

# Il futuro della comunicazione personale (II)

Immaginate per un momento come sarà la comunicazione fra le persone nel futuro, in un interessante esercizio mentale. Negli ultimi anni abbiamo assistito a una serie di cambiamenti nel modo di comunicare, rappresentati fondamentalmente da due invenzioni: il personal computer e il telefono cellulare, che hanno fatto tremare le fondamenta del mondo della comunicazione, robustamente cementato sui tradizionali vecchi metodi conosciuti, come il telefono, la posta e, a livello di diffusione di massa, la radio e la TV analogica con la stampa. Oggi a nessuno sfugge che il PC, nella sua funzione di membro di qualche rete di computer, la cui massima esponente è Internet, ha aperto nuove e sempre più eccitanti vie alla comunicazione interpersonale, quali la posta elettronica, e le tanto discusse chats. Dall'altro lato, il telefono cellulare ha permesso a qualsiasi persona di essere reperibile in qualsiasi momento e luogo, per non parlare di quello che all'inizio era solamente un optional di questo dispositivo e che oggi è diventato uno dei "must" della comunicazione interpersonale: il messaggio breve (SMS), che ha recentemente aumentato le proprie potenzialità diventando MMS; e già si parla quindi della "società dell'informazione", del "villaggio globale" ecc. Basandoci su ciò che conosciamo ora, facciamo qualche altra



Telefono cellulare integrato in un orologio.

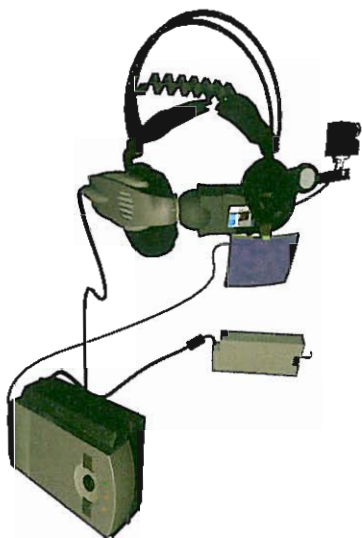
supposizione e guardiamo la sfera di cristallo per vedere che cosa ci riserva il futuro.

Se pensiamo a medio-lungo termine, presumibilmente saremo sommersi da ciò che viene chiamato Ambiente Intelligente, definito come un ambiente nel quale gli utenti interagiscono in modo trasparente con una moltitudine di dispositivi collegati fra loro e a Internet o, sotto un punto di vista più sociologico, come un gruppo di persone in contatto fra loro, che utilizzando computer e altri dispositivi, compreranno, venderanno e si scambieranno informazioni e servizi. Il soggetto centrale si identifica a grandi linee in un

individuo circondato da interfacce intelligenti e intuitive, che si trovano integrate nelle cose e negli oggetti di uso corrente; tutto questo in un ambiente che sarà capace di riconoscere e rispondere alla presenza e alle necessità dei diversi individui, in modo completamente discreto e impercettibile, piuttosto che attraverso risultati appariscenti ed eclatanti. L'ambiente citato prima, l'Ambiente Intelligente, non si limita a un luogo fisico, ma li comprende tutti, la casa, la macchina, il posto di lavoro ecc. È dove siamo noi e risponde alle nostre necessità in modo naturale.

In questo ambiente tutto sarà

**Ananova, la prima presentatrice virtuale di notizie.**



**Equipaggiamento per immergersi nella realtà virtuale.**



nuova era tecnologica, ci dovremo adattare in modo da non mettere a repentaglio ciò che di umano rimane in noi.

A breve termine, avremo una serie di sviluppi nel settore delle comunicazioni interpersonali, che sono già dietro l'angolo. Dall'installazione, ormai molto diffusa, della videoconferenza, sia nei posti di lavoro che nell'ambito privato, passando per i telefoni cellulari da polso e/o con funzioni di computer, che li rendono più potenti e versatili degli attuali personal computer, uniti fra loro grazie a reti wireless.

Diventerà normale ascoltare notizie date da presentatori virtuali, vedere film prodotti con attori che non esistono nella realtà, non prendere più multe

per non avere con noi un documento, in quanto ci verrà impiantato alla nascita un chip personale, che ci terrà permanentemente monitorizzati e ci avviserà in tempo di qualsiasi problema si possa verificare (ad esempio correre in ospedale se viene rilevata un'aritmia), ecc.

Questo senza entrare nelle possibilità che offre il mondo della realtà virtuale e delle simulazioni, tecnologie con cui sarà possibile creare mondi paralleli in cui interagiranno con persone virtuali, o con cloni (rappresentazioni virtuali) di gente che vive a 10.000 Km da noi; un'implementazione simile è stata tentata recentemente (personaggi in 3D che si muovono in uno scenario) su alcune chats.

**Chat in cui ogni persona è raffigurata da un clone.**

