

Metaverso, Metaverso delle mie brame, chi è il più connesso del reame?

La realtà virtuale avanza, inesorabile. Procede in entrambi i sensi e la dissoluzione dell'individuo nel cyberspazio va di pari passo con la sua sostituzione nelle attività quotidiane: programmi, macchine, robot, androidi prendono il posto di un'umanità che si sta smaterializzando.

L'antropoide compie un passo verso la macchina, la crea e la programma, la indossa e infine la infila sottopelle: se ne serve per ogni attività e necessità, dalla medicina e cura personale ai trasporti passando chiaramente e innanzitutto per i campi di battaglia, laddove sono stati ideati tutti questi prodigi. Fino a inventare e partorire un mondo parallelo e incrociato, un ibrido virtuale tra vita biologica e artificialità tecnologica.

Le connessioni audio-video, presto trasferite in universi fatti di ologrammi in cui "ci saremo" anche noi, ambiscono a essere *la* realtà, *il* mondo reale espianato da ogni carnalità, per delegare le faccende più sporche e faticose alle nuove schiere di schiavi, androidi o subumani, che razzoleranno tra le macerie tossiche del mondo in disfacimento mentre i loro padroncini svolazzeranno pavoneggiandosi nel Mondo Nuovo Cibernetic.

In principio fu *Tamagotchi*, a metà anni Novanta, poi arrivò *Second Life*.

Due eventi futili, in apparenza. Due videogiochi, in teoria.

Tamagotchi nasce al termine dell'epoca dei videogames portatili. Internet si sta lentamente diffondendo, assieme a consolle casalinghe come la Playstation, mentre scompaiono le sale giochi che avevano attratto bambini e adolescenti, per far spazio alle future Sale Slot dove costoro, diventati adulti, vorranno vincere (o più spesso perdere) soldi e non si accontenteranno più di passare il tempo davanti agli schermi a colpi di *Insert Coins*.

In mezzo alla fauna elettronica degli anni Novanta, in Giappone esce un oggetto a forma di uovo, grande come un portachiavi, che sarà perlopiù denigrato come inutile e stupido. Pensato per i bambini molto piccoli, *Tamagotchi* è un "animale domestico cibernetico", un pulcino a cui rivolgere le proprie cure e attenzioni, farlo mangiare e bere, dormire e scaldare. Se però il cucciolo virtuale non sarà curato nel modo giusto, morirà inesorabilmente. Nell'eventualità, se ne potrà comprare un altro.

Dietro l'apparente vacuità del giocattolo si può intravedere il progetto sotteso: creare un allevamento di puericoltura informatica, adattare le nuove generazioni che in un futuro già imminente dovranno nutrire il proprio Smartphone. Di contenuti, più o meno catturati dalle reti social, e applicazioni; ma soprattutto di pappa vera e propria, soldi per la tariffa ed energia per ricaricare la batteria.

Con *Tamagotchi* come principale precursore, il cordone ombelicale che lega la post-umanità al proprio scettro telematico *smart* è stato creato. Ora non resta che concepirlo nella realtà virtuale, ed è così che nasce *Second Life*. Videogioco dei primi anni del Duemila, permette la creazione di una vita parallela in un mondo nuovo, una terra promessa virtuale dove far dischiudere il proprio alter

Avatar cibernetico e lì farlo crescere, interagendo con gli altri golem elettrici. L'idea è semplice: ci si collega ad internet, si entra nella Seconda Vita e si visitano luoghi ricreati artificialmente, si frequentano bar e discoteche dove far bere e ballare il proprio bambolotto, godendo dell'ebbrezza di poterne incontrare altri e con questi scambiare due chiacchiere. Insomma, una chat tridimensionale, che unisce alla pratica sempre più diffusa di farsi degli amici (o anche qualcosa di più) nella rete telematica l'esperienza dell'immersione in ambienti virtuali stile videogiochi.

Ma qui si incontrano subito grossi limiti. Primo, questa immersione è ancora unicamente visiva, e ben presto alle potenzialità di ricreazione di ambienti di ogni genere, reale o immaginario, subentrerà la delusione di non potersi davvero sentire "dentro" questi spazi. Inoltre, la stragrande maggioranza degli incontri avviene per scopi sessuali, a tal punto che inizia a diffondersi perfino la pratica dello stupro virtuale. A quanto pare l'anonimato e la distanza dalla realtà permettono lo scatenarsi di queste pulsioni, e la *virtual reality* si trasforma presto in un bordello sadomasochista di padroni e schiavi. Il progetto *Second Life* fallisce miseramente, non l'idea sottostante.

Il Metaverso è iniziato come spazio vuoto, landa deserta. Forse perché ancora sconosciuto? Perché non ci sono le potenti connessioni necessarie al suo funzionamento? L'umanità è forse ancora troppo poco virtuale? Oppure perché è basato quasi unicamente sul denaro, qui sublimato in criptovaluta?

Il Metaverso è disabitato ma intanto la sua galassia si espande, pronta a inghiottirci: quando diventerà la Rete del futuro?

Il termine è stato coniato nel 1992 da Neal Stephenson nel suo romanzo di fantascienza *Snow Crash*, unendo i termini *meta*, dal greco antico "dopo, oltre", e *universo*. Si tratta di una sfera nera dalla circonferenza di 65536 km (2^{16}), tagliata in due all'altezza dell'equatore da una strada percorribile anche su di una monorotaia con 256 (2^8) stazioni, ognuna a 256 km di distanza. La sua è una visione futuristica dell'allora nascente Internet, dove ognuno può costruirsi una casa, negozi, uffici, nightclub, tutti potenzialmente visitabili dagli altri utenti, ma fortemente classista, dove la quantità di denaro posseduto determina la possibilità di farsi un avatar a colori e in 3D e non in un piatto bianco e nero, e dalla possibilità o meno di accedere a luoghi privati o esclusivi, come ad esempio il *Sole Nero*.

Ma quante persone frequentano il vero e proprio Metaverso? Statistiche risalenti al giugno 2023 sostengono esserci 400 milioni di utenti attivi, soprattutto statunitensi, e si prevede che nel 2026 un quarto della popolazione mondiale lo userà almeno un'ora al giorno.

Se una ventina d'anni fa appena non era possibile immaginare che l'uomo nuovo avrebbe ben presto camminato per le strade parlando metodicamente da solo o, peggio, smanettando guardando lo schermo del proprio *tuttofonino*... l'immagine di questi esseri post-umani che, muniti di occhiali come fossero mosche elettroniche, si dimenano nello spazio vuoto *simulando* ma al tempo stesso *performando* l'interazione che in effetti stanno avendo nella realtà virtuale... ebbene, questa immagine rischia di essere la più terribile e ineluttabile premonizione di un futuro già presente.

L'unica opportunità di resistenza al metamondo che avanza, è disconnettersi. Andare in tilt, giungere al più presto al *game over*.