale* se inteso come termine contrapposto a *reale*, in quanto le esperienze dei mondi online diventano parte dell'esperienza quotidiana della vita di un individuo e contribuiscono a dare forma all'esperienza di vita nel suo complesso. Dovendo individuare una coppia dicotomica per agevolare la comprensione dell'analisi attraverso il confine tra *virtuale* e *reale*, si ritiene più appropriato distinguere tra mondo *offline* e *online*. [Lehdonvirta, 2008; Boellstorff, 2008; Bell, 2009].

La crescente diffusione dei mondi online negli ultimi anni ci dimostra il forte interesse nelle possibilità di utilizzo di questi ambienti per le più disparate finalità e attività [Castronova, 2005]. Nel mondo di Second Life le iniziative legate alla sfera dell'educazione sono numerose e, accanto alle ricerche condotte da istituzioni o singoli docenti interessati all'approfondimento della conoscenza dell'ambiente, non è raro trovare iniziative didattiche di tipo informale. L'analisi di esperienze di apprendimento di tipo informale diventa di fondamentale importanza per la comprensione delle dinamiche che hanno luogo all'interno di un mondo online; nelle situazioni che spontaneamente emergono, prendono forma e si auto-organizzano nell'ambiente online si

possono distinguere con più immediatezza i modi dell'esperire che li caratterizzano. In un secondo momento questi possono essere riapplicati con successo alle pratiche educative anche di tipo formale, dove l'idonea strutturazione dell'esperienza di apprendimento può determinare l'esito positivo dell'azione educativa nel suo complesso. Come suggerisce David Bell "what also is at stake [...] is learning from Second Life - making sense of the place and its inhabitants, their ways and whys, in order to think more fully about how forms of learning might work with, but also challenge, the emerging culture and economy of Second Life" [2009, p. 517].

È di fondamentale importanza, per gli educatori che hanno interesse a scoprire le potenzialità dei mondi online, fare esperienza all'interno dell'ambiente in prima persona [Salmon, 2009]: questa modalità di esperire il mondo può contribuire enormemente all'individuazione delle nuove dinamiche di apprendimento e di relazione che si sviluppano all'interno di un nuovo ambiente come il mondo online. È un dato di fatto, d'altronde, che gli iniziali utilizzi del mondo online sperimentati nei primi anni si sono limitati ad essere la mera riproduzione di ciò che ben si conosce nella realtà offline; ciò è avvenuto non solo da un punto di vista ambientale (con il tentativo di riprodurre esattamente gli aspetti del mondo fisico), ma anche in ambito educativo, dove il primo istinto è stato quello di replicare metodologie e comportamenti già consolidati: classi tradizionali, lezioni frontali, slide da visualizzare.

Michael Wesch, in un interessante articolo online, sottolinea come sia facile, per i nostri abituali comportamenti cognitivi, imporsi anche in contesti in cui è possibile la sperimentazione di nuove pratiche, in situazioni che offrono ampio spazio alla creatività e all'esplorazione: "Even in situations in which a spirit of exploration and freedom exist, where faculty are free to experiment to work beyond physical and social constraints, our cognitive habits often get in the way. Marshall McLuhan called it "the rear-view mirror effect," noting that "We see the world through a rear-view mirror. We march backwards into the future""[Wesch, 2009].

Come già sottolineato da numerose ricerche, i mondi virtuali stimolano modelli di apprendimento fortemente centrati sulla auto- e co-costruzione della conoscenza attraverso l'esperienza, l'esplorazione e la scoperta. Il lavoro svolto nell'isola di Sardinia è risultato un utile punto di partenza per alcune riflessioni sugli aspetti che caratterizzano i mondi online e che contribuiscono a dare forma all'esperienza dell'utente in una maniera totalmente nuova e ancora in parte inesplorata.

2. Apprendimento informale in Sardinia

La comunità di Sardinia in Second Life è nata nel maggio del 2007 con l'obiettivo di valorizzare, promuovere e diffondere nel mondo la conoscenza della cultura sarda; l'isola di Sardinia è stata concepita e realizzata come punto di convergenza e contemporanea esaltazione dell'originalità locale dell'Isola e insieme della sua partecipazione alle grandi correnti di innovazione culturale di livello globale.

Sin dall'inizio l'isola ha costituito il luogo di aggregazione di coloro che, sardi e non, sono interessati a saperne di più sulla storia e cultura della Sardegna. La spontanea costituzione di un gruppo di staff/manager dell'isola, che volontariamente ha dato la propria disponibilità per le attività più disparate, e la conseguente organizzazione di eventi ricreativi e formativi hanno contribuito a far accrescere la comunità di Sardigna, che attualmente conta più di mille membri, un centinaio dei quali costituiscono il nucleo dei visitatori più assidui e più attivi nell'isola. Questa gente è stata ed è tuttora il vero motore di Sardigna che ha permesso di conseguire i risultati ottenuti. Infatti, pressoché tutte le costruzioni presenti nell'isola sono state costruite dai membri della comunità, persone che si sono conosciute nell'isola, che ne hanno condiviso lo spirito e che hanno messo a disposizione le loro competenze per contribuire allo sviluppo dell'isola (vedi Fig.1).



Fig. 1 – Lo staff di Sardigna in cima alla reggia nuragica Su Nuraxi di Barumini

Tra i luoghi di Sardigna, oltre agli spazi di aggregazione e svago, sono numerosi i luoghi di interesse storico e culturale che riproducono monumenti spesso ormai quasi totalmente distrutti nel mondo fisico (per lo più risalenti al periodo nuragico), e che richiamano numerosi visitatori: costituiscono non solo una vetrina ed esposizione del passato di una cultura, ma anche la possibilità per il visitatore di esplorare e rivivere un periodo storico sul quale tuttora si concentrano numerosi studi.

Questi luoghi mostrano una doppia valenza formativa: in primo luogo per gli stessi costruttori, che per ogni nuovo progetto sono portati ad approfondire diversi aspetti come lo studio delle strutture, la funzionalità e le finalità degli spazi, le proporzioni reali e la loro conversione in digitale. Insomma, uno studio che a partire dalle esigenze architettoniche nel digitale sfocia inevitabilmente nella discussione e condivisione di pareri, opinioni e conoscenze su particolari aspetti storico-culturali del periodo in questione. In secondo luogo per i visitatori dell'isola, che mostrano una viva curiosità per i luoghi presenti, pongono domande sulla loro storia, richiedono approfondimenti.

È spesso la stessa comunità a richiedere l'organizzazione di lezioni su specifici temi legati all'Isola: aspetti culturali, storici o relativi a flora e fauna; la partecipazione ai vari eventi finora organizzati è sempre molto numerosa (si tenga in considerazione la media dei partecipanti a eventi simili in altre isole in Second Life). In media 25-30 persone prendono posto sui gradini dell'auditorium di Sardinia per partecipare alle lezioni, la cui durata è difficilmente prevedibile: capita infatti di rado che le lezioni siano tenute come tradizionali monologhi, la maggior parte delle volte, seppure sia presente l'esperto della materia, gli incontri diventano momenti di narrazione co-partecipata, durante i quali ognuno può intervenire e condividere la propria conoscenza (vedi Fig.2).



Fig. 2 – Incontro in Sardinia

Nell'esperienza dell'isola di Sardinia finora descritta si possono dunque ritrovare i principali aspetti delle esperienze educative che i mondi online rendono possibili: "greater emphasis upon learner control, greater engagement, learner-generated content and peer-supported community" [de Freitas et al, 2009, p. 71].

3. Sentirsi parte di un luogo, una comunità, una cultura

Se da un lato numerosi studi legati alla computer science evidenziano lo stretto rapporto causale che esisterebbe tra la fedeltà della rappresentazione grafica e un elevato livello di immersione insieme a un forte senso di presenza [Dalgarno, Lee, 2009], dall'altro lato esiste il rischio di sottovalutare l'importanza dell'aspetto sociale nella fruizione di questi nuovi ambienti, che spesso, al pari o più della rappresentazione grafica che intende riprodurre il mondo reale, determina la sensazione di essere presenti, di essere in un luogo.

Ciò può essere considerato il segnale di uno shift di significato che è avvenuto nel tempo: dalle modalità della realtà virtuale degli anni '90 - per lo più forme di realtà virtuale messe in atto dalle tecnologie abilitanti (prima fra tutte, il casco) - a modalità che nella rete e nel computer trovano la loro ideale interfaccia. Sherry Turkle individua questo processo di mutamento anche nel modo in cui gli studenti ora si avvicinano alla simulazione: "students who had grown up

with video games experienced screen objects as, if not real, then real enough. This was a generation more likely than their elders to take the screen world "at interface value" [Turkle, 2009, p. 41].

La fedeltà nella rappresentazione dell'ambiente rimane un aspetto sicuramente centrale nella costruzione del senso di immersione, ma non ne costituisce l'unico elemento determinante; se si dovesse sostenere ciò, si dovrebbe analogamente sostenere che negli ambienti online in cui il realismo grafico non è presente, fenomeni legati a immersione e presenza non sono possibili. Ci sono invece numerosi esempi di ambienti che non sono basati su una fedele rappresentazione della realtà, ma che comunque consentono e abilitano un forte senso di immersione e presenza: molti mondi online per bambini, come Habbo o Whyille, sono in grado di attivare negli utenti sensazioni di presenza e immersione nell'ambiente nonostante lo stile cartoon che li caratterizza; World of Warcraft è un MMORPG in puro stile fantasy, e in ultimo anche in Second Life può capitare non di rado di imbattersi in unicorni volanti o draghi.

Se l'immersione viene considerata, come sovente succede, risultato o conseguenza della fedeltà della rappresentazione, lo stesso non può senza dubbio dirsi del senso di presenza, o meglio di co-presenza, concetto strettamente connesso all'aspetto della socialità.

Ancora una volta, l'esperienza di Sardinia può costituire un esempio efficace. Molti membri della comunità spesso dichiarano di frequentare la land perché sentono di far parte di una comunità, o perché nell'Isola avvertono "aria di casa", un clima che li avvicina ai luoghi a cui sentono di appartenere. Questo senso di naturale appartenenza deriva dall'ambiente in cui sono immersi, che è visivo e sociale nello stesso tempo: non solo si muovono attraverso luoghi che (ri)conoscono, ma soprattutto incontrano persone che hanno accento, o che spesso parlano una lingua, a loro familiare.

La gente si incontra, si conosce, la comunità si rinforza.

Ogni volta che viene completato un nuovo monumento, la stessa sistemazione della struttura sul suolo della land diventa un momento di aggregazione per i membri della comunità, che si radunano a osservare i costruttori alle prese con le ultime manovre, si congratulano con loro, iniziano a porre domande sulla storia o la struttura del monumento. In poco tempo, i primi membri ad aver assistito alla "nascita" della nuova architettura sull'isola diventano anche le prime guide turistiche per i visitatori successivi. Anche a causa di questo fenomeno, la visita guidata dell'isola è diventata un'esperienza che i membri della comunità ripetono volentieri più e più volte, in occasione dell'arrivo di nuovi visitatori nell'isola. Al punto che è stato chiesto ad alcuni membri della comunità di costruire mezzi di trasporto più idonei e capienti, con il risultato che ora, a disposizione di tutti, ci sono: tappeti volanti, minibus personalizzati, dolcetti sardi giganti che possono ospitare fino a 15-20 avatar (vedi Fig.3).



Fig. 3 – Un momento della gita turistica di gruppo in Sardinia

Lo spazio abitato, sebbene all'interno di un ambiente digitale, va inteso anche, e soprattutto, in senso *culturale*. Il *senso del luogo* non dipende da alcuno spazio fisico, ma dallo spazio sociale in cui si svolge l'interazione. Le dinamiche sociali che si sviluppano in SL esprimono in una realtà altra quella che Simmel definisce *sociazione*, ossia "la forma in cui gli individui crescono insieme in un'unità", dove la condivisione di materiali (intesi come interessi, pulsioni, finalità, etc.) trasforma "la mera vicinanza degli individui in forme determinate di convivenza e collaborazione che rientrano nel concetto generale di interazione" [Simmel, 1997, p. 38].

Il mondo online ha valore solo in quanto spazio vissuto ed esperito da persone reali. La testimonianza di un residente che l'antropologo Tom Boellstorff riporta nel racconto della sua ricerca etnografica svolta all'interno di Second Life è particolarmente significativa per il discorso affrontato: "the people that inhabit this space are what make it real" [2008, p. 182]. Ciò che rende "reale" un mondo "virtuale", ciò che conferisce senso a un ambiente online è dunque la presenza delle persone; il più sofisticato realismo grafico non è in grado di sostituirsi al ruolo che la socialità ha nell'investire di senso un mondo online altrimenti "vuoto".

Come evidenza anche Jenkins, il senso di immersione è principalmente un prodotto della partecipazione sociale e della negoziazione di significati messi in comune all'interno del mondo, non sempre strettamente legato alla *credibilità* dell'ambiente fisico in cui avviene l'interazione [Jenkins, 2007].

Questa riflessione richiama il concetto stesso di *interazione sociale*, che Goffman così definisce: "ciò che traspira unicamente nelle situazioni sociali, cioè in ambiti nei quali due o più individui sono fisicamente l'uno alla presenza dell'altro. (Presumibilmente il telefono e la posta offrono versioni ridotte di questa realtà originaria)". [Goffman, 1998, p. 43]. Nei mondi online capita sovente di assistere a momenti di interazione che in parte riproducono le tradizionali e riconosciute dinamiche sociali dell'interazione faccia a faccia, ma che in parte se ne discostano, generando nuove dinamiche e interazioni tipiche dello specifico ambiente digitale: si crea un rituale del tutto nuovo, e lo si

condivide. Come illustra Goffman “quando gli individui per qualsiasi ragione si trovano alla immediata presenza l'uno dell'altro, diviene chiarissima una fondamentale condizione della vita sociale, il suo carattere di visibilità pubblica” [Goffman, 1998, p. 46]. Si raccolgono informazioni sulle persone che si muovono intorno attraverso l'osservazione dell'aspetto, delle maniere, del comportamento (che nel mondo digitale sono traducibili dalle sembianze e atteggiamenti, pose, espressioni che si fanno assumere al proprio avatar) per cercare di comprenderne status e finalità, ma nella raccolta di queste informazioni occorre tenere in considerazione un delicato processo che l'autore definisce “ritualizzazione sociale - cioè la standardizzazione, ottenuta attraverso il processo di socializzazione, del comportamento corporeo e vocale, una standardizzazione che consente a tale comportamento di assumere una funzione comunicativa specializzata”. [Goffman, 1998, p. 47].

La rilevanza dell'aspetto sociale nelle dinamiche di interazione degli ambienti digitali è l'elemento chiave che consente di dare un'interpretazione alla realtà dei mondi online: uno spazio (sociale) che abilita alla costruzione di mondi altri, con le finalità più disparate e che non può prescindere dalla presenza attiva delle persone.

Quello che spesso si sottovaluta è che tali ambienti, più che semplici strumenti tecnologici, sono veri e propri ambienti in cui il livello di interazione sociale assume forme finora inesplorate. L'ambiente digitale si fa medium, e in quanto tale contribuisce a dar forma alla nostra esperienza di vita.

4. Conclusioni

La partecipazione attiva nel mondo online è un requisito indispensabile per poter accedere alla comprensione delle loro potenzialità e riconoscere le tematiche emergenti legate ai nuovi modi dell'esperire, dell'apprendere e dell'insegnare in un ambiente immersivo; una riflessione che esula dall'esperienza in prima persona nell'ambiente rischia di portare a predizioni apocalittiche o eccessivamente ottimistiche che in alcun caso vedranno mai una reale attuazione.

Nella progettazione di un'azione educativa formale da attuare in un mondo online, si ritiene che l'analisi di un'esperienza di apprendimento di tipo informale possa aiutare a identificare le metodologie più idonee agli scopi educativi da raggiungere, evitando il facile ricorso a metodi tradizionali già consolidati e sperimentati che risultano inefficaci nella nuova situazione. Per poter ottenere ciò, è necessario puntare sulla creatività, liberarsi dai pregiudizi e assumere un atteggiamento di apertura nei confronti delle nuove forme di socialità e produzione della conoscenza che si affermano nel nuovo ambiente digitale online.

Bibliografia

Bell D., Learning from Second Life. *British Journal of Educational Technology*, 40, 3, 2009, 515-525.

Boellstorff T., *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human.*, Princeton University Press, Princeton (New Jersey), 2008.

Castronova E., *Synthetic worlds: the business and culture of online games*, University of Chicago Press, Chicago (Illinois), 2005.

Dalgarno B., Lee M. J. W., What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41, 1, 2010, 10-32.

de Freitas S., Rebolledo-Mendez G., Liarokapis F., Magoulas G., Poulouvasillis A., Learning as immersive experiences: Using the four-dimensional framework for designing and evaluating immersive learning experiences in a virtual world. *British Journal of Educational Technology*, 41, 1, 2010, pp. 69-85.

Goffman E., *L'ordine dell'interazione*, Armando Editore, Roma, 1997.

Jenkins H., *More Second Thoughts on Second Life*, 2007. Retrieved January 29, 2010, from http://henryjenkins.org/2007/02/more_second_thoughts_on_second.html

Lehdonvirta V., *Virtual worlds don't exist*, 2008. Retrieved February 14, 2010, from <http://virtual-economy.org/files/Lehdonvirta-VWDE.pdf>

Salmon G., *The future for (second) life and learning*. *British Journal of Educational Technology*, 40, 3, 2009, 526-538.

Simmel G., *La socievolezza*, Armando Editore, Roma, 1997.

Turkle S., *Simulation and its discontents*, the MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2009.

Wesch M., *From Knowledgable to Knowledge-able: Learning in New Media Environments*, 2009. Retrieved January 29, 2010, from <http://www.academiccommons.org/commons/essay/knowledgable-knowledge-able#1return>