

Verso il metaverso

Autore : Massimo Frenda

Data : 2 Novembre 2021



amo, la temiamo e la sfidiamo. La virtualità è il futuro e anche il presente, a seconda di quello che viviamo o, per l'appunto, ci illudiamo di vivere.

Una realtà si dice "virtuale" se è costruita esclusivamente nella mente e non ha un corrispettivo nel concreto. È un mondo fittizio immaginato e compreso come se fosse vero.

Si può dire equivalente alla realtà non virtuale se e solo se per il soggetto i due mondi sono indistinguibili. In altre parole, la realtà - virtuale e non - è circoscritta in relazione alla costruzione psichica che genera all'interno dell'individuo.

Perché una realtà virtuale si possa dire effettivamente "identica" ad un'altra si deve ipotizzare che tutti i soggetti non sarebbero capaci di distinguere i due campi. Un poco difficile ma non impossibile, diciamola tutta. L'identità sta, ancora una volta, all'interno del quadro di percezione, cioè delle cause che provocano nel soggetto certe rappresentazioni del mondo.

L'intelligenza è una questione di capacità comportamentali di tali sistemi: cosa possono fare, quali *output* possono produrre in seguito a certi *input* è già in studio ed analisi ma c'è un mare da attraversare. Il tratto distintivo dell'intelligenza sta nel trovare i mezzi giusti per i propri scopi, dati alcuni problemi e obiettivi.

La coscienza è più una questione di esperienza personale. È chiaro che abbiamo intelligenza, ma abbiamo anche soggettività; sembra qualcosa che viene dall'interno nel momento in cui facciamo pratica. Quella soggettività - coscienza - è ciò che rende significative le nostre vite. È anche ciò che ci fornisce una presa di posizione morale in quanto esseri umani.

A proposito di mondo virtuale è di questi mesi il rilancio di un termine che non è così facilmente conosciuto dalla massa, il *metaverso*. Esso è più utilizzato dalle grandi società tecnologiche per fare riferimento ad un mondo virtuale condiviso.

Da Facebook ad Epic Games, produttore di Fortnite, da Nvidia a Roblox, piattaforma di videogiochi ed esperienze virtuali che oggi vale 47 miliardi di dollari, molte stanno inseguendo il sogno di un nuovo grande mondo simulato dove gli utenti, per mezzo di riproduzioni digitali di loro stessi, degli *avatar*, quindi, possano interagire fra loro, vivere una seconda vita, spendere per abiti e per esperienze interattive

multimediali, dai concerti ai film.

Spiegare cosa sia è molto contorto anche perché, fino ad ora, se ne è solo discusso, una teoria sull'evoluzione di Internet che non ha esempi pratici se non nelle opere di fantascienza. Si tratterà di un ampliamento di quella che, oggi, è la rete, estesa oltre i monitor, con realtà aumentata e la progressiva creazione di un mondo virtuale più vero di quello in cui viviamo, con leggi, valute e spazi propri.

Il concetto di metaverso prende origine nel romanzo *'Snow Crash'* di Neal Stephenson del 1992. In esso l'autore immaginava e descriveva un gemello digitale del mondo reale, in cui le persone, proprio tramite degli *avatar* ed infilando un avanzato visore per la realtà virtuale, venivano proiettati in un ambiente totalmente digitalizzato.

A differenza dell'attuale realtà virtuale, adoperata specialmente per i giochi, questo mondo virtuale potrebbe essere utilizzato tangibilmente per qualsiasi cosa: lavoro, gioco, concerti, viaggi al cinema o semplicemente per uscire.

La maggior parte degli esperti immagina che, per interagire nel metaverso, useremo un *avatar 3D*, dunque una rappresentazione digitale antropomorfa di sé.

Esso può dunque essere pensato come ad un'evoluzione di Internet. Potrebbe essere immaginato come sarebbe la Rete delle Reti se fosse una grande città virtuale da esplorare per mezzo degli *avatar*, dove gli utenti possono pagare usando valute digitali e in cui degli *smart contract* stabiliscono i legami fra i servizi integrati - film, musica, videogiochi, apprendimento, ogni tipo di cosa, potenzialmente, è parte del metaverso - e gli utenti.

Proprio Facebook sta studiando le applicazioni che si potrebbero poi utilizzare in una forma embrionale di metaverso; altre, come Nvidia, stanno invece riflettendo nello sviluppare gli strumenti e gli ambienti di simulazione che servono a progettare le piattaforme che vi verranno poi inserite.

Proprio Mark Zuckerberg starebbe pensando di modificare il nome del suo *social* in virtù di questa nuova iniziativa. Verosimilmente, il nuovo marchio potrebbe evocare i nuovi interessi della compagnia, tra cui quello di partecipare alla realizzazione del metaverso, che, a detta del fondatore del *social* più famoso al mondo, è la nuova frontiera di Internet, oltre ad essere una sua nuova ossessione.

Oggi Facebook, come scritto in un [precedente articolo](#), è sotto la gogna mediatica: la principale causa sta nel fatto che il marchio è sempre più associato al fenomeno delle *fake news*. Inoltre, agli abitanti della rete che rispondono ad una specifica anagrafica sembra che il suo concetto del Web stia diventando obsoleto e retrogrado.

Ora che si aprono nuovi scenari di relazione sociale, supportato e spinto dal *lockdown*, il *social* dove ci si scambia solo auguri e qualche foto, oltre che tremendi assoli farciti di citazioni rubate e di, per l'appunto, ciarlatane informazioni, il gigante biancoazzurro comincia ad avvertire i primi scricchiolii.

In effetti, il nome di Facebook non sarebbe più un biglietto da visita che equivale ad innovazione e progresso e potrebbe essere inteso negativamente da *partner* e investitori.

Tutto il settore del *gaming* inizia a guardare con crescente interesse al metaverso. Epic Games, ad esempio, con Fortnite, può essere già considerata vicina a questa tecnologia. Basti pensare al concerto virtuale di Ariana Grande accolto proprio su Fortnite.

Tim Sweeney, fondatore di Epic Games, ha spesso affermato con entusiasmo delle prospettive del metaverso. Più in generale, i giochi *multiplayer online* da sempre spartiscono mondi interattivi e virtuali; un

esempio fra tutti celebre World of Warcraft prodotto da Blizzard. Sebbene non siano ancora metaverso, è ovvio che ne condividano molte delle idee di base.

Anche altri giochi si stanno accostando ad un'idea del metaverso. Roblox è una piattaforma per migliaia di singoli giochi collegati ad un ecosistema più ampio.

Quello che evinciamo da tutto questo scenario è che la realtà virtuale ha fatto molta strada negli ultimi anni: come non pensare all'utilizzo dei visori di fascia alta, che possono convincere l'occhio umano a vedere in 3D, mentre l'utente si sposta in un mondo virtuale?

È diventato anche più *mainstream*, con *device ad hoc* di alta fatturazione. L'esplosione di interesse per le NFT, che possono monitorare in maniera attendibile la proprietà dei beni digitali, potrebbe indicare come agirebbe un'economia virtuale.

Inoltre, i mondi digitali più avanzati hanno l'urgenza di una connettività migliore, più coerente e più mobile, qualcosa che potrebbe essere risolto con il lancio del 5G.

Di certo, il metaverso non sarà un prodotto di nicchia. Se questa tecnologia vedrà la luce appieno, sarà grazie ai grandi *player* dell'IT. In altri termini, tutti lo potranno usare, se lo vorranno. Oppure resterà allo stadio attuale: un'idea attraente, ipnotica, ma destinata a rimanere semplicemente tale, perché troppo al di là delle possibilità e del credo umano.

Il filosofo australiano Samuel Alexander affermò:

Essere reali è avere poteri causali

e Phillip K. Dick una volta disse:

Una cosa reale è qualcosa che non scompare quando smetti di crederci.

Perché alla fine la realtà virtuale è solo una diversa forma di realtà, forse solo più perfetta. O, almeno, ci illudiamo che sia così.