

Cyberspazio e web 2.0

“Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici... Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città che si allontanano...” (Neuromante, 1984)

Questo estratto del libro di William Gibson rappresenta l'esordio letterario del termine con cui oggi, sempre più spesso, viene designato il mondo della rete: il *cyberspazio*. Dagli autori che se ne occuparono, in particolare all'interno del genere cyberpunk, il terzo millennio veniva visto come l'epoca della svolta tecnologica. Sappiamo che non è stato così, tuttavia ci sono state delle intuizioni che vale la pena analizzare e che ci permettono di riflettere sul legame che esiste tra il cyberspazio così come venne prospettato e la moderna rete di computer con il web 2.0.

Il cyberspazio era un territorio da conquistare, tanto che gli operatori esperti come Case, (il protagonista di *Neuromante*) venivano chiamati “cowboys”. L'operatore veniva “collegato a un deck da cyberspazio modificato che proiettava la sua coscienza disincarnata in un'allucinazione consensuale: la matrice.”

I cowboys con il loro deck percorrevano questo mondo che “non aveva nessun particolare rapporto con il mondo fisico in cui operava il deck stesso”. La connessione al cyberspazio avveniva tramite spinotto cranico e veniva mediata dal deck, una sorta di modem che metteva in contatto il sistema nervoso umano con il mondo virtuale. Il deck funge da mediatore tra l'umano e il virtuale, presuppone, cioè un'interfaccia umana in grado di percepire, di fare esperienze del e nel virtuale, poiché “la matrice del cyberspazio era in effetti una drastica semplificazione del sistema sensorio umano”.

Carne e bit arrivano a coesistere nel cyberspazio. L'esistenza dell'uno permette l'esistenza dell'altro. La fruizione del cyberspazio avviene attraverso “l'occhio interno della mente” in una esperienza *full immersion*. Mentre si è

collegati al deck, non si è consapevoli di cosa accade fuori. Il cyberspazio diventa, dunque, un mondo totalmente alienante, che isola da tutto il resto, ma che ha anche risvolti sociali. In esso è possibile incontrare altri utenti. I cowboy accedono al cyberspazio per cercare (o rubare) delle informazioni, ma è anche possibile interagire con altri soggetti (alcuni non proprio raccomandabili, altri estremamente pericolosi) che si presentano in svariate sembianze e hanno a volte dei veri e propri habitat virtuali.

In *Johnny Mnemonic*, un film di fantascienza del 1995 (regia di Robert Longo, con Keanu Reeves, liberamente tratto dal racconto *Johnny Mnemonico* di William Gibson raccolto in *La notte che bruciamo Chrome*) viene mostrato con esattezza cosa è il cyberspazio, ma il nostro web 2.0, pur essendo molto ricco dal punto di vista grafico, ne è ancora molto lontano e, forse, non arriverà mai a essere simile a lui. La nostra esperienza del virtuale, infatti, non è ancora *full immersion* ma avviene attraverso dispositivi esterni come tastiera, mouse o web cam. Il nostro corpo non fa esperienza diretta del virtuale, ma rimane da esso sconnesso.

“La matrice ha le sue radici nelle prime sale giochi, nei primi programmi di grafica e negli esperimenti militari con gli spinotti cranici”. Se vogliamo credere al valore profetico di questa frase allora sembra che qualcosa debba ancora succedere in materia di world wide web. I videogiochi di ultima generazione già trascinano i giocatori in esperienze di gioco sempre più reali che li coinvolgono completamente. Le ultime piattaforme prevedono modalità di gioco che si espletano attraverso il corpo nella sua totalità e non prevedono più solo l'uso delle mani. La grafica sia dei videogiochi che del web 2.0 si arricchisce sempre più di elementi “reali”. Anche se di spinotti cranici non si parla ancora se non nei libri e nei film di fantascienza, il collegamento tra il reale e il virtuale diviene sempre più forte e questo ci spinge a chiederci a quali ulteriori trasformazioni sta andando incontro il web e cosa dobbiamo fare per non lasciarci cogliere impreparati.

Annarita Petrino