

LUCI E OMBRE DEL METAVERSO



Partiamo dal significato della parola metaverso: i linguisti direbbero che è una crasi fra *meta* – che in greco significa oltre, dopo – e *universo*, usato nell’accezione di nostro mondo, di totalità dei luoghi dove viviamo. Una sorta di universo “ulteriore”, dunque, non necessariamente parallelo e spesso inteso – ad esempio da logici e matematici – di un ordine superiore, da cui l’espressione metalivello.

La parola, quindi, suggerisce qualcosa di superiore, di più importante, che trascende l’universo ordinario e da cui si osserva e si capisce di più; questa è infatti l’accezione di metalivello nei ragionamenti logico-matematici.

La Treccani definisce il metaverso come “una zona di convergenza di spazi virtuali interattivi, localizzata nel cyberspazio e accessibile dagli utenti attraverso un avatar con funzione di rappresentante dell’identità individuale”. È un ambiente digitale che consente la costruzione di un essere e che si avvale dell’interoperabilità fra mondi e piattaforme, in un ambiente di ricerca che crea e interconnette informazioni, soggetti, avatar e oggetti, corrispondendo al concetto di onlife elaborato da **Luciano Floridi**.

UN PO’ DI STORIA

Neal Stephenson (*Snow crash*, 1992) conia il termine metaverso per indicare uno spazio tridimensionale all’interno del quale persone fisiche possono muoversi, condividere e interagire attraverso *avatar* personalizzati. La sua descrizione richiama un gigantesco sistema operativo la cui regolazione è affidata a degli spiriti – o meglio dei *daimon* (dèmoni e non demòni) – che lavorano senza essere visti e a cui gli utenti si connettono trasformandosi a loro volta in software per meglio interagire con il sistema e fra di loro. In questo

modo possono avere una vita (elettronica) autonoma... o meglio apparentemente autonoma in quanto dipendono sempre dalle risorse, il tempo e le priorità che il sistema operativo concede loro. Il primo film che provò a descrivere questa realtà virtuale fu un cartone animato prodotto da **Walt Disney** nel 1982 – *Tron* – diretto dal regista **Steven Lisberger**. Film bellissimo, quasi poetico, riuscì a dare una rappresentazione visiva molto efficace di questo mondo. Nonostante il film fu un semi flop commerciale, la rilevanza del fenomeno incominciava a manifestarsi, tanto è che la stessa Disney ne fece una nuova versione – *Tron Legacy* – nel 2010; più moderno e hitech ma molto meno poetico e incisivo.

Il primo prototipo operativo di metaverso è stato *Second Life*, realizzato nel 2003 da **Linden Lab**, la cui grande espansione – anche per il miraggio di guadagnare con facilità – avvenne a cavallo fra il 2006 e il 2007. In quel periodo nacquero personaggi – o meglio avatar – di grande popolarità come **Ailin Graef** (aka **Anshe Chung**), la prima milionaria di *Second Life*, a cui *Business Week* dedicò addirittura una copertina nel maggio 2006.

L’ESPERIENZA DEL METAVERSO

Provando a descrivere il metaverso come esperienza vissuta tramite le attuali tecnologie, potremmo dire che è un ambiente tridimensionale immersivo nel senso che io posso esplorarlo non solo guardandolo dall’alto come facciamo coi modellini tridimensionali, ma mantenendo contemporaneamente anche una visione oggettiva su di me. Vedo l’ambiente ma, allo stesso tempo, vedo me stesso – o meglio l’avatar che ho scelto per rappresentarmi – come parte dell’ambiente. Una visione doppia e straniante, dunque, per consentire interazioni multiple con altri soggetti che stanno esplorando la stessa zona di me- ➤



Andrea Granelli
Fondatore di Kanso

“Gli universi digitali fanno nascere anche una realtà ideale, a misura di desiderio, dove tutto è più facile e controllabile; e se sorge un problema ... basta spegnere lo schermo”

taverso. È soprattutto l'incontro casuale e non pianificato che si vuole privilegiare. Per questo motivo l'avatar diventa una maschera sociale. Questa proprietà rende interessante il metaverso come luogo di formazione e apprendimento nell'uso di strumenti e macchine, ad esempio negli ospedali o nei campi di battaglia. Oltretutto ogni macchina tende ad avere – e in futuro avrà sicuramente – un “gemello digitale” che non solo ne rappresenta il funzionamento ma che può simularlo insegnando a utilizzarlo. Il passo successivo è che il digitale non si limita a simulare ma diventa l'interfaccia di attivazione, il pannello di utilizzo e di controllo dello strumento. Così è capitato ad esempio in aviazione: all'inizio c'erano sugli aerei dei display digitali attivabili dai piloti; poi sono arrivati i simulatori di volo capaci di mettere in condizioni un pilota di pilotare un aereo senza averlo mai provato ma solo simulato. Il passo successivo sono stati i droni pilotati da terra. La macchina non ha più conducente e il simulatore diventa anche attuatore. Il passo successivo – da molti temuto per i potenziali effetti collaterali non completamente prevedibili – è che il drone si auto-piloti perché il suo software di simulazione ha imparato – grazie alla continua interazione umana e alle molte casistiche sperimentate – cosa fare anche nelle situazioni critiche. Ritornando al metaverso e alla sua dimensione più ludica, possiamo dire che le premesse per il suo successo oramai ci sono tutte. Una recente ricerca condotta da **Wunderman Thompson** mette in luce due aspetti importanti: il 76% degli intervistati afferma che la loro vita quotidiana dipende sempre di più dalla tecnologia digitale e addirittura l'81% pensa che la presenza digitale di un brand sia importante quanto la sua presenza nei negozi fisici.

NON SOLO LUCI

Credo però che la questione principale del metaverso non sia solo se avrà successo. Prendiamo una descrizione più vivida del metaverso: *“Questo luogo non somiglia a nessun altro paese del mondo. La sua popolazione è tutta composta di ragazzi. I più vecchi hanno quattordici anni: i più giovani ne hanno otto appena. Nelle strade, un'allegria, un chiasso, che ti attrae e ti stimola! Gruppi di giovani dappertutto: chi gioca, chi interagisce, chi comunica, [...] altri, con i loro avatar, fanno cose impossibili agli umani: chi recita, chi canta, chi fa esercizi spericolati, chi lotta [...]”*.

Forse a qualcuno sembra familiare... e infatti deve esserlo. Con alcune piccole sostituzioni ho utilizzato la descrizione che **Carlo Collodi** fa – nel suo *Le avventure di Pinocchio* (capitolo XXXI) – del “paese dei balocchi”, un paese immaginario e meraviglioso, dove tutti sono amici, dove si trovano mille occasioni per passare il tempo in modo spensierato e dove le nostre debolezze, fragilità e mancanze scompaiono come per incanto. Questo io ritengo sia il punto. Lo dice in modo efficace **Sherry Turkle**, docente al MIT e uno dei maggiori esperti di impatti psicologici del digitale, nel suo libro *Alone together*: *«La tecnologia è seducente quando i suoi richiami incontrano la nostra umana vulnerabilità»*. Fragilità che viene trasformata – come difesa – in crescita della volontà di controllo e supremazia. E infatti **Jacques Ellul** nota, nel suo *Il sistema tecnico*, che *«ciò che sembra caratterizzare più profondamente l'uomo che vive nell'ambiente tecnico è la crescita della volontà di potenza»*.

E quali sono allora le possibili conseguenze? Che ciò che pensiamo ci rafforzi, nei fatti ci indebolisce ancora di più. Questa fu la delusione e



sofferenza di *Pinocchio* e questo ci ricorda **John Maeda** – professore emerito del **Media Lab** di Boston – nel suo *Le leggi della semplicità: “ciò che ho imparato dal lavoro di Ivan Illich è che la tecnologia, pur essendo un fantastico mezzo per conferire abilità, può essere allo stesso tempo un esasperante mezzo per mutilare”*.

E questa considerazione è particolarmente critica per i bambini durante il loro percorso educativo ed evolutivo. Osservano **Maria Rita Parsi, Tonino Cantelmi e Francesca Orlando** in *L'immaginario prigioniero* che l'adolescenza è un periodo di particolare vulnerabilità a fenomeni di dipendenza, non solo dalle droghe, ma anche da comportamenti in grado di cogliere, alterandole, le parti più profonde del sé. Il senso di realtà – e la sua differenza fra immaginazione e sogno – si costruisce in questa fase e la confusione tra realtà e virtualità può minare alla base questo importante processo formativo. Il nativo digitale non è di per sé un antidoto a questo rischio, anzi.

L'espressione «nativi digitali» venne coniata dal pedagogista newyorkese **Marc Prensky** in un ormai celebre articolo dell'ottobre 2001 intitolato *Digital Natives, Digital Immigrants (On the Horizon, MCB University Press, Vol.9, n.5)*. La riflessione di Prensky era ancora imbevuta di quell'ottimismo di chi stava aspettando una nuova generazione portatrice di nuovi stili cognitivi e di apprendimento più adatti al “nuovo mondo”. Ma gli universi digitali oltre a sfocare la realtà e creare un continuum integrato fra identità reale e virtuale, fanno nascere anche una realtà ideale, a misura di desiderio, dove tutto è più facile e controllabile; e se sorge un problema ... basta spegnere lo schermo.

È allora necessario liberare l'immaginario dei più giovani da questi vincoli auto-imposti, immaginario che rischia di rimanere prigioniero di una vera e propria “contraffazione esistenziale” a cui l'epoca delle tecnologie in cui sono nati tende a condannarli. ■