

Metaverso

20 Marzo 2022

Da Comedonchisciotte del 18-3-2022 (N.d.d.) Sembra che nemmeno nel mondo virtuale — promesso come futuro e rubricato sotto il nome di metaverso — la maggior parte di noi mortali possa essere felice. Ciò che viene pubblicizzato come la realizzazione del paradiso promesso, finisce per riprodurre il mondo reale. La CNBC (canale americano di notizie economiche in abbonamento) ha appena annunciato che il mercato immobiliare nel metaverso è già intorno ai 500 milioni di dollari. Spieghiamo di cosa si tratta. Il metaverso è un mondo digitale tridimensionale, dove gli utenti si immergono usando gadget come occhiali da proiezione e sensori per il corpo per “abitare”; in un’esperienza che promette di essere reale come quella fisica. Il nome deriva da un romanzo di fantascienza del 1992, Snowcrash, di Neal Stephenson, che nell’anno della sua pubblicazione fu nominato per diversi premi editoriali di quel genere. Il metaverso, un progetto ancora più futuristico e ancora da realizzare, permette già riunioni virtuali dove i partecipanti possono sedersi e discutere, come nel mondo reale, anche se sono lontani migliaia di chilometri — uno dall’altro. Indossate i vostri occhiali per amplificare la realtà, i vostri sensi e vi collegate a un provider di accesso al metaverso e voilà, siete in un luogo dove potete interagire “fisicamente” con gli altri e con l’ambiente virtuale. Qualcosa del genere è già stato provato nel mondo dei giochi digitali. I giocatori non hanno più bisogno di stare davanti a uno schermo, ma sono inseriti nell’intrattenimento e giocare è ora “vivere”; nello spazio virtuale del gioco, dove sfide, minacce e ricompense sono proiettate come “esperienza reale”. Nel 2019 la società Facebook, ora ribattezzata Meta, ha lanciato il mondo virtuale Facebook Horizon con la promessa di farlo diventare una nuova realtà senza confini per i suoi utenti. Microsoft ha acquistato la società Altspacevr per sviluppare i propri spazi metaverso. Cosa offre il metaverso? Mark Zuckerberg ha cambiato il marchio di Facebook annunciando la nascita di un Metaverso: il mondo virtuale dovrebbe presto sostituire quello reale. Le implicazioni per l’esacerbazione dell’alienazione che tutto questo può avere sono ovvie. “C’è un potere nell’essere immersi in un mondo che è molto diverso da quello con cui interagiamo attraverso uno schermo piatto. (….) Una volta che sei immerso in uno spazio, anche se non puoi essere fisicamente toccato, sei esposto a cose che assumono un livello di realismo che può essere psicologicamente aggressivo”, dice lo psicologo Albert Rizzo, direttore della Realtà Virtuale Medica all’Istituto per le Tecnologie Creative della University of Southern California (USC). [….] Il pericolo di questa nuova escalation di alienazione è che il suo sviluppo è guidato dal profitto piuttosto che dall’utilità sociale. Alcune minacce sono già realtà nei pochi spazi metaverso esistenti. Al Centre for Countering Digital Hate, hanno scoperto che bambini, adolescenti e giovani adulti sono esposti a violenza eccessiva, pornografia e abusi verbali e psicologici su piattaforme di gioco di realtà virtuale come vrchat, accessibile attraverso il metaverso offerto dalla società Facebook. In un articolo per The Guardian, Keza MacDonald racconta le sue esperienze dopo aver “vissuto” nel mondo virtuale. Il titolo del suo articolo è alquanto esplicito, ho visto il metaverso e non lo voglio. Dopo aver visto come, lontano da un’utopia virtuale dove gli esseri umani si realizzano come esseri sociali, il metaverso “offre qualcosa che assomiglia più a un incubo tecnocratico tardo-capitalista”; portato all’estremo: “I mondi virtuali non sono intrinsecamente migliori del mondo reale”. Ma nella realtà le cose possono essere più surreali di quanto possiamo immaginare a priori. L’articolo della CNBC citato all’inizio di questo articolo spiega come le vendite immobiliari nel metaverso dovrebbero raggiungere 1 miliardo di dollari quest’anno. Si tratta di aziende che fioriscono in questo mondo reale, dove centinaia di milioni di persone soffrono la fame, per “vendere” lotti del mondo virtuale in modo da poter intraprendere progetti di urbanizzazione e sviluppo in quel mondo. Sembra assurdo, ma è reale come business. Secondo Brand Essence Market Research, il mercato immobiliare metaverso dovrebbe crescere annualmente a un tasso del 31%. La società immobiliare virtuale Republic Realm ha pagato 4,3 milioni di dollari per terreni nel metaverso, dove intende sviluppare un centinaio di isole, chiamate Fantasy Island, con ville, barche, piste da sci, ecc. Alcune di queste isole sono già state acquistate per 15.000 dollari ciascuna e messe in vendita per più di 100.000 dollari. Una piccola “bolla” immobiliare virtuale, dove gli acquirenti possono assumere prestiti bancari, ipotecare le loro proprietà e pagare il loro paradiso virtuale a rate. Stiamo parlando di soldi nel mondo reale. Alcuni hanno avvertito che tutti questi processi non sono altro che sofisticate truffe finanziarie come gli schemi di Ponzi digitali, ma gli “imprenditori” di questi mondi di fantasia sostengono che è reale, finché la gente ci crede ed è disposta a investirci. Una “valanga di aziende, tra cui alcuni marchi globali e investitori di peso, stanno scommettendo su questa nuova mania immobiliare virtuale, sperando di ottenere lotti acquistati in quella che potrebbe essere la prossima Manhattan o Monaco virtuale”. Catene di negozi, servizi, ristoranti e alberghi, tra le altre imprese, stanno esplorando l’acquisto di terreni nel mondo virtuale per mettere le loro strutture commerciali nel metaverso. Ci sono già centri congressi virtuali che possono essere affittati per conferenze e riunioni. In un mondo reale afflitto da povertà, pandemie, guerra, insicurezza sociale, vulnerabilità economica, “fuggire” nel mondo virtuale può essere irresistibile per alcuni. Ma vivere nel metaverso costa denaro e il modo in cui ci vivi dipende dalla tua solvibilità economica in quello reale. Anche nella nuova promessa di una felicità raggiungibile nella virtualità, come ultima frontiera della sua macchina dei sogni, il capitalismo non può più sfuggire alla sua essenza predatoria. Si stima che ci siano 150 milioni di senzاتetto nel mondo. Una persona su dieci nel pianeta appartiene alla categoria della povertà estrema, due terzi vivono sotto la soglia di povertà e nessuno di loro sa cosa sia la realtà virtuale, né conosce nessuno che abiti il

metaverso. Ma gli “eletti”, soprattutto del vecchio mondo, che diventeranno dipendenti dal mondo fantastico che ci viene promesso, scopriranno che in questo scenario di virtualità varranno per ciò che hanno e vivere il proprio sogno dorato costa denaro sonante. Quando si sveglieranno dal sogno virtuale, scopriranno che pagarlo ha significato la schiavitù in un sistema capitalista reale, che non ha più nulla da offrire al mondo se non continuare a distruggerlo. Ernesto Estévez Rams