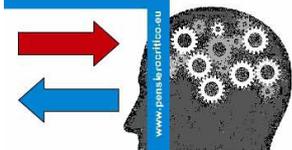
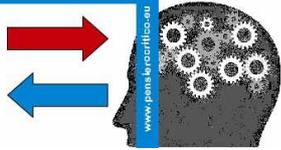


**Sembra che, per apprezzare la macchina dell'esperienza, bisognerà essere psicopatici, sociopatici, ludopatici, o peggio..., cioè quella parte degli esseri umani minoritaria della società**

Il concetto di esperienza sta per diventare più importante in vista della nuova stagione che sta per aprirsi con l'evoluzione di Internet verso la realtà virtuale, cioè verso quell'ambiente che è stato chiamato "Metaverso" dallo scrittore Neil Stephenson nel romanzo "Crash Snow". Il Metaverso è in fase di creazione e molte aziende stanno investendo sforzi e capitali enormi per crearlo, tra loro uno dei più famosi è Mark Zuckerberg che sta trasformando Facebook in Meta, cioè in un'azienda completamente dedicata alla realtà virtuale. L'essere umano si autocostruisce, e/o si fa costruire da altri, con le esperienze che vive nel proprio ambiente: esse creano le sue conoscenze, sia che si tratti di esperienze dirette che l'individuo vive personalmente nel mondo, sia che si tratti di esperienze indirette (la maggior parte delle nostre esperienze) che l'individuo apprende da altri (libri, conversazioni, mezzi di comunicazione, social media, ecc.). Il filosofo Robert Nozick aveva già anticipato il tema nel 1974 nel libro "Anarchia, stato e utopia", proponendo una "macchina dell'esperienza" che viene descritta e valutata in questa pagina. La domanda al centro della Experience Machine è: il piacere è tutto ciò che conta? Con l'intento di capire se l'essere umano è guidato, nella sua azione, solo dalla ricerca del piacere personale, come ipotizzato da Sigmund Freud nel 1920 nel libro "Al di là del principio di piacere", che avviò la sua



riflessione psicoanalitica o ci sono altre "spinte" mentali (diverse da quella proposta da Freud). Robert Nozick aveva descritto la macchina dell'esperienza in questo modo *"Immagina una macchina che possa darti qualsiasi esperienza (o sequenza di esperienze) tu possa desiderare. Quando sei connesso a questa macchina dell'esperienza, puoi avere l'esperienza di scrivere una grande poesia o di portare la pace nel mondo o di amare qualcuno ed essere amato in cambio. Puoi provare i piaceri "provati" di queste cose, come si sentono "dall'interno". Puoi programmare le tue esperienze per... il resto della tua vita. Se la tua immaginazione è impoverita, puoi utilizzare la biblioteca di suggerimenti estratti da biografie e arricchiti da romanzieri e psicologi. Puoi vivere i tuoi sogni più cari "dall'interno". Sceglieresti di farlo per il resto della tua vita?... Entrando, non ricorderai di averlo fatto; quindi nessun piacere verrà rovinato dal rendersi conto che sono prodotti dalla macchina"*. Si tratta di una domanda che si porrà a tutti gli utenti del Metaverso se, come pare probabile, esso mira a diventare il grande "videogioco planetario". Qual è stata la risposta di Nozick? Robert Nozick ha risposto "NO", cioè ha risposto che la maggior parte degli esseri umani non riterrebbe conveniente dare in pasto la propria vita alla macchina dell'esperienza. Ciò principalmente per tre motivi: (1) perchè le persone ritengono ci sia una differenza enorme tra "fare un'esperienza" in una realtà (solo positiva) costruita artificialmente, piuttosto che "fare delle azioni in una realtà vera" soggetta a tutte le potenziali variabili (positive o negative) della vita reale; (2) perchè le persone vogliono "essere" delle persone "vere" piuttosto che dei fantocci che galleggiano



in un serbatoio della macchina dell'esperienza; (3) perchè le persone vogliono vivere nella realtà (misteriosa e incerta) piuttosto che suicidarsi all'interno di una macchina indirizzata da qualcun altro. Infatti sembra che, per apprezzare la macchina dell'esperienza, bisognerà essere psicopatici, sociopatici, ludopatici, o peggio..., cioè quella parte degli esseri umani minoritaria e limitata, secondo una meta-analisi di 15 studi della psichiatra Ana Sanz-Garcia e dei suoi colleghi, al 4,5% della popolazione adulta generale (prevalenza inferiore a quella riscontrata nella popolazione che ha commesso reati o carceraria, che di solito oscilla tra il 10 e il 35%).