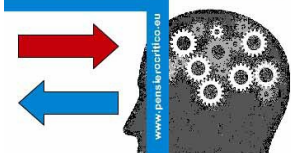


## **Il Metaverso si realizzerà? E in che modo? Sarà un bene per l'Umanità? O sarà l'inizio della sua fine?**

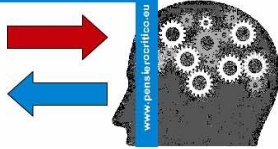
Il 2021 ha inaugurato una nuova tendenza: è scoppiato il Metaverso e vengono continuamente descritte le mirabolanti aspettative sui suoi effetti. Esse riguardano l'attuazione di esperienze di realtà virtuale con la sua massiccia estensione a Internet e ai social networks. Uno dei principali testimoni del Metaverso è Mark Zuckerberg che ha cambiato il nome di Facebook in "Meta" e ha descritto i primi servizi che la sua società renderà disponibili a breve. A riguardo del futuro del Metaverso il filosofo Mauro Carbone scrive: *"Ma forse non sarà come l'ha pensata Zuckerberg, una realtà puramente digitale in cui l'individuo si estranea: al posto di un'immersione virtuale si potrebbe delineare un mondo fisico aumentato da informazioni multimodali condivise."* Sarà comunque un cambiamento epocale i cui effetti saranno visibili nei prossimi decenni e, riguardo a ciò che ci attende, il giornalista Luca Pierattini scrive: *"un nuovo universo fatto di esperienze, film, concerti, incontri, giochi e tutto ciò che riesci ad immaginare in forma digitale. Pensa alla tua routine quotidiana e declinala in formato virtuale: riunioni, incontri, pranzi, sport, fitness, film, fiere, videogiochi e acquisti saranno convertiti per essere disponibili nel nuovo ambiente 3D in via di costruzione. Serviranno anni (e miliardi di visori e occhiali smart) per poter vedere il metaverso in azione alla massima potenza. Eppure, c'è chi ci crede a tal punto da dedicargli il nome dell'azienda, come ha fatto l'ex gruppo Facebook, ora Meta, che ha presentato di recente la propria ipotesi di mondo virtuale esteso, spiegando agli utenti come sarà possibile invitare amici a casa, giocare, fare surf, incontrare i colleghi o partecipare ad un concerto senza spostarsi dal salotto di casa, in un batter d'occhio".* Si tratta di un mondo senza contatti umani reali di cui aveva parlato la giornalista



Naomi Klein, descrivendo lo scenario *no touch* imposto dalla pandemia di Covid e denominandolo "Screen New Deal" scrive: *"sta cominciando a emergere qualcosa di simile a una dottrina coerente dello shock pandemico. Chiamalo il New Deal dello schermo. Molto più hi-tech di qualsiasi cosa abbiamo visto durante i disastri precedenti, il futuro che si sta precipitando a esistere mentre i corpi si accumulano tratta le nostre ultime settimane di isolamento fisico non come una dolorosa necessità per salvare vite umane, ma come un laboratorio vivente per un futuro senza contatto permanente e altamente redditizio"*. E, a proposito di questo tipo di mondo, il filosofo Mauro Carbone scrive: *"E' piuttosto all'interno dello scenario prospettato da Naomi Klein che mi pare vada collocata la futura costruzione dell'ultra-universo digitale, l'interesse per il quale è stato rafforzato appunto dalle esperienze pandemiche prima ancora che dal fatale annuncio di "Zuck". In ogni caso, proprio perchè tale annuncio e la relativa campagna pubblicitaria hanno fatto credere il contrario, è importante ribadire che attualmente la fisionomia del metaverso è ancora tutta da precisare. Al momento, infatti, esso si presenta più o meno come una galassia di mondi 3D tra loro connessi, per frequentare i quali si prevede che in futuro saranno richieste identità accettate e non fittizie. Malgrado questa sostanziale indefinitezza, sembra chiaro che il metaverso dovrà combinare, tra le altre tecnologie, realtà virtuale e realtà aumentata. Ma le prestazioni proposte o promesse dall'una e dall'altra tendono a delineare relazioni ben diverse tra il mondo fisico e quello digitale: diciamo un rapporto per cui essi si pongono in alternativa nel primo caso, mentre tendono a integrarsi nel secondo"*. I ricercatori di Grayscale, che opera nelle criptovalute, hanno individuato una serie di dinamiche chiave che potrebbero contribuire in modo significativo alla crescita del settore dei metaversi, tra cui l'aumento del tempo libero medio e l'aumento del denaro speso per gli hobby digitali, un passaggio culturale dai giochi premium a quelli free-to-play. La necessità di indossare dei



wearables per usare il Metaverso costituisce un forte ostacolo per l'esperto di intelligenza artificiale Alex Firssoff, che scrive: *"I dispositivi indossabili sono scomodi. Questi dispositivi in generale possono sembrare geniali, ma l'idea di indossare un pesante vaso di plastica sulla testa è piuttosto difettosa. I dispositivi indossabili sono buoni fino a quando il Metaverse non è eccessivamente complicato. Una volta che migliora, occhiali e cuffie non possono più simulare un mondo quasi reale prodotto dal Metaverse. Il che porta a una conclusione ovvia: il futuro sarà molto più sorprendente e inquietante, non avendo spazio per attrezzature ingombranti lì dentro. I guanti aptici possono far sudare le mani. Gli occhiali o le cuffie AR sono in grado di rovinare la vista e, inoltre, sono dannatamente scomodi. Hai mai provato a passare l'intera giornata con l'Oculus? Una specie di tortura sofisticata, vero? Il cervello umano ha i cosiddetti nervi cranici. I nervi cranici trasmettono informazioni tra il cervello e parti del corpo, principalmente da e verso le regioni della testa e del collo, inclusi i sensi speciali della vista, del gusto, dell'olfatto e dell'udito. La nostra area di interesse sono i nervi olfattivi, ottici, vestibolococleari e facciali".* Ma a parte questi problemi tecnici, il vero rischio è di natura etica, come scrive il filosofo Slavoj Žižek: *"La grande conquista della modernità, lo spazio pubblico, sta scomparendo. Zuckerberg ha annunciato che la sua azienda cambierà nome da "Facebook" a "Meta" e ha delineato la sua visione del "metaverso" in un discorso che è un vero manifesto neofeudale: Zuckerberg vuole che il metaverso alla fine comprenda il resto della nostra realtà, collegando frammenti di spazio reale qui a spazio reale là, mentre sussume totalmente ciò che pensiamo come il mondo reale. Nel futuro virtuale e aumentato che Facebook ha pianificato per noi, non è che le simulazioni di Zuckerberg saliranno al livello della realtà, è che i nostri comportamenti e le nostre interazioni diventeranno così standardizzati e meccanici che non avrà nemmeno importanza. Invece di creare espressioni*



*facciali umane, i nostri avatar potranno eseguire iconici gesti con il pollice in su. Invece di condividere aria e spazio insieme, potremo collaborare su un documento digitale. Impareremo a declassare la nostra esperienza di stare insieme a un altro essere umano, per vedere la loro proiezione sovrapposta nella stanza come una figura di Pokemon in realtà aumentata"*