

Metaverso, il rifugio virtuale all'infelicità terrena.



di Carlo Parenti · *Metaverso*. Questo termine passa di bocca in bocca. Ma che cosa significhi non è chiaro ai più. Il *Metaverso* non esiste fisicamente. È un universo parallelo accessibile, come un videogioco, da un computer. È una “realtà virtuale” e per la scienza fisica si contrappone a un *reale effettivo*. Infatti, è nel mondo di internet che acquista vita. Si pensa che il Metaverso possa essere il successore di internet.

Il termine ([vedi Treccani](#)) – impiegato per la prima volta nel 1992 da Neal Stephenson nel romanzo cyberpunk *Snow crash* per indicare un mondo virtuale in 3D popolato di repliche umane digitali – definisce 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. Il termine ha avuto di recente una vasta risonanza mediatica nell'ottobre 2021, quando M. Zuckerberg ha mutato la denominazione dell'azienda da lui fondata, che controlla piattaforme quali Facebook, Instagram e WhatsApp, in *Meta Platforms*.

Il Metaverso è in sostanza una sorta di mondo parallelo in cui si può inventare un proprio *alter ego*. Diventerà sempre di più una fonte di grandi guadagni reali, ma dove si useranno pure criptovalute come Bitcoin – per le compagnie che gestiscono internet. Oltre a Facebook, anche Google a gennaio 2022 ha investito 69 miliardi di dollari per comprare un produttore di videogiochi per puntare sul Metaverso. Qualcomm e Microsoft

sempre a gennaio hanno dato avvio a una collaborazione per lo sviluppo di prodotti e servizi dedicati al Metaverso. Secondo Bloomberg Intelligence, entro il 2024 il Metaverso raggiungerà un valore di 800 miliardi di dollari. Anche il colosso di investimento *Black Rock* vi crede molto e ritiene che cambierà la quotidianità delle persone e che un miliardo di individui popolerà questo mondo entro il 2030.

Per rendere più redditizio questo nuovo mercato gli avatar possono comprare NFT, acronimo di *non-fungible token*, risorse digitali vendute come pezzi da collezione o opere d'arte che hanno un certo valore in base alla loro unicità garantita e certificata. Per creare un Nft è necessario un procedimento tramite *blockchain*, cioè un registro di contabilità condiviso e immutabile che facilita il processo di registrazione delle transazioni e la tracciabilità dei beni in una rete commerciale. Il loro mercato oggi vale più di \$ 40 miliardi e alcuni pezzi sono stati scambiati anche a diversi milioni di dollari. Un'opera di Beeple, ovvero l'artista Mike Winkelmann, l'anno scorso è stata venduta a 69 milioni di dollari. Un'opera non tangibile in modo tradizionale, ma resa in formato Nft e consistente in un collage delle cinquemila opere che Beeple aveva realizzato in altrettanti giorni. Ma si possono comprare anche oggetti concreti. Marchi molto noti come Adidas stanno per entrare nel Metaverso per vendere i propri prodotti agli individui reali che lo popoleranno con le loro repliche umane digitali. Le aziende produttrici e commerciali già pensano a "*metabrand*" per liberarsi dai vincoli delle piattaforme social. Osserva Gilberto Pierazzuoli: "Dove fare allora gli acquisti? Falso problema. Questa è un'economia ipotetica: il punto di arrivo dell'economia finanziaria che sarà riuscita a sbarazzarsi definitivamente dei riferimenti all'economia reale. Ogni investimento è a rischio, è una scommessa. Il metaverso X sarà più a rischio ma con rendite più alte e così via".

Per accedere al Metaverso basta registrarsi a un qualsiasi

sito che ne faccia parte e, per un'esperienza davvero immersiva, avere un visore o comunque qualche accessorio che consenta di proiettarsi nel mondo virtuale. Un sito è *Decentraland* che è una piattaforma basata su browser del mondo virtuale 3D. Gli utenti possono acquistare appezzamenti di terreno virtuali nella piattaforma come NFT tramite la criptovaluta MANA, che utilizza la blockchain di Ethereum. È un mondo sorprendentemente capitalista! Dei costruttori edili, spendendo milioni di dollari, hanno comprato terreni e costruito villaggi turistici e centri commerciali, tutti digitali, pensando di ricavarne delle fortune. Un altro spazio virtuale molto frequentato da giovani è invece Roblox. Un videogioco pubblicato nel 2006 che oggi vale 40 miliardi di dollari. Nel gioco si possono creare propri mondi virtuali, dove si può scegliere chi far entrare, si può socializzare con altri utenti e creare una realtà èersonale tramite uno specifico linguaggio di programmazione. È "una copia del nostro mondo in cui i bambini sgomitano per ottenere status symbol" (*The Guardian*)

Questo universo virtuale non sarà un paradiso per un futuro luminoso, splendido, felice, ma -come nel romanzo di Stephenson- finirà con essere un luogo di diseguaglianze. Non a caso i turbocapitalisti delle grandi corporation se ne stanno impadronendo. Nel citato romanzo l'autore immagina infatti che ogni persona può realizzare in 3D ciò che desidera, negozi, uffici, nightclub e altro, il tutto potenzialmente visitabile dagli utenti. Una visione futuristica dell'internet moderna, frequentata dalle fasce della popolazione medio alte, dove la differenza tra le classi sociali è rappresentata dalla risoluzione del proprio avatar, da quelli in bianco e nero dei terminali pubblici, a quelli in 3D dei ricchi, e dalla possibilità di accedere a luoghi esclusivi (si veda anche Wikipedia). Nel Metaverso, per *Die Zeit*, vi sarà ogni ambito della vita: la salute, i consumi, l'intrattenimento e persino le professioni legate al sesso.

Si pensa che il Metaverso potrà essere un incubo, perché saremo sottoposti al dominio delle aziende che già oggi dettano le regole su internet. Intere generazioni cresciute sui videogiochi già vi trascorrono gran parte del loro tempo e saranno i fruitori di questo spazio virtuale. E anche gli adulti, complice l'isolamento da pandemia di Covid, sono sempre più *"posseduti"* da internet come oggi configurato.

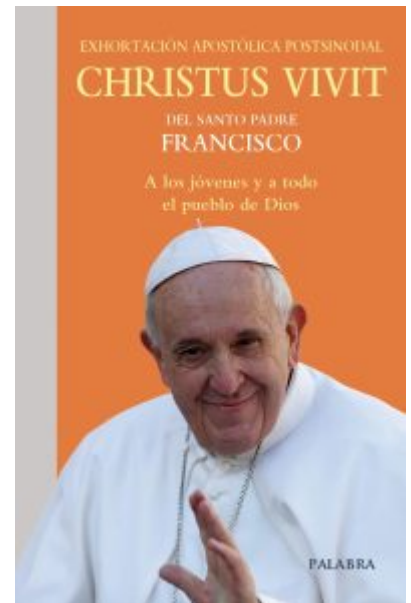
Ma cosa ci spinge come esseri umani a creare delle nostre versioni digitali, gli avatar, e cosa si rischia?

Ci dà una risposta Papa Francesco -il leader più attento ai veri fenomeni che connotano, anche negativamente, questo nostro cambiamento d'epoca- che in più occasioni ha colto i pericoli del web.

"Di fronte all'amara delusione per tanti sogni infranti, di fronte alla preoccupazione per le sfide che incombono, di fronte allo scoraggiamento per la povertà dei nostri mezzi, la tentazione è quella di chiudersi nel proprio egoismo individualistico e rifugiarsi nell'indifferenza alle sofferenze altrui[...]. La quaresima è tempo propizio per contrastare queste insidie e per coltivare invece una più integrale comunicazione umana fatta di 'incontri reali', a tu per tu" (messaggio per la quaresima 2022).

Nella Esortazione Apostolica *'Christus vivit'* (del 2 aprile

2019) si legge:



“... Non è sano confondere la comunicazione con il semplice contatto virtuale. Infatti, «l’ambiente digitale è anche un territorio di solitudine, manipolazione, sfruttamento e violenza, fino al caso estremo del dark web. I media digitali possono esporre al rischio di dipendenza, di isolamento e di progressiva perdita di contatto con la realtà concreta, ostacolando lo sviluppo di relazioni interpersonali autentiche...n.88[...]Non andrebbe dimenticato che «operano nel mondo digitale giganteschi interessi economici, capaci di realizzare forme di controllo tanto sottili quanto invasive, creando meccanismi di manipolazione delle coscienze...n.89[...]«le relazioni on line possono diventare disumane. Gli spazi digitali ci rendono ciechi alla fragilità dell’altro e ci impediscono l’introspezione. Problemi come la pornografia distorcono la percezione della sessualità umana da parte dei giovani. La tecnologia usata in questo modo crea una ingannevole realtà parallela che ignora la dignità umana». L’immersione nel mondo virtuale ha favorito una sorta di “migrazione digitale”, vale a dire un distanziamento dalla famiglia, dai valori culturali e religiosi, che conduce molte persone verso un mondo di solitudine e di auto-invenzione, fino a sperimentare una mancanza di radici, benché rimangano fisicamente nello stesso luogo. La vita nuova e traboccante dei giovani, che preme e cerca di affermare la propria

personalità, affronta oggi una nuova sfida: interagire con un mondo reale e virtuale in cui si addentrano da soli come in un continente sconosciuto...n.90”.

“Non accontentarti di incontri virtuali, cerca quelli reali, soprattutto con chi ha bisogno di te: non cercare la visibilità, ma gli invisibili. Questo è originale, rivoluzionario[...]Coltivare la mistica dell’insieme, la gioia di condividere, l’ardore di servire” (ai giovani di Atene il 6 dicembre 2021). “...aprire la strada al dialogo, all’incontro, al sorriso, alla carezza. Questa è la rete che vogliamo. Una rete non fatta per intrappolare, ma per liberare, per custodire una comunione di persone libere” (24 gennaio 2019).