



Alfonso Molina

Professore di Strategie delle Tecnologie all'Università di Edimburgo, co-creatore e direttore scientifico della Fondazione Mondo Digitale.

IL BLOG

Oggi più che mai bisogna sviluppare la competenza "firtuale"



SASINPARAKSA VIA GETTY IMAGES/ISTOCKPHOTO

I termini onlife e phygital sono accreditati nel portale Treccani: il primo è un neologismo d'autore che dobbiamo a Luciano Floridi per descrivere “La dimensione vitale, relazionale, sociale e comunicativa, lavorativa ed economica, vista come frutto di una continua interazione tra la realtà materiale e analogica e la realtà virtuale e interattiva”. Il secondo termine indica “un'integrazione tra esperienzialità e digitalizzazione (lo dice il nome: phygital, fisico & digitale, ndr), che s'è rafforzata quando siamo stati costretti a vivere davanti al computer”.

Il termine Phyrtual, con radici più lontane, non è stato accreditato come neologismo, ma nel 2012 è stato inglobato nella descrizione dell'espressione e-innovation environment come lessico del XXI secolo. Tuttavia il termine predominante è Phyrtual in quanto integra inseparabilmente l'e-innovation environment (dimensione virtuale, online) e il p-innovation environment (dimensione fisica-territoriale) dei processi di innovazione sociale. “Si genera

così una prospettiva strategica integrata fisico-virtuale, in cui la dimensione virtuale consente di rompere le barriere del tempo e dello spazio, che normalmente costringono i processi d'innovazione sociale sul territorio. Tale profonda integrazione ha ispirato il progetto phyrtual.org (physical+virtual)[...].

In realtà in Fondazione Mondo Digitale abbiamo cominciato a usare il termine *phyrtual*, e *firtuale* nell'espressione italianizzata, già nel 2004, quando abbiamo dato vita al progetto delle "Settimane tematiche" alla Città Educativa di Roma. Poi lo abbiamo sempre usato in modo continuativo per descrivere tutte le nostre attività formative, che sono sempre integrate, tra dimensione fisica e virtuale.

E con la piattaforma *Phyrtual.org* abbiamo descritto la multidimensionalità di progetti e interventi che, se pure avvengono su un territorio specifico, quindi prettamente fisici, nascono già interconnessi con altri spazi e proseguono on line grazie all'aggregazione di nuovi contenuti e stimoli. Infatti l'obiettivo di *Phyrtual.org*, come ambiente virtuale (web), è arricchire e potenziare il contributo di persone e le comunità attraverso la ricerca della conoscenza, della saggezza, delle arti, delle emozioni e dei valori positivi ecc.

Abbiamo però commesso un errore. Abbiamo cominciato a diffondere il termine *Phyrtual* come se fosse un nome proprio, il nome di un dominio, la denominazione di un sito, parte del titolo di progetti... così abbiamo finito per indebolirne il valore. Oggi invece abbiamo bisogno più che mai del termine "firtuale" per almeno due declinazioni strategiche, come ambiente di apprendimento e come competenza.

Phyrtual, a differenza di *phygital* (physical-digital), non fa uso del termine digitale, perché tanti strumenti del mondo fisico sono anche digitali, basti pensare a un computer in grado di funzionare in modo autonomo (*stand alone*). Il termine onlife, invece, non è immediato, ma ha bisogno di un secondo livello di spiegazione, che mette insieme offline e online, o analogico e virtuale. Al contrario *phyrtual* presuppone l'integrazione di spazi, ambienti e luoghi con caratteristiche distinte e diverse, senza fusione-confusione.

Più precisamente, definiamo *firtuale* uno spazio integrato fisico-virtuale dedicato allo sviluppo educativo, di apprendimento e di progettazione e innovazione, soprattutto sociale. In questo spazio integrato, le persone condividono, *physically-virtually*, informazioni, conoscenza, esperienza e, idealmente, il meglio che l'umanità ha da offrire per un mondo migliore: intelligenze, emozioni, curiosità, creatività, solidarietà, fratellanza, corretta competizione, eccellenze,

divertimento. Uno spazio di apprendimento virtuale aiuta le nuove generazioni, e non solo, a collocare le esperienze nel loro contesto corretto, dove le attività virtuali interagiscono e arricchiscono, ma non sostituiscono l'esperienza e la relazione nello spazio fisico. Allo stesso modo possiamo dire che abbiamo sviluppato un'adeguata competenza virtuale, come *life skill*, se siamo capaci di un pensiero strategico che progetta e realizza processi d'innovazione in una forma integrata fisica-virtuale, non l'uno o l'altro prima, ma insieme.

Diamo per scontato che i nativi digitali sviluppino adeguate competenze d'uso in modo quasi naturale. Ma non è così, tanto che gli esperti raccomandano a genitori e docenti di non sottrarsi al ruolo di educatori solo perché sentono di avere poca familiarità con le tecnologie digitali. Ecco perché oggi più che mai abbiamo bisogno di sviluppare nei nostri ragazzi la competenza virtuale. Chissà se nel "portale del sapere" è ancora possibile inserire *phyrtual* come "neologismo postumo", una parola-ricerca-azione.