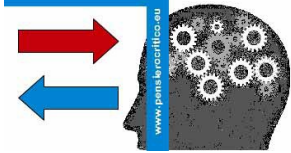
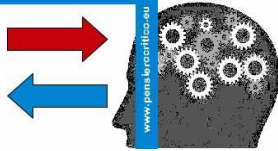


Le nuove tecnologie immersive di realtà virtuale propongono molti benefici ma sono dense di rischi psicologici, etici, legali

Le nuove tecnologie "immersive" di realtà virtuale promettono di risolvere molti problemi umani in vari campi: formazione, apprendimento, manutenzione, giornalismo, riabilitazione motoria e cognitiva, terapia, review design, ecc. e, se si aggiungono gli imminenti Metaversi, nelle intenzioni dei costruttori e fornitori di servizi, tutte le attività umane sarebbero interessate. Secondo i filosofi Michael Madary e Thomas Metzinger *"la realtà virtuale è la rappresentazione di "possibili mondi" e di "possibili sé" con lo scopo di creare un "senso di presenza" nell'utilizzatore. La realtà virtuale immersiva, ma più in generale qualunque tecnologia che attui l'illusione dell'incorporazione, distrugge le nostre relazioni con il mondo naturale. [...] Ciò che è storicamente nuovo nella realtà virtuale è che essa crea non solo nuovi rischi, ma anche nuove dimensioni etiche e legali dovute al fatto che una realtà virtuale [la mente umana] viene profondamente incorporata in un'altra realtà virtuale [in avvenire il Metaverso]. La mente umana, che si è formata in specifiche condizioni in milioni di anni, adesso diventa causalmente e informativamente intrecciata con sistemi tecnici per la rappresentazione di possibili realtà".* I rischi di questa tecnologia riguardano l'illusione di essere incorporati in qualcosa che non ha una consistenza materiale, ad esempio in un avatar di varia dimensione, età o colore della pelle (come quelli previsti dal Metaverso di Zuckerberg). La realtà virtuale immersiva, ma più in generale qualunque tecnologia che attui l'illusione dell'incorporazione, come pensano i filosofi citati, distrugge le nostre relazioni con il mondo naturale. I tradizionali paradigmi di psicologia sperimentale non possono indurre illusioni così forti,



così come guardare un film o un videogioco "non immersivo" non riesce a provocare l'illusione di possedere e controllare un corpo che non sia il proprio. Come hanno evidenziato Madary e Metzinger, nella realtà virtuale la mente umana (che crea virtualmente la nostra esperienza del mondo reale) viene profondamente incorporata in un'altra realtà virtuale. Ciò significa che la mente umana cosciente, che si è evoluta sotto certe specifiche condizioni e in milioni di anni, adesso diventa causalmente e informativamente intrecciata con sistemi tecnici per la rappresentazione di possibili realtà. Ma la realtà virtuale potrebbe provocare altri rischi, quali: il (1) disturbo di depersonalizzazione/derealizzazione (citato nel DSM-5 300.14), (2) l'accesso a contenuti rischiosi quali il sesso (pedofilia virtuale, stupro virtuale), la violenza e la triade oscura (narcisismo, machiavellismo, psicopatia), (3) la negligenza verso gli altri nel mondo reale, (4) assenza di limiti temporali di permanenza nella realtà virtuale, (5) manipolazione mentale, (6) effetto Proteus per la manipolazione comportamentale. Vi sono rischi anche nella realtà aumentata, infatti i fornitori vogliono vendere la possibilità di fare nuove esperienze. Ad esempio Magic Leap sostiene di poter generare, trasmettere, quantificare, raffinare, personalizzare, ingrandire, scoprire, condividere, delle "esperienze". Le esperienze di realtà aumentata prevedono l'inserimento di oggetti o persone nel proprio ambiente reale, invece quelle di realtà virtuale l'inserimento di se stessi in ambienti virtuali. Lo spostamento dalla "informazione" (creazione, trasmissione e consumo) alla "esperienza" (creazione, trasmissione e consumo) definisce questa nuova piattaforma. Il fondatore di Magic Leap, l'ingegnere biomedico Rony Abovitz, dice: "Il nostro è un percorso nell'interiorità umana. Stiamo costruendo l'internet della presenza e della esperienza".



Madary e Metzinger propongono la necessità di un diritto costituzionale all'autodeterminazione mentale, che limiti l'autorità dei governi e salvaguardi la libertà individuale e l'autonomia mentale (almeno nelle democrazie liberali che prevedono la separazione dei poteri). Essi hanno condensato in un documento il codice etico di condotta da impiegare nella ricerca e progettazione di applicazioni di realtà virtuale. Tale misura dovrebbe essere presa per evitare i rischi di reazioni mentali avverse che possano incrementare i costi psicosociali a carico della collettività.