Zeitschrift: Studies in Communication Sciences : journal of the Swiss Association of Communication and Media Research

Herausgeber: Swiss Association of Communication and Media Research; Università della Svizzera italiana, Faculty of Communication Sciences

Band: 4 (2004)

Heft: 2

Rubrik: Conference report

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

The new paradigm affects also the trainer's role. Sloman underlines that her main functions will be design, delivery and learning support. The individual trainer is not going to lose her responsibility because there are still huge opportunities for enhancing the position of the profession and for increasing job satisfaction. The trainer has to invest on soft technology constituted by those skills, promotion, scope, fit, support and evaluation that accompany the introduction of each hard technology, while persisting after its decline.

For academia the book represents an open window on what is going on in business training and for people in the field it helps increasing the awareness of the many facets of the eLearning issue.

The main value of the book resides in the clarity with which the author outlines the areas worth of investigation, the merits and the main challenges of a sector too often plagued by illusions and false promises: "More honesty and less hype are required if the training profession is to grasp the new opportunity to maximum effect" (p. 207).

Chiara Succi
(chiara.succi@lu.unisi.ch)
Università della Svizzera Italiana

CONFERENCE REPORT

"PRESENCE 2004"
Technical University of Valencia, Spain.
October 13, 14, 15.

Si è appena svolto il settimo workshop internazionale sulla "presenza", organizzato quest'anno dall'Università Politecnica di Valencia, in Spagna. Il woskshop si tiene annualmente in varie località europee con il patrocinio dell' *International Society for Presence Research (ISPR, http://www.ispr.info)* e del programma di ricerca *Information Society Technologies – Future and Emerging Technologies* istituito dalla Comunità Europea (*EU-IST/FET area, http://www.cordis.lu/ist/fet/home.html*). L'ISPR sostiene la ricerca universitaria rivolta all'analisi del senso di presenza esperito nell'interazione con ambienti simulati in realtà virtuale (VR). Comprende al suo interno aree di ricerca strettamente legate all'ingegneria, informatica, ergonomia, comunicazione e psicologia cognitiva. Contemporaneamente l'area EU-IST-FET si propone di sostenere progetti di ricerca altamente innovativi in area tecnologica e di delineare scenari applicativi emergenti per l'*Information Society Technologies.* All'interno di quest'area sono finanziati la maggior parte dei progetti di ricerca sullo studio del senso di presenza in VR.

Ma cosa si intende per presenza? L'interazione con un ambiente VR è in grado di creare una illusione percettiva in cui i sensi sono stimolati al punto da permettere lo svilupparsi di modelli cognitivi ed emotivi coerenti con l'ambiente che si sta esplorando. In questo modo si sviluppa quella che viene definita esperienza virtuale. Il

coinvolgimento nell'esperienza VR permette all'utente di non avere percezione del medium che la sta creando e di rispondere alle stimolazioni come se il medium non ci fosse. Partendo da queste evidenze viene definito "senso di presenza" lo stato psicologico nel quale, per quanto parte della percezione dell'individuo sia generata o filtrata da un artefatto tecnologico, la totalità o un parte dell'esperienza che ne deriva non è in grado di essere accuratamente consapevole del ruolo svolto dalla tecnologia nel permettere questa percezione. In questo modo gli oggetti, gli eventi, e le azioni vengono percepite come se la tecnologia non fosse coinvolta nell'esperienza. Lombard e Ditton (1997) riassumono questa prospettiva nella definizione "illusione di non mediazione" volendo con essa intendere come la tecnologia svanisca pian piano in trasparenza rispetto allo scorrere degli eventi in VR.

La presenza viene generalmente caratterizzata come la soggettiva sensazione di essere dislocati (*being there)* in un ambiente VR (Riva, Davide, Ijsselsteijn, 2003). In particolare definisce la presenza virtuale come lo stato mentale in cui un utente crede di essere fisicamente presente all'interno di uno spazio visivo, uditivo e tattile generato da un computer.

Numerosi autori hanno finora fornito un'ampia visione di quali sono i fattori determinanti il senso di presenza. Primariamente essi si sono focalizzati sulla quantità e qualità dell'informazione sensoriale che è possibile riprodurre in VR, proponendo lo sviluppo di ambienti che fossero in grado di riprodurre fedelmente la realtà non simulata e di coinvolgere la maggior parte dei sistemi sensoriali degli esseri umani (Witmer e Singer, 1998).

Contemporaneamente si è sviluppata un'altra prospettiva di ricerca che ha inteso sottolineare l'importanza delle azioni possibili in VR nel supportare il senso di presenza (Flach & Holden, 1998). In questo modo si è posta molta attenzione alla progettazione e sviluppo di ambienti VR in grado di permettere chiare possibilità di interazione ed è stato dato massimo rilievo ad aree di ricerca, come lo studio ergonomico delle interfacce VR e l'interazione uomo-computer. Entrambi questi filoni di ricerca si sono focalizzati sul ruolo svolto dalla tecnologia senza tenere in considerazione gli aspetti soggettivi legati all'esperienza che gli utenti si trovano ad avere con questa particolare tipologia di simulazione. Recentemente l'interesse di ricerca si è spostato sull'aspetto cognitivo-esperienziale veicolato dagli ambienti virtuali, ponendo l'accento su concetti come negoziazione sociale e mediazione culturale come fattori determinati il senso di presenza (Mantovani, Riva, 2001). Attualmente è opinione diffusa che nell'interagire anche con un mondo virtuale gli esseri umani portino con loro un bagaglio culturale proprio della società in cui sono inseriti. E' proprio sulla base di queste informazioni che gli utenti sono in grado di negoziare significati nell'interazione con le informazioni fornite dall'ambiente in cui si trovano. Lo spostamento da un'area di ricerca strettamente legata alla tecnologia ad un'area di indagine degli aspetti cognitivi e comunicativi e sociali legati all'esperienza in realtà virtuale ha dato vita ad un interesse interdisciplinare per lo studio della presenza su cui si fonda l'idea di istituire un convegno annuale su questa tematica.

L'*Annual International Workshop on Presence* intende, infatti, creare uno spazio di condivisione degli studi sperimentali attualmente corso e di discussione sulle nuove tendenze di ricerca in quest'area. L'appuntamento di quest'anno (http://presence2004.org/) si è aperto con un intervento plenario del Prof. di Logica ed Epistemologia, Luciano Floridi (Dipartimento di Filosofia, Università di Bari e Wolfson College, University of Oxford) dal titolo "Exploring the informational nature of presence", nel quale si è introdotto un approccio allo studio della presenza che tiene in alta considerazione gli aspetti epistemologici ad essa relati. Le sessioni successive hanno preso in considerazione tutti gli ambiti di ricerca che si sono sviluppati su questo argomento. Sono state previste sessioni di intervento sui fondamenti teoretici, sulle metodologie di analisi sperimentale, sullo sviluppo di strumenti di misurazione sia di natura quantitativa che qualitativa, ed infine sullo sviluppo di scenari applicativi.

Particolare rilievo quest'anno è stato dato allo studio della presenza in ambienti multiutente, alle metodologie di analisi qualitativa del senso di presenza ed alla relazione possibile fra emozioni esperite e presenza in VR.

Parallelamente alle presentazioni orali è stata prevista un'area espositiva nella quale veniva data la possibilità di conoscere e discutere i più recenti prototipi VR sviluppati all'interno dei progetti finanziati dalla *EU-IST/FET Presence Research Initiative.*

Il contributo proposto dall'Università dellaSvizzera Italiana è stato lo sviluppo di una teoria sul senso di presenza presentato da Antonella Carassa e Francesca Morganti in collaborazione con Maurizio Tirassa dell'Università di Torino. Il titolo del contributo è stato "Movement, action, and situation: Presence in virtual environments". Nell'intervento si è inteso sottolineare come il senso di presenza esperito dagli utenti in VR non si fondi semplicemente sulle caratteristiche tecniche del sistema, in grado o no di fornire ampie possibilità di interazione, ma debba essere studiato in una prospettiva più ampia dove le narrative personali e la costruzione di senso che ha luogo nell'azione svolgono un ruolo fondamentale nello svilupparsi di un senso di coinvolgimento-appartenenza- dislocazione (*being*) non solo in ambienti simulati.

Bibliografia

CARASSA, A.; MORGANTI, F. & TIRASSA, M. (2004). Movement, Action, and Situation: Presence. In: ALCANIZ, M. & REAY, B. (eds.). Virtual Environments, *Presence* 2004. Valencia: UPV Edition: 3-10

FLACH J.M. & HOLDEN J.G. (1998). The reality of experience: Gibson's way. *Presence* 7/ 1:90-95.

LOMBARD, M. & DITTON, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication* 3/2 at http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2

MANTOVANI, G. & RIVA, G. (2001) Building a bridge between different scientific communities. On Sheridan's eclectic ontology of presence. *Presence*, 10: 537-543

RIVA, G.; DAVIDE, F. & IJSSELSTEIJN, W.A (eds) (2003). Being There: Concepts, Effects and Measurements of User

Presence in Synthetic Environments. Amsterdam: IOS Press. .

WITMER, B.G. & SINGER, M.J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence* 7/3: 225-240.

Francesca Morganti
(francesca.morganti@lu.unisi.ch)
Università della Svizzera Italiana