



COLLANA "PENSIERI DIGITALI"

*un'iniziativa promossa da pianetararo.org*

# IL LATO OSCURO DEL DIGITALE

FABRIZIO LUGLI

## IL LATO OSCURO DEL DIGITALE

Fabrizio Lugli

**Abstract:** Come per la ben nota Forza nella saga di Star Wars anche il digitale ha il suo lato luminoso e oscuro. Fin dalla sua nascita abbiamo considerato internet uno strumento invece che un ambiente e questo le ha permesso di crescere senza regole di cui ora paghiamo le conseguenze. Ci serve un'ecologia dei media per creare un ambiente salutare, con particolare riguardo al mondo dei nativi digitali e alle loro modalità comunicative. Attraverso l'analisi del funzionamento dei social media e dei videogiochi (ex. Fortnite) cerchiamo di riflettere perché il mondo digitale è così irresistibile, per essere pronti questa volta al metaverso, anche se si tratta di un mondo nel quale in parte viviamo già, nel quale si pone ancora una volta e più forte il tema della fiducia nell'altro in rete. Ma siccome non tutto è oscuro e possono esserci vantaggi, ad esempio di sostenibilità, serve una politica buona con una visione chiara che regolamenti i modelli di business e favorisca la consapevolezza.

**Parole chiave:** social networks, nativi digitali, IAD, videogames, metaverso, media education, ecologia dei media

### Introduzione

Nell'universo della saga di Star Wars (successo cinematografico di George Lucas) l'uomo è libero, ma come nella vita, stretto tra due opposte dimensioni rappresentate dalla "Forza". Questo è forse l'elemento più emozionante della narrazione; l'introduzione e l'uso del concetto della "Forza" descritta come "un campo di energia creato da tutti gli esseri viventi. Ci circonda e ci penetra. Lega insieme la galassia"<sup>1</sup>. La Forza non è qualitativamente né buona né cattiva, ma ha due "lati" o aspetti dai quali gli individui "sensibili alla forza" possono attingere, e semplicisticamente, identificabili come: "la luce", che spinge al bene e a non chiudersi nell'egoismo e il "lato oscuro" che spinge l'uomo a concentrarsi su sé stesso, sul potere da acquisire ed esercitare anche a scapito degli altri.

Attraverso una raccolta di approfondimenti, ricerche, frammenti editoriali e fatti reali si proverà ad offrire spunti di riflessione sul lato oscuro dell'universo digitale. Il richiamo è volutamente provocatorio ed esprime un punto di vista soggettivo e personale, per lo più influenzato dalla cultura, dalle esperienze, dal vissuto, dagli studi e dal lavoro di chi scrive che, seppur in misura circoscritta, ha avuto l'opportunità di osservare il processo di costruzione ed evoluzione del

---

<sup>1</sup> Episodio IV della saga Star Wars

digitale da un angolazione "interna", come potrebbe essere quella delle maestranze all'opera in un cantiere di un grattacielo, uno spunto forse un po' intriso di scetticismo e disincantamento ma sicuramente carico di preoccupazioni e dubbi.

Potremmo dire che anche il digitale presenta le due facce della "Forza" e cercheremo di soffermarci sulla sua progettazione a volte problematica e su alcuni "attori" tecnologici evidentemente incantati dal "lato oscuro". Come ci ricorda la prima legge di Kranzberg<sup>2</sup> "La tecnologia non è né buona né cattiva; non è neanche neutrale": tralasciando per il momento la sua "non neutralità", come in Star Wars sta a noi decidere come impiegarla (o progettarla), se in modo "buono" o "cattivo".

Concordo con Luciano Floridi quando dice che "con Internet abbiamo sbagliato. Erano gli anni Novanta e bisognava decidere se regolare Internet oppure lasciarla prima crescere. In passato, si era preferito non imbrigliare la libera competizione durante la fase di crescita, dai giornali all'elettricità, dal telefono alla televisione. Si confuse Internet con una semplice utility. E si decise di posticipare la sua regolamentazione. Fu un errore. Arrivò il Web, la natura eco-sistemica di Internet come componente ambientale portante dell'Infosfera divenne presto chiara anche ai non-filosofi, ma era troppo tardi, perché Internet, ora sinonimo di Web, era stata commercializzata"<sup>3</sup>

Purtroppo internet non era un semplice canale di comunicazione, un semplice strumento, ma un nuovo ambiente che stava emergendo e che fu colonizzato dai primi pionieri liberi di imporre le loro regole. Se oggi fosse considerato normativamente come ambiente ci sarebbero importanti risvolti con ripercussioni sulla fisionomia dell'habitat (ad esempio l'esercizio del diritto alla libertà di parola assumerebbe connotati molto differenti).

L'avvento del Web 2.0 ha purtroppo segnato il passaggio ad un paradigma di gestione e governo della rete centralizzato affidato a poche multinazionali e "abbiamo abbassato la guardia contro il deterioramento e l'inquinamento dell'Infosfera, scambiando gli abusi per libertà d'espressione, la profilazione (profiling) per personalizzazione, lo spionaggio per sicurezza, l'apatia per tolleranza e il populismo per democrazia. Abbiamo lasciato crescere l'Infosfera in maniera caotica, senza guida e senza un chiaro progetto sociopolitico, sulla grossolana logica del mercato, felici che ci desse esattamente quello che volevamo. E quello che vogliamo ci sta facendo ammalare"<sup>4</sup>

"I geni, l'ambiente, la selezione, l'istruzione, l'apprendimento – tutto contribuisce alla strutturazione del cervello"<sup>5</sup>, e alla voce ambiente ricadono a pieno titolo le tecnologie. Oltre alla questione del lato che l'essere umano decide di abbracciare nell'impiego di queste, esiste una seconda forza in gioco legata proprio alla non neutralità delle stesse, quando diventano medium, poichè nel loro uso ci cambiano. McLuhan nella sua celebre frase ci ricorda che «Il medium è il messaggio» proprio per riconoscere il potere trasformativo delle nuove tecnologie

---

<sup>2</sup> Kranzberg, M. (1986). Technology and History: "Kranzberg's Laws". Technology and culture.

<sup>3</sup> Floridi, L. (2020). Il verde e il blu: Idee ingenue per migliorare la politica.

<sup>4</sup> Ivi.

<sup>5</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model. [libreriauniversitaria.it](http://libreriauniversitaria.it) Edizioni

della comunicazione e lanciare un monito circa la minaccia che questo potere può rappresentare<sup>6</sup>. Riferendosi alla televisione McLuhan scrisse anche: "la moderna Cappuccetto Rosso, allevata a suon di pubblicità, non ha nulla in contrario a lasciarsi mangiare dal lupo"<sup>7</sup> proprio per evidenziare come i medium sono in grado di condizionare i propri utenti e plasmarne la mente.

La preoccupazione è sicuramente sì il cattivo utilizzo di questi strumenti, ma anche i cattivi fini che definiscono a volte la progettazione. Oggi più che mai, serve impegno e sensibilizzazione per favorire un uso buono, un uso etico, un uso intelligente. Ha ragione Gardner quando afferma che "decidere riguardo alla forma con cui dispiegare le nostre intelligenze è una questione di valori non di potere computazionale"<sup>8</sup> e si tratta di una scelta puramente umana.

La tematica assume un ruolo ancora più rilevante quando rivolgiamo la riflessione verso "il nativo digitale"<sup>9</sup> che cresce in un contesto in cui digitale e tecnologie abbracciano ogni ambito della nostra esistenza e "si avvicina alla rete in maniera autonoma e autoregolata" e "si trova a contatto con un universo all'interno del quale inizia a costruirsi un'identità"<sup>10</sup>

"Una cosa di cui i pesci non sanno assolutamente niente è l'acqua"<sup>11</sup>. Il pesce non sa che l'acqua è bagnata perché non ha mai avuto esperienza dell'asciutto. Una volta immersi nei medium digitali, malgrado le immagini, i suoni e le parole, come facciamo a conoscere quali saranno le ripercussioni sui nativi digitali (o immigrati)?

"Internet è un ambiente e, in un ambiente, ci si deve presentare con un'identità", "internet può essere visto come uno spazio transizionale in cui l'utente ha la possibilità di proiettare le proprie fantasie ma prevede inoltre la possibilità di una regressione a uno stato di pensiero primario in cui l'utilizzatore si sente totalmente libero e onnipotente"<sup>12</sup>. Ed è per mezzo di questi meccanismi di manipolazione e onnipotenza che ad esempio la guerra si trasforma in spettacolo o la meta per il raggiungimento della popolarità può infrangere ogni limite e decenza come racconta magistralmente la recente pellicola cinematografica "Don't Look Up"<sup>13</sup>.

«"Don't Look Up" non è la parodia del genere catastrofico [...]: è solo il catastrofico che ci meritiamo»<sup>14</sup>. Purtroppo per noi il film rasenta la realtà molto più della finzione o della satira, parla del nostro presente, della percezione che abbiamo dei fatti (che, proprio perché soggetti a opinioni e interpretazioni, non sono più fatti), e di quello che stiamo facendo, o non facendo, per sopravvivere<sup>15</sup>. Nonostante la trama sia incentrata su un evento eccezionale quale una cometa in rotta di collisione verso la terra con estinzione del genere umano, benché pervasi da

<sup>6</sup> McLuhan, M., & Capriolo, E. (1986). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Garzanti.

<sup>7</sup> McLuhan, M. (1984). *La sposa meccanica*. SugarCo, Milano.

<sup>8</sup> Gardner, H. E. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. Hachette UK.

<sup>9</sup> Ferri, P. (2011). *Nativi Digitali*, Mondadori

<sup>10</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). *Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model*. [libreriauniversitaria.it](http://libreriauniversitaria.it) Edizioni

<sup>11</sup> McLuhan, M., & Capriolo, E. (1986). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Garzanti.

<sup>12</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). *Op.cit.*

<sup>13</sup> <https://www.imdb.com/title/tt11286314/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>14</sup> <https://www.film-tv.it/articoli/13/don-t-look-up-la-recensione-di-film-tv/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>15</sup> <https://www.lastampa.it/spettacoli/cinema/2021/12/28/news/don-t-look-up-la-catastrofe-che-ci-meritiamo-dove-solo-buoni-e-cattivi-sono-facili-da-distinguere-2278595/> (consultato il 30 dicembre 2021)

strumenti di comunicazione, il film ci racconta l'incomunicabilità che dilaga tra le persone e l'incapacità di capire il prossimo, chiusi nell'individualismo e nella superficialità dalle fake news più esasperate e cerca di fare luce su come oggi funzionano alcuni meccanismi sociali, psicologici, politici e mediatici di fronte ad un'emergenza rappresentando i rapporti di forza nel sistema occidentale<sup>16</sup>. Troviamo la Presidente americana e l'uomo che rappresenta il potere economico, Peter Isherwell (ironicamente stesso attore e simile espressività di James Halliday creatore di OASIS nel film "Ready Player One"<sup>17</sup>), CEO dell'azienda tecnologica Bash, sintesi dei vari "imprenditori illuminati" quali Jobs, Brin e Page, Bezos, Musk o Zuckerberg, che si presenta al mondo come genio e benefattore, ma in realtà "mano invisibile" che guida le decisioni governative con attività di lobby<sup>18</sup> (similmente quanto accade oggi con le multinazionali tecnologiche)<sup>19</sup>. Il suo interesse è il profitto, celato da intenti transumanisti, e finisce per essere la causa del ritiro della missione che avrebbe salvato l'umanità, proprio perché animato da un sentimento di accumulazione capitalistica volto a sfruttare la cometa in arrivo come carico di minerali preziosi.

Se da una parte riconosciamo la libertà di arbitrio dei pesci di poter nuotare liberamente nell'acqua, cosa potrebbe comportare nuotare in acque inquinate? Cosa comporta nascere e svilupparsi in ambiente alterato o avverso alla nostra salute? Che effetti ha l'inquinamento? E chi è che inquina e come?

Oggi più che mai, come evidenzia Postman, serve un approccio ecologico e "un'ecologia dei media"<sup>20</sup>: solo uso intelligente del digitale può rendere l'uomo libero. Il digitale offre grandi risorse, dal campo medico ai nuovi canali di comunicazione ma bisognerebbe filtrare la rivoluzione in corso attraverso l'etica e un impiego ecologico (in senso di relazione) per offrire così alle nuove generazioni un futuro migliore e salutare.

"Il cervello non si è evoluto, ma la cultura umana ha modificato l'ambiente in modo significativo. E, in questo modo, ha modificato noi stessi"<sup>21</sup>.

## Essere un pesce

Ci sono delle evidenze importanti, anche confermate dalle ricerche in ambito neuro-radiologico, che mostrano come il funzionamento del nostro cervello si modifica quando abbiamo delle condotte immersive molto intense o eccessive negli ambiti virtuali offerti per esempio dai social network<sup>22</sup>.

<sup>16</sup>[https://www.lastampa.it/spettacoli/cinema/2021/12/28/news/don\\_t\\_look\\_up\\_la\\_catastrofe\\_che\\_ci\\_meritiamo\\_dove\\_solo\\_buoni\\_e\\_cattivi\\_sono\\_facili\\_da\\_distinguere-2278595/](https://www.lastampa.it/spettacoli/cinema/2021/12/28/news/don_t_look_up_la_catastrofe_che_ci_meritiamo_dove_solo_buoni_e_cattivi_sono_facili_da_distinguere-2278595/) (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>17</sup><https://www.imdb.com/title/tt1677720/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>18</sup>[https://contropiano.org/news/cultura-news/2021/12/28/dont-look-up-e-piu-facile-immaginare-la-fine-del-mondo-che-quella-del-capitalismo-0145219?fbclid=IwAR1zOffCz7HNUzzbgL8gr\\_rRSxPABhfwAxWOfcZrW3hM7A2XtpdBhYkfj8Y](https://contropiano.org/news/cultura-news/2021/12/28/dont-look-up-e-piu-facile-immaginare-la-fine-del-mondo-che-quella-del-capitalismo-0145219?fbclid=IwAR1zOffCz7HNUzzbgL8gr_rRSxPABhfwAxWOfcZrW3hM7A2XtpdBhYkfj8Y) (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>19</sup><https://www.cnbc.com/2020/10/21/google-ramps-up-lobbying-facebook-outspends-peers-in-third-quarter.html> (consultato il 6 gennaio 2022)

<sup>20</sup> Postman, N. (2019). Ecologia dei media: la scuola come contropotere. Armando Editore.

<sup>21</sup> Battro, A., & Denham, P. J. (2010). Verso un'intelligenza digitale. Ledizioni

<sup>22</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model. libreriauniversitaria.it Edizioni, passim

L'immersione totale di milioni d'individui in un sistema dominato dalla tecnologia non può non influire sulla psicologia dei singoli e delle masse, determinando, nel tempo, una profonda mutazione antropologica. Una lettura in questa chiave del rapporto coi device digitali nell'orizzonte della connessione perenne, ci induce addirittura a superare la metafora della protesi, considerando lo strumento artificiale un vero e proprio organo.<sup>23</sup>

Le tecnologie digitali modificano, e lo faranno in maniera sempre più rilevante, i comportamenti sociali e cognitivi dei nativi digitali. Diversamente da quanto accade per gli immigrati digitali, identità virtuale e identità reale sono per i nativi un continuum integrato sin dalla prima infanzia.<sup>24</sup>

Giuseppe Riva nel libro "Nativi Digitali" ci segnala che Audiweb, organismo "super partes" che rileva e distribuisce i dati di audience di internet in Italia, rileva che ogni giorno due adolescenti su tre passano almeno tre ore connessi di cui due attraverso un dispositivo mobile<sup>25</sup>, ma anche la fascia dei giovanissimi tra 2 e 10 anni mostra un'esperienza di presenza on-line in media di almeno mezz'ora al giorno.

Lascia sorpresi un noto video di YouTube<sup>26</sup> dove una bambina di un anno armeggia con una rivista cercando di interagire con le immagini presenti nelle pagine come se potesse fare "click". La bambina non sa né leggere né scrivere ma ha già interiorizzato un sistema e un processo cognitivo di interazione digitale. Questo comportamento ci pone un interrogativo fondamentale: quanto e quale impatto ha l'uso di queste tecnologie sulla mente?

Come evidenzia Vygotskij, il rapporto tra l'uomo e lo strumento è bidirezionale: l'uomo supera i vincoli dell'ambiente esterno attraverso gli strumenti, ma modifica sé stesso attraverso l'uso che ne fa<sup>27</sup>.

In riferimento allo smartphone, i ragazzi del campione di una inchiesta<sup>28</sup> di Save the Children affermano di "usarlo per tutto, tranne che per chiamare" e tra le ragazze c'è chi dichiara "non posso vivere senza". "I nuovi social media sono uno strumento di comunicazione in grado di giocare un ruolo centrale nei processi di costruzione e condivisione della realtà sociale e della nostra identità sociale".<sup>29</sup>

Come spiega Riva "per i nativi digitali i luoghi fisici hanno perso di significato. Molti adulti si stupiscono nel vedere gruppi di adolescenti che al bar e in pizzeria non comunicano tra loro ma al contrario sono assorti a consultare i social media o a spedire messaggi con il proprio cellulare. Gli adolescenti usano i media digitali proprio per superare i confini che i luoghi gli impongono."<sup>30</sup> Ogni occasione di disinteresse, noia o insoddisfazione è valida per dissociarsi immediatamente da essa e immergersi nel mondo virtuale (molto più stimolante e coinvolgente).

---

<sup>23</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model. *libreriauniversitaria.it Edizioni*, passim

<sup>24</sup> Ivi, passim

<sup>25</sup> <https://www.audiweb.it/news/comunicati-stampa/Comunicato-Stampa-total-digital-audience-Novembre-2021.html>

<sup>26</sup> [www.youtube.com/watch?v=aXV-yaFmQNk](http://www.youtube.com/watch?v=aXV-yaFmQNk) (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>27</sup> Vygotskij, L.S. 2007 *Pensiero e linguaggio*, (1934), Firenze, Giunti.

<sup>28</sup> <https://www.savethechildren.it/press/tecnologie-digitali-oltre-la-met%C3%A0-dei-minori-italiani-tra-i-6-10-anni-usa-abitualmente-la-rete> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>29</sup> Riva, G. (2019). *Nativi digitali*. Il Mulino.

<sup>30</sup> Ivi, passim

“Superare i confini dei luoghi è un vantaggio per l’individuo, che ha più opportunità di scelta, ma è uno svantaggio per il gruppo, perché riduce le possibilità di conoscenza e di confronto che sono alla base della nascita e dello sviluppo delle comunità e delle relazioni significative. [...] Attraverso la progressiva trasformazione dei contenuti mediali da messaggi a esperienze, i media sono diventati uno dei principali strumenti usati dal nativo digitale per provare emozioni. [...] I nuovi media, attraverso i propri contenuti, sono in grado di modificare in maniera rilevante le emozioni provate dai nativi digitali e stanno diventando uno dei «luoghi» preferiti per farlo”<sup>31</sup>.

Una ricerca americana<sup>32</sup> ha evidenziato che la generazione degli adolescenti nella fascia tra 13 e 17 anni preferisce comunicare con i propri amici attraverso messaggi e social media piuttosto che faccia-a-faccia. “Per i giovani la comunicazione digitale è meno problematica e più facile da gestire, [...] non si devono confrontare con i bisogni e le intenzioni dell’interlocutore [...] non devono pagare il costo emotivo degli effetti che le loro azioni hanno sugli altri [...] favorendo l’«analfabetismo emotivo». [...] Ma senza la capacità di sviluppare empatia diventa molto difficile uscire da una logica individualista per aprirsi ai bisogni e alle emozioni dell’altro”<sup>33</sup>.

Come sottolinea Riva, il corpo virtuale si separa dall’identità del soggetto e diventa uno strumento comunicativo ed espressivo a volte utilizzato in maniera “strategica” per veicolare una precisa immagine di Sé. “Privi dell’oggettività del corpo fisico, i soggetti riceventi possono costruire l’identità dell’altro solo in maniera indiretta, interpretando i messaggi e le immagini che questi condivide”<sup>34</sup>, utilizzando le proprie esperienze per integrare le informazioni mancanti creando così un’interpretazione soggettiva che a volte sfocia nell’irreale.

## Nuotare in acque inquinate

Ma cosa rende il mondo digitale così coinvolgente e irresistibile ?

È la sua conformazione così vicina alla nostra “intelligenza digitale”<sup>35</sup> o c’è qualche altro elemento che ci attrae ?

Videogiochi e altri sistemi di comunicazione online sono progettati per mantenerci agganciati ad essi. Lo fanno attraverso rinforzi intermittenti che sfruttano nostre caratteristiche sia biologiche che cognitive. Il centro del piacere del nostro cervello si attiva quando “vinciamo” e la sensazione di piacere dovuta all’aumento della dopamina ci spinge a desiderarne ancora di più. Lo stesso fenomeno è osservabile anche quando riceviamo un “like” su Facebook. Ma se vinciamo troppo spesso l’esperienza diventa una cosa certa e il nostro cervello tende ad annoiarsi, ed è per questo motivo che molti giochi vengono progettati in modo

<sup>31</sup> Riva, G. (2019). Nativi digitali. Il Mulino

<sup>32</sup> [https://www.common sense media.org/sites/default/files/uploads/research/2018\\_cs\\_socialmediasociallife\\_fullreport-final-release\\_2\\_lowres.pdf](https://www.common sense media.org/sites/default/files/uploads/research/2018_cs_socialmediasociallife_fullreport-final-release_2_lowres.pdf), passim (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>33</sup> Riva, G. (2019). Op.cit.

<sup>34</sup> Riva, G. (2019). Op.cit, passim

<sup>35</sup> Battro, A., & Denham, P. J. (2010). Verso un’intelligenza digitale. Ledizioni.

che la vittoria sia sporadica (come i giochi del casinò). Parte della gioia di giocare è l'anticipazione di vincere e ogni perdita si trasforma in uno stimolo per tentare un'altra vittoria. È il nostro cervello che insegue la dopamina.

Anche i social media funzionano in questo modo. I social network impostano intenzionalmente il news feed individuale in modo da produrre un assortimento casuale di post aggiuntivi oltre a quelli della propria cerchia (non si tratta di casualità ma, come vedremo più avanti, di algoritmi sofisticati). Il Social cerca di stimolarti ad indovinare cosa starai per vedere mentre continui a scorrere il tuo flusso personale.

Per la maggior parte delle persone, questo può configurarsi come una sorta di condizionamento innocuo, ma per altri, a causa della loro predisposizione genetica, condizione psicologica o emotiva, o dalle circostanze attuali della loro vita, può indurre disturbi o ossessioni verso il mondo online.

È ormai diffusa la recente inchiesta<sup>36</sup> del Wall Street Journal che palesa come Facebook fosse consapevole che la sua applicazione Instagram fosse dannosa per gli adolescenti. Vengono citati studi interni della società che evidenziavano come Instagram colpisca maggiormente la fascia giovanile e soprattutto le ragazze adolescenti, riportando che gli adolescenti che hanno riferito pensieri suicidi (13% degli utenti britannici e il 6% degli utenti americani) riconoscono in Instagram la causa; inoltre il 32% delle ragazze adolescenti riferisce anche che quando si trova a disagio per il proprio corpo, Instagram le fa sentire ancora peggio. Il rapporto propone poi un avvertimento riguardo alla pagina "Explore" di Instagram che offre post artificialmente selezionati tra un bacino di utenti congeniato e veicolante contenuti potenzialmente "tossici". Gli algoritmi sono progettati per proporre e suggerire principalmente i post che raffigurano immagini e momenti migliori operando così una sorta di desiderabilità. È emersa anche l'esistenza di un registro privato di "persone selezionate" (celebrità, politici, influencer, ecc.) esentate dalle stringenti regole di condotta applicate ai contenuti.

Il problema di Facebook è Facebook. Facebook è progettato per sollecitare e premiare il coinvolgimento, e la merce di scambio sono i commenti. I post che generano molti commenti vengono promossi dagli algoritmi e questi commenti diventando parte del messaggio. Più persone si trovano in disaccordo (o litigano) più il post e i commenti aumentano diventando prominenti. Purtroppo, post ragionevoli o informativi sono poco efficaci perché non generano risposte irrazionali che sono alla base di catene interminabili di repliche. Ciò che conta sono i commenti, le condivisioni e i "mi piace". Tutto a Facebook è progettato per massimizzare il coinvolgimento ancor più del guadagno dato che, come tutti i social network, desidera il maggior numero di utenti per il maggior tempo possibile.

Il problema centrale è il modello di business: gli aspetti negativi della società che stiamo vivendo sono, come potrebbero dire i programmatori, una caratteristica, e non un bug. Anche se può essere piacevole per gli individui, ci sono svariate

---

<sup>36</sup> <https://www.wsj.com/articles/facebook-knows-instagram-is-toxic-for-teen-girls-company-documents-show-11631620739> (consultato il 30 dicembre 2021)

testimonianze<sup>3738</sup> che è nocivo per la democrazia. Lo stesso lavorare in Facebook sta diventando un'esperienza morale e sociale oppressiva<sup>39</sup>. Servirebbe azioni di regolamentazione che, data la sua dimensione raggiunta, solamente uno Stato o norme internazionali potrebbero attuare.

Nel mondo di oggi, è quasi impossibile vivere senza toccare o immergersi nel mondo digitale. L'astinenza dalla tecnologia non è più possibile, ma non può essere nemmeno l'obiettivo. Allo stato attuale l'obiettivo per curare o prevenire queste distorsioni è quello di aiutare le persone e soprattutto i giovani a trovare un modo equilibrato per incorporare la tecnologia nella loro vita e fornire strumenti critici e consapevoli per contrastare gli agenti inquinanti o distinguere le zone salutari da quelle tossiche. È importante aiutare la "generazione touch"<sup>40</sup> a mantenere la vita saldamente nel mondo reale in un modo bilanciato e che soddisfi i loro bisogni emotivi e sociali.

Alcuni videogiochi come Fornite sono capaci di creare dipendenza e possono avere un effetto sul cervello dei bambini simile all'abuso di droga o all'alcolismo. Le scansioni MRI lo rivelano e mostrano nel "sistema di ricompensa" del cervello di giovani utenti intensivi di social media o videogiochi gli stessi cambiamenti nella funzione e nella struttura di quelli di alcolisti o tossicodipendenti. Una serie di studi della California State University ha scoperto che la parte impulsiva del cervello (amigdala striatale) dei videogiocatori intensivi non solo è più sensibile, ma anche più piccola, un adattamento per elaborare più velocemente gli stimoli di social media e videogiochi<sup>4142</sup>.

Fortnite è un popolare gioco online prodotto da Epic Games<sup>43</sup>, che può essere giocato da un massimo di cento giocatori in una sola volta. Il gioco è ispirato al romanzo giapponese del 1999, Battle Royale e all'edizione 2012 di The Hunger Games<sup>44</sup>. I giocatori di Fortnite devono rovistare tra oggetti e rifornimenti, costruire strutture e trovare armi per uccidersi a vicenda fino a quando non rimane una sola persona, il tutto in un ambiente che si riduce e comprime allo scorrere del tempo. Fortnite è attraente grazie alla combinazione di un linguaggio visivo amichevole, la formula "chi vince prende tutto" rende le gara semplice e attrattiva, ed è gratuito. Le preoccupazioni diventano legittime e i dubbi si materializzano quando si scopre che in "Epic Games, quando hanno creato Fortnite, per anni e anni, hanno assunto psicologi che hanno scavato nel cervello umano per raggiungere l'obiettivo di creare la più alta dipendenza possibile" come riportato da A. E. Chartrand, avvocato legale<sup>45</sup>, che ha dato il via ad un'azione legale volta a far dichiarare in modo esplicito i rischi nell'uso dello stesso alla stregua del consumo di tabacco o alcool. Siamo

<sup>37</sup> <https://www.theguardian.com/technology/2019/mar/02/facebook-global-lobbying-campaign-against-data-privacy-laws-investment> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>38</sup> <https://www.ilpost.it/2018/03/19/facebook-cambridge-analytica/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>39</sup> <https://www.nytimes.com/2018/11/15/technology/jobs-facebook-computer-science-students.html> (consultato il 6 gennaio 2022)

<sup>40</sup> Riva, G. (2019). Nativi digitali. Il Mulino.

<sup>41</sup> Cheng, H., Liu, J. (2020) Alterations in Amygdala Connectivity in Internet Addiction Disorder. *Sci Rep*

<sup>42</sup> Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2020). Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder. *Dialogues in clinical neuroscience*

<sup>43</sup> <https://www.epicgames.com/fortnite/it/home> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>44</sup> <https://www.imdb.com/title/tt1392170/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>45</sup> <https://www.reuters.com/article/us-esports-fortnite-lawsuit-idUSKBN1WN200> (consultato il 31 gennaio 2022)

sicuri che basti il semplice monito sulla copertina del videogioco o una dicitura magari in forma di usuale disclaimer (spesso ignorato dai più) che separa con un click l'ingresso nel mondo dei balocchi? Senza dimenticare che per giocare gli utenti devono rinunciare al loro diritto di citare in giudizio la società come parte delle stesse condizioni d'uso. L'argomento della dipendenza da Fortnite è stato già trattato in passato, e riconosciuto come responsabile del 5% dei divorzi all'anno nel Regno Unito<sup>46</sup>.

Una ricerca dell'Università della California ha scoperto che i bambini sono a maggior rischio perché il loro cervello in età infantile è maggiormente plastico. Il professor Ofir Turel, che ha condotto gli studi<sup>47,48</sup>, riferisce che la sola vista del videogioco o del dispositivo, è sufficiente per attivare il "sistema di ricompensa". "Alcune parti del cervello non si sviluppano fino a 17 anni, altre non sono completamente sviluppate fino a 25. [...] Lo sviluppo del sistema di ricompensa è molto più veloce rispetto allo sviluppo del sistema di autocontrollo. [...] Significa che chi ha 13 anni, avrà un sistema di ricompensa maturo, ma il sistema di autocontrollo non sarà altrettanto sviluppato e per questo sono più predisposti a comportamenti impulsivi e rischiosi."<sup>49</sup> Una delle domande che i ricercatori si sono posti è: sensibilizzare il sistema di ricompensa in giovane età con videogiochi e social media, aumenta il rischio di dipendenza da droghe o alcool in età adulta? La ricerca iniziale di Turel pare suggerire che purtroppo esiste un'associazione tra i grandi consumatori di videogiochi in età compresa tra 13 e 15 anni e una maggiore probabilità di abuso di sostanze<sup>50</sup>.

Per cercare di mitigare l'inquinamento ed aiutare giovani e adulti a riconoscerlo, dobbiamo provare ad addentrarci nei meccanismi che governano i giochi che generano dipendenza, meccanismi che purtroppo vengono sfruttati anche in altri contesti. Abbiamo visto che il motore generale ruota attorno a stimoli che coinvolgono lo stesso sistema legato ai disturbi legati alla dipendenza. Il sistema di ricompensa nel nostro cervello è in realtà legato al meccanismo di sopravvivenza e siamo programmati per raggiungere obiettivi che ci consentano di sopravvivere. La dipendenza trasforma l'obiettivo della ricompensa in qualcosa che in realtà non aiuterà la nostra sopravvivenza e questo succede ad esempio quando il personaggio viene ferito, in quel momento entra in gioco l'istinto di sopravvivenza reale a cui seguiranno reazioni organiche (aumento del battito cardiaco, rilascio di ormoni dello stress, dopamina) come se fosse accaduto nella vita reale<sup>51,52</sup>. La "scarica" di dopamina innesca uno stato di euforia, allontanandosi dal quale segue un appiattimento (o uno stato d'animo di aggressività) che innesca il desiderio (o il

---

<sup>46</sup> <https://fortune.com/2018/09/17/fortnite-addiction-divorce/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>47</sup> Wei, L., Zhang, S., Turel, O., Bechara, A., & He, Q. (2017). A tripartite neurocognitive model of internet gaming disorder. *Frontiers in Psychiatry*.

<sup>48</sup> Turel, O., He, Q., Xue, G., Xiao, L., & Bechara, A. (2014). Examination of Neural Systems Sub-Serving Facebook "Addiction." *Psychological Reports*

<sup>49</sup> <https://nypost.com/2018/06/13/fortnite-designed-to-be-addictive-for-kids/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>50</sup> Turel, O., & Bechara, A. (2019). Little video-gaming in adolescents can be protective, but too much is associated with increased substance use. *Substance use & misuse*, passim

<sup>51</sup> Valladao, S. P., Middleton, J., & Andre, T. L. (2020). Esport: Fortnite Acutely Increases Heart Rate of Young Men. *International journal of exercise science*.

<sup>52</sup> Nash, D., Lee, H. R., Janson, C., Richardson-Olivier, C., & Shah, M. J. (2020). Video game ventricular tachycardia: The "Fortnite" phenomenon. *HeartRhythm case reports*

bisogno) di giocare di nuovo. Accanto a questi meccanismi biologici troviamo meccanismi cognitivi quali, ad esempio, la paura di deludere gli amici. È possibile giocare da soli, ma la maggior parte delle persone gioca in gruppo con amici e combatte con o contro altri gruppi di amici. Fortnite è un gioco sociale, volutamente sociale. Giocando in una squadra il lavoro cooperativo è la chiave per sconfiggere i nemici e rimanere nel gioco. Non c'è modo di fermarsi nel bel mezzo di una partita e ritirarsi in anticipo significa lasciare i compagni nei guai (ragione per cui i genitori faticano a far interrompere una partita iniziata). L'esperta genitoriale Elizabeth O'Shea spiega: "C'è un elemento di pressione tra pari e questo è uno dei pericoli" inoltre "i bambini non stanno solo giocando da soli e vogliono anche essere visti come bravi giocatori dalla comunità dei loro amici."<sup>53</sup> La pressione tra pari viene incitata anche attraverso il meccanismo delle personalizzazioni. Il gioco di base è gratuito, ma è possibile spendere soldi per gli acquisti in-game, come ad esempio articoli di abbigliamento, armi, strumenti o "mosse di danza", per personalizzare il personaggio. Entra quindi in gioco anche il tema dell'identità: è stata mercificata la possibilità di "distinguersi", devi "spendere" per poter costruire il tuo Sé virtuale (reale) cosa di cui nessuno può fare a meno. Nascono così fiumi di microtransazioni da pochi dollari (più facili da affrontare e da giustificare ai genitori) e i "Pass stagionali" che consentono di accedere a premi esclusivi che consentono di migliorare il proprio profilo e solidificare l'identità per distinguersi dagli altri. Questo è volutamente incitato dalla meccanica del gioco: essere un personaggio di "default" ti pone in una condizione percettiva di inferiorità, gli esperti ti vedono con ostilità e la meccanica spinge a colpire per primi i "default" identificati come "inesperti" o "estranei". Nessuno vuole giocare con un "default" perché passibile di essere un bersaglio. Quando accidentalmente si muore, scatta l'impulso di rientrare in gioco, spendendo soldi, per continuare e mantenere la propria identità o cercare di ricostruirne subito un'altra. Entra poi in gioco un ulteriore elemento, l'effetto "branco" e la paura di essersene esclusi (FOMO: "Fear of missing out") che spinge al pensiero del "non posso mancare". La paura di esclusione viene poi accentuata dalla strutturazione in "stagioni" (come nelle serie tv) in modo da poter dire "anche io c'ero", "ho vissuto quel momento", "ho quella skin perché io c'ero". Chiaramente nessuno ha sufficientemente tempo per partecipare a tutte le missioni e molti si riversano su piattaforme come YouTube o Twitch dove trovano streamers (spesso e sovente sponsorizzati) che descrivono e raccontano, in una narrazione senza fine, cosa sta succedendo proprio per mantenere aggiornati e "agganciati" i giocatori su eventi e l'evolversi della storia. Questo circolo vizioso, la stagionalità, il continuo cambiamento della mappa e gli stessi eventi estemporanei che si succedono nel gioco contribuiscono a dare un senso di mondo. Il gioco è progettato economicamente, narrativamente, e proceduralmente per tenerti "ancorato". Per i giovani diventa anche un modo per connettersi socialmente, è un posto in cui darsi appuntamento e visitare insieme (alla stregua di una gita fuori porta di un immigrato digitale). Il gioco permea il confine scuola/lavoro finendo per esistere anche "fuori" da questi luoghi ripercuotendosi sulla costruzione sociale del mondo

<sup>53</sup> <https://nypost.com/2018/06/13/fortnite-designed-to-be-addictive-for-kids/> (consultato il 30 dicembre 2021)

e sul senso di appartenenza che si perpetua oltre il gioco. "Sono conosciuto dai miei compagni per le mie danze" Andrew (9 anni).<sup>54</sup> "Danze" guadagnate nel gioco dalla sua identità virtuale, simbolo distintivo, che ripete su richiesta dei compagni di scuola nel mondo reale e espressione di un'identità virtuale che si insinua nella vita quotidiana dei giocatori. Anche se manca la simulazione di uno spazio virtuale condiviso persistente, l'evoluzione del "game world" immerge i giocatori nel mito; la costruzione sociale di Fortnite come terzo posto nella vita dei giocatori li colloca in uno spazio e il capitale sociale, la monetizzazione e gli avatar si intrecciano ancorando i giocatori in un senso di appartenenza al mondo virtuale. "Ogni momento che è sveglio, vuole essere nel gioco. Non c'è un mondo esterno" come riportato da un'intervista sul Telegraph. "Ha compagni [online] e si sta divertendo in mondi virtuali e regni inesistenti, ma non è reale. Ma è diventato così reale che non c'è più niente al di fuori di esso."<sup>55</sup>

Sia chiaro, Fortnite è stato preso come caso di riflessione essendo al momento uno dei più noti ma ci sono celeberrimi esempi di analoghe distorsioni in altri videogiochi. Ad esempio Pokemon Go, oggi leggermente uscito dai riflettori della ribalta, ma altrettanto avvolto da meccanismi inducenti dipendenza che fanno leva sulla connessione permanente per creare una commistione tra reale e virtuale, dove il giocatore è indotto a mantenere l'attenzione sullo schermo per acchiappare Pokemon virtuali localizzati nel reale (attraverso un meccanismo di realtà aumentata). E peraltro non sono mancati esiti anche nefasti quali incidenti e decessi legati a distrazioni per l'uso del videogame, così come vicende bizzarre passate alla cronaca legate alla raccolta di questi mostri in luoghi e momenti improbabili (con persone a piedi in cerca in mezzo ad autostrade, soldati americani intenti a catturare Pokemon nel corso di operazioni belliche o persone morte nei Balcani mentre cercavano Pokemon su campi minati risalenti alla guerra degli anni '90). Anche in Italia abbiamo assistito a episodi discutibili come "battaglie" di Pokemon organizzate a Capaci<sup>56</sup> di fronte alla stele in memoria della morte del giudice Falcone. Anche "Pokemon Go", nasce come attività di intrattenimento per poi trasformarsi in una vasta operazione commerciale internazionale. Non stupisce a questo punto che musei come il MoMa di New York siano arrivati a "sponsorizzare" la presenza di Pokémon per "attirare visitatori". Anche in Italia il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali si è avventurato in qualcosa di simile tweettando la presenza di un Pokemon agli Uffizi<sup>57</sup>. Siamo sicuri che sia la strada giusta per incentivare la Cultura ? È questo il tipo di interconnessione tra mondo reale e virtuale che desideriamo ? Qual è l'obiettivo che si spera di raggiungere ? Emblematica poi la petizione su Change.org da parte di alcuni veneziani: "We want Pokemon in Venice !"<sup>58</sup>, questo perché in laguna non ci sarebbero abbastanza Pokémon. Forse la causa risiede nelle recensioni negative comparse sulla

<sup>54</sup> Moore, K., & Carter, M. (2021, January). It is Not an Island It's A World: Fortnite and "Worldness". In Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences (p. 2843). passim

<sup>55</sup> <https://www.newsweek.com/teenager-fortnite-addiction-hospitalized-two-months-internet-gaming-addiction-1629829> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>56</sup> <https://www.adnkronos.com/a-caccia-di-pokemon-davanti-alla-stele-di-capaci-maria-falcone-sono-addolorati-N1wxL98mDQdAGLpAySfi> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>57</sup> <https://tinyurl.com/2p972229> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>58</sup> <https://www.change.org/p/niantic-we-want-pok%C3%A9mon-in-venice> (consultato il 30 dicembre 2021)

piattaforma TripAdvisor (oggi punto di riferimento e di condizionamento di massa per quanto riguarda il turismo) nei confronti delle località sprovviste di pokéstop? La nostra società è già così sensibile alla discesa del ranking di TripAdvisor da spingere tutti (abitanti, politici e attività economiche) da desiderare Pokemon virtuali residenti?

Come dice Floridi stiamo vivendo una vita "OnLife"<sup>59</sup> ma è anche vero che le intenzioni degli "abilitatori" a questa vita attuale, che si sta spostando sempre più verso l'online, sembrano tutt'altro che neutrali, etiche o ecologiche. Una riflessione diventa sempre più urgente quando attori come Epic Games ricevono investimenti ingenti<sup>60</sup> per fare evolvere Fornite nel "Metaverso" (o quanto meno nella loro visione o singolarità).

### **Metaverso: slogan o realtà ?**

Cos'è il metaverso? E perché ci dovremmo preoccupare del metaverso?

Il termine fu coniato dallo scrittore Neal Stephenson nel suo romanzo del 1992, "Snow Crash", reinventato come l'OASIS nel romanzo di Ernest Cline "Ready Player One", riferendosi ad un mondo digitale pienamente realizzato che esiste al di là di quello analogico in cui viviamo. Nella fantasia viene descritto utopicamente come una nuova frontiera, un nuovo mondo, dove le norme sociali e i sistemi di valore possono essere riscritti da capo, slegati dal contesto reale, culturale, politico ed economico, anche se spesso diventano rappresentazioni distopiche per fuggire dal mondo reale. Anche l'omonimo film di Steven Spielberg si conforma più a questa ultima visione. Nel film, OASIS, creato dal personaggio James Halliday, rappresenta una forma di escapismo, un videogioco che ha permesso alle persone di nascondersi dal mondo reale grazie a visori VR e tecnologie immersive. Durante la sua ultima apparizione Halliday stesso spiega: "Ho creato OASIS perché non sentivo di avere un posto, nel mondo reale. Lì, non sapevo come creare un legame con le persone. Ho avuto paura per tutta la mia vita. Fino al momento in cui ho saputo che stava finendo. Solo a quel punto ho compreso che, per quanto terrificante e dolorosa possa essere la realtà, è l'unico posto in cui si può trovare la vera felicità. Perché la realtà... è reale"<sup>61</sup>. In questa visione del futuro, tutto ciò che facciamo attualmente nel mondo reale, andare a scuola, lavorare, socializzare, organizzare il tempo libero, è fatto in questo vasto ambiente virtuale. La vita vera, quella appagante, è solo nel mondo virtuale, che peraltro reincarna e amplifica tutti i modelli e valori del mondo reale, fatta salva un'estrema possibilità di elevazione sociale lasciata dal creatore stesso a colui che sarà capace di risolvere i suoi enigmi.

Il metaverso sarà come Ready Player One? La tecnologia odierna non consente ancora di creare un sistema simulato pari alla finzione cinematografica, ma le potenzialità ci saranno in un prossimo futuro. Stiamo quindi di nuovo rischiando

<sup>59</sup> Floridi, L. (2017). La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo. Raffaello Cortina Editore..

<sup>60</sup> <http://web.archive.org/web/20210711172917/https://www.epicgames.com/site/en-US/news/announcing-a-1-billion-funding-round-to-support-epics-long-term-vision-for-the-metaverse> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>61</sup> Cline, E (2021). Ready Player One, Mondadori

di misconoscerlo come potenziale habitat emergente alla stregua dell'avvento di internet ?

Come osserva l'analista Matthew Ball<sup>62,63</sup>, Fortnite non è il metaverso ma, "nello spirito", non c'è niente di più simile in circolazione. Abbiamo visto che da gioco si è evoluto in una "piazza sociale" e i giocatori non accedono solo per il gioco di per sé, ma anche per stare con amici virtuali o del mondo reale. Non importa "cosa" succede dentro ma "chi c'è" ed è questa la caratteristica fondamentale del metaverso prossimo: la capacità di attirare una popolazione (persone e aziende) oltre che ospitarla (e quindi governarla) tecnicamente. Fortnite apre già il suo mondo a intrecci imprevedibili e improbabili nella vita reale come l'indossare il costume (skin) di Spiderman (trofeo ufficiale Marvel) a Gotham City (città sponsorizzata DC Comics) mentre altri "abitanti" indossano la divisa (sempre sponsorizzata) del calciatore preferito.

Le principali aziende tecnologiche non vogliono soltanto guidare la nascita del metaverso, vogliono possederlo e definirlo quasi in una gara come all'epoca della corsa all'oro e per questo stanno organizzando ingenti progetti industriali per avere il predominio; la posta è "la popolazione" del nuovo mondo e l'obiettivo è solo economico connesso alla capacità di mantenerla all'interno dello stesso. Facebook ha da poco intrapreso una svolta radicale cambiando il nome alla holding societaria in META e operando<sup>64</sup> un imponente piano di investimento (5 miliardi/anno) associato ad un'aggressiva ricerca e assunzione di programmatori in tutto il pianeta. Altro attore in questa gara è Microsoft, che punta a capitalizzare l'imponente base utenti della piattaforma di collaborazione Teams che, grazie alla pandemia, ha visto un'impennata d'uso e il travaso di abitudini di lavoro online (per loro il covid19 è stato come la cometa di "Don't look up"). L'obiettivo è trasformare l'esperienza in Teams in un'esperienza virtuale 3D potenziando l'immersività. Sulla scena, come accennato, troviamo anche Epic Game con Fortnite che desidera trasformarlo in "una sorta di social media 3D in tempo reale in cui, invece di scambiarsi messaggi e immagini in modo asincrono, si interagisce insieme in un mondo virtuale condividendo esperienze" e sono già a buon punto considerando il successo del concerto virtuale del rapper Travis Scott a cui hanno assistito circa 12,3 milioni di giocatori<sup>65</sup>.

Ci sono anche attori nuovi come Roblox, SandBox e Decentraland. Tra questi si differenzia Decentraland che ambisce a realizzare uno spazio che richiama i geni primordiali di internet: decentrato e aperto. La decentralizzazione è definita come la capacità di un ecosistema di spostare il potere e il controllo da un punto centralizzato ad una rete distribuita<sup>66</sup>. Il Web 1.0 venne originariamente progettato e sviluppato come piattaforma decentralizzata ma il cui controllo fu presto appropriato dai colossi del Web 2.0 con le loro applicazioni trasformandolo in un modello dove un'azienda ospita e gestisce applicazione e utenti. Le recenti

<sup>62</sup> <https://www.matthewball.vc/all/themetaverse> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>63</sup> <https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>64</sup> <https://web.archive.org/web/20220130035034/https://about.facebook.com/meta> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>65</sup> <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2020/04/24/concerto-travis-scott-fortnite/> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>66</sup> Anderson, M. (2019). Exploring decentralization: blockchain technology and complex coordination. Journal of Design and Science..

esperienze di appropriazione dei dati e il capitalismo di sorveglianza hanno lasciato gli idealisti sperare in un Web 3.0 sostenuto da ecosistemi decentralizzati su piattaforme aperte. Decentraland cerca di andare in questa direzione lasciando la possibilità agli utenti di partecipare e al contempo contribuire alla sua creazione. Questo sarebbe il traguardo sul quale puntare in quanto proprio la costruzione di "recinti" intorno ai dati degli utenti ha reso possibile alle piattaforme tecnologiche la creazione di motori economici paragonabili ad una "dittatura tecnologica".

Questi giganti sono disposti a rinunciare al controllo sulla loro risorsa più preziosa, i dati degli utenti, nella cosiddetta prossima iterazione tecnologica? La futura evoluzione sarà dettata dalle grandi compagnie tecnologiche o dai consumatori-utenti? Vivremo con più versioni del metaverso o con un mondo unico, utopistico e decentrato? In che modo le piattaforme trarranno valore e proteggeranno i dati?

Benché il metaverso sia un concetto ancora in via di definizione e ognuno lo stia arricchendo con propri significati e visioni, la realtà invece lascia trasparire che è già presente tra di noi e moltissimi attori stanno già agendo con un atteggiamento a volte quasi compulsivo. Recentemente Republic Realm, che si definisce una "società immobiliare digitale," ha acquistato una NFT<sup>67</sup> (non fungible token) per un appezzamento immobiliare virtuale in Decentraland per la cifra di circa 3 milioni di eur (tassi odierni). Analogamente sulla piattaforma Sandbox un utente ha comperato un appezzamento di terreno nello Snoopverse (estensione privata di proprietà del rapper Snoop Dogg) per circa 450.000\$. Mike Winkelmann, un ragazzo che ha venduto una NFT della sua opera d'arte per 69 milioni di dollari<sup>68</sup>, sta organizzando una start-up che venderà NFT associati a "momenti nel tempo" aspirando ad essere "il palazzo della memoria del metaverso". Su Roblox invece la casa di moda Gucci ha già boutique e vende oggetti virtuali (a prezzi anche superiori agli omonimi reali) come anche Samsung e Walmart già in procinto di vendere i loro prodotti in negozi virtuali. Forse il Metaverso coinciderà con la terza ondata del Web (Web3<sup>69</sup>) per democratizzare acquisti, proprietà virtuali, mostre di moda o eventi, giochi e spettacoli?

Ma qualcosa non torna, se questo nuovo mondo deve proporsi aperto e libero, perché, anche in Decentraland stessa, esiste "by design" l'imposizione della scarsità e del limite? Non c'è dunque "terra" infinita nel metaverso? E chi lo stabilisce? Perché dovremmo comperare un bene virtuale a caro prezzo quando potremmo costruircelo noi stessi? Una prima risposta è forse semplice: solo la scarsità e la irriproducibilità (a cui le NFT cercano di rispondere) attribuiscono un valore economico e non ci sarebbe nemmeno un contraltare tra la moneta virtuale e quella reale. Ancora, perché questi nuovi mondi, ideologicamente ispirati all'apertura, devono riproporre ed accentuare gli stessi modelli che governano il mondo reale di fatto animato dal profitto?

<sup>67</sup> Dowling, M. (2022). Fertile LAND: Pricing non-fungible tokens. Finance Research Letters

<sup>68</sup> <https://www.theverge.com/2021/3/11/22325054/beep-artistes-nft-sale-cost-everydays-69-million> (consultato il 30 dicembre 2021)

<sup>69</sup> <https://www.wired.it/article/web3-futuro-internet-blockchain/> (consultato il 30 dicembre 2021)

Per ora chi decide le "regole" fondanti sono sempre pochi e agiscono di nuovo come una sorta di indiretta "dittatura" tecnica. Come abbiamo affrontato, gli attori che si stanno precipitando alla costruzione di questo nuovo "multi-ambiente" sono gli stessi che oggi sono animati da fini tutt'altro che filantropici, inclusivi o umanitari. Che garanzia abbiamo che la prossima iterazione tecnologica per mano loro possa essere meno "inquinata" ? Chi gestirà e garantirà la nostra identità, i nostri diritti e la nostra libertà così come il poter costruire liberamente il nostro Sé ? Chi ci dice che le regole sottese e che hanno favorito il successo di Fornite non saranno i geni tramandati alla futura evoluzione ? È giusto osservare l'evoltersi del metaverso da semplici spettatori, perché pensiamo che si tratti dell'ennesima bolla speculativa di marketing, o è opportuna e necessaria una riflessione collettiva con istituzione di norme di governo prima di ricadere nell'impossibilità oggettiva di riparare possibili danni (come accaduto per i social network) ?

Mentre da una parte la tecnologia e la competizione avanzano per simulare il mondo con livelli sempre più elevati di fedeltà, dall'altro dobbiamo chiederci se questi mondi virtuali potrebbero mai diventare preferibili alla normale realtà naturale quotidiana in cui siamo nati e viviamo. Se ascoltiamo persone come Mark Zuckerberg, che sostiene che la realtà virtuale potrebbe essere resa "migliore della realtà", allora questo potrebbe indurre le persone a trascorrere più tempo connesse alla realtà virtuale nella loro vita quotidiana. L'obiettivo della ricerca e degli investimenti sulla realtà virtuale sono quelli di rendere l'esperienza più realistica possibile e l'immersione totale e costante è vista come la chiave, ma siamo già consapevoli che questo può avere effetti dannosi sulla salute e sullo sviluppo.

La società finirà per voltare le spalle ai problemi del mondo reale ? E sarebbe necessariamente una cosa negativa ? Dopo tutto, ciò potrebbe anche significare una riduzione dell'impronta umana sull'ambiente. In OASIS la società trascorre gran parte delle loro vite online, disconnettendosi solo per mangiare e dormire.

In realtà basta guardarci intorno e cercare una qualsiasi zona affollata per notare intere schiere di persone connesse che navigano continuamente su piattaforme di social media tramite i loro dispositivi mobili paragonabili a vere "protesi informatiche del sistema nervoso"<sup>70</sup>. Gli individui stanno spendendo sempre più tempo su piattaforme di social media (i più giovani fino a 9 ore al giorno<sup>71</sup>), per cui è facile azzardare che, se qualcosa come OASIS fosse reso disponibile oggi, avremmo un'adozione d'uso di massa. Siamo abituati a dare valore alle cose reali, ma siamo già entrati nell'era in cui le persone spendono soldi per artefatti digitali (musica, film, criptomonete, NFT, concerti virtuali, skin per avatar, ecc.) e più le nostre vite diventano digitali altrettanto sono le cose per le quali siamo disposti ad investire o spendere per soddisfare i nostri bisogni, sia oggettivi che soggettivi nella vita OnLife.

Come possiamo sperare che crescere o vivere in un sistema inquinato possa essere salutare ? Come possiamo essere sicuri che essere immersi sempre di più in

<sup>70</sup> Battro, A., & Denham, P. J. (2010). Verso un'intelligenza digitale. Ledizioni.

<sup>71</sup> <https://www.forbes.com/sites/petersuciu/2021/06/24/americans-spent-more-than-1300-hours-on-social-media/?sh=240ea12e2547> (consultato il 30 dicembre 2021)

una tecnologia a volte distorta non produca dei cambiamenti avversi a noi stessi ?  
o al nostro modo di interpretare e vivere il mondo ?

"L'avatar diviene l'ambasciatore nel mondo virtuale della personalità del giocatore facendo propri ed esaltando i tratti caratteriali idealizzati e annullando gli aspetti percepiti come umilianti e imbarazzanti [...] I mondi virtuali consentono la creazione di identità talmente fluide e multiple da trasformare i limiti del concetto stesso di identità."<sup>72</sup>

"Le esperienze che si possono vivere nel cyber-spazio fanno parte di una nuova complessa realtà le cui possibili conseguenze negative, specialmente per i bambini e per gli adolescenti, cioè per quei soggetti per un' identità in via di sviluppo, non sono ancora prese adeguatamente in considerazione". "Si pongono come un'espansione del Sé o piuttosto come un' alterazione di questo, fino a essere causa di nuove forme di dissociazione?"<sup>73</sup>

Già oggi la dipendenza da internet può produrre livelli di assoluta alienazione. È noto, infatti, come un uso eccessivo comprometta progressivamente la sfera sociale e relazionale della persona, che viene assorbita totalmente dall'esperienza virtuale, rimanendo letteralmente agganciata alla rete arrivando a sviluppare una vera e propria dipendenza. Nascono così espressioni come "Mi sento vuoto e inutile nella vita reale, ma nel mondo virtuale sono 'qualcuno'", "Sono un fallimento al di fuori della rete".<sup>74</sup>

Ma cosa promette(va) veramente la realtà virtuale all'uomo ? Potremmo rispondere: l'emancipazione dal corpo. La vita realmente degna di essere vissuta, perché libera dai limiti che il corpo impone.<sup>75</sup> Anche oggi su internet si può sperimentare sé alternativi e inventare la fiction di una vita parallela, che può essere così coinvolgente da assumere un'importanza superiore a quella reale. La rete dà la possibilità di essere ciò che si desidera, senza che nessuno scopra la propria vera natura.

Ma ci dobbiamo sempre fidare degli strumenti digitali ?

Un altro tema messo in crisi da questi nuovi ambienti è il tema della fiducia. Nessuno potrebbe sopravvivere senza riporre fiducia in qualcosa o qualcuno, nessuno possiede le quantità necessarie di informazioni o di competenza per fare le proprie scelte. La parola fiducia deriva dal latino "fides" che significa "riconoscimento dell'affidabilità dell'altro" quindi la fiducia non è un atto assoluto ma è un sentimento che nasce da un contatto prolungato e costante tra le persone, che ci consente di esporci, di collaborare, di condividere. La fiducia non si chiede ed è un sentimento circolare, un patto che si stringe con l'altro, che si salda nel tempo e che ci porta a riconoscere e individuare nell'interlocutore una persona a cui prestare attenzione e dalla quale seguire suggerimenti o imitare i comportamenti. I media digitali moderni hanno la caratteristica di portarci spesso inconsciamente a prestare fiducia come se fossero una persona reale, ci si fida dello strumento, se ne

---

<sup>72</sup> Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model. [libreriauniversitaria.it](http://libreriauniversitaria.it) Edizioni.

<sup>73</sup> Ivi, passim

<sup>74</sup> Ivi, passim

<sup>75</sup> Ivi, passim

accettano, spesso, acriticamente linguaggi e si eseguono indicazioni (quasi come "oracoli di verità") e questo meccanismo può essere analogamente sfruttato da chi produce questi strumenti e da chi abilmente li piega ai propri fini.

## È possibile ridurre l'inquinamento ?

Il termine cibernetica deriva dal greco e significa "arte del pilota". Nella società cibernetica nella quale ci stiamo addentrando assume un'importanza primaria la capacità di governare e il controllo della rotta. Il buon pilota deve sapere dove vuole arrivare, deve conoscere i venti e le maree, affronterà compromessi, ma alla fine deve essere in grado di arrivare a destinazione. Questa è la buona politica e oggi è quello di cui abbiamo bisogno; una buona politica che sappia orientare correttamente il digitale e che abbia una visione chiara.<sup>76</sup>

Floridi puntualizza che l'innovazione utile oggi non è la tecnologia ma è il come utilizzarla e cosa farci con essa. La sfida del ventunesimo secolo è di tipo "governance" cioè di "come fare a fare bene". Serve un progetto umano<sup>77</sup> all'altezza del ventunesimo secolo. Floridi individua nel progetto umano per il futuro due caratteristiche fondamentali: la prima è che dovrebbe essere un progetto sociale e non soltanto un progetto individuale, la seconda è che dovrebbe salvaguardare l'umanità e il pianeta in modo che il capitalismo sia un cardine della cura e non dello sfruttamento.

Come si fa a concretizzare un'ecologia dei media ? Cosa devono fare le piattaforme o gli Stati rispetto a questa questione ?

Di fronte ad un problema possiamo identificare tre aree d'intervento: a monte, a valle e a metà strada del fiume. Per auspicare una soluzione radicale è necessario intervenire a monte del processo, poiché in caso contrario non avremmo mai un cambiamento strutturale e, in questo senso, serve una regolamentazione dei modelli di business<sup>78</sup>. Il business che si è affermato è basato su servizi, per lo più gratuiti, governati da pubblicità e dalla raccolta costante di dati o dalla creazione di bisogni e servizi che richiedono un'attenzione costante e assidua per una profilazione sempre più assoluta dell'individuo.

Un secondo modo per cambiare le cose riguarda la responsabilizzazione e la consapevolezza. Serve un'ecologia dei media che governi il processo e abbia meccanismi per isolare ciò che è tossico per la società, identificarlo, segregarlo o comunque etichettarlo in modo che tutti abbiano la percezione di cosa ci si trova di fronte. Oggi gli spazi che frequentiamo non hanno alcuna distinzione o tipizzazione. Il male non sparisce, ma è sicuramente possibile segregarlo o evidenziarlo se solo ci fosse una volontà politica mossa da una visione condivisa e lungimirante per non rischiare un domani di ritrovarci inermi di fronte a una cometa in rotta di collisione verso la Terra.

<sup>76</sup> Floridi, L. (2020, 9 ottobre). Lectio magistralis, "Cittadinanza digitale. Una guida per il futuro", Università Modena e Reggio Emilia

<sup>77</sup> Floridi, L. (2015). The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era (p. 264). Springer Nature.

<sup>78</sup> Floridi, L. (2020, 9 ottobre), Op.cit.

## Bibliografia

- Anderson, M. (2019). *Anderson, M. (2019). Exploring decentralization: blockchain technology and complex coordination.* Journal of Design and Science..
- Battro, A., & Denham, P. J. (2010). *Verso un'intelligenza digitale.*
- Cheng, H., Liu, J. (2020) *Alterations in Amygdala Connectivity in Internet Addiction Disorder.* Sci Rep
- Cline, E. (2021). *Ready Player One*, Mondadori
- Dowling, M. (2022). *Fertile LAND: Pricing non-fungible tokens.* Finance Research Letters
- Fasoli, G., & Rossi, L. (2018). *Digital people: Tracce di antropologia digitale. Tra clinical model e development model.* libreriauniversitaria.it Edizioni.
- Ferri. P. (2011). *Nativi Digitali*
- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era.* Springer Nature.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione: come l'infosfera sta trasformando il mondo.* Raffaello Cortina Editore.
- Floridi, L. (2020). *Il verde e il blu: Idee ingenue per migliorare la politica.*
- Floridi, L. (2020, 9 ottobre). *Lectio Magistralis "Cittadinanza digitale. Una guida per il futuro".* Università Modena e Reggio Emilia
- Gardner, H. E. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century.* Hachette UK.
- Goleman, D. (2011). *Intelligenza emotiva.* Bur.
- Kranzberg, M. (1986). *Technology and History: "Kranzberg's Laws".* Technology and culture.
- McLuhan, M. (1984). *La sposa meccanica.* SugarCo, Milano.
- McLuhan, M., & Capriolo, E. (1986). *Gli strumenti del comunicare.* Milano: Garzanti.
- Moore, Kyle & Carter, Marcus. (2021). *It is Not an Island It's A World: Fortnite and "Worldness".* In Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences (p. 2843).
- Nash, D., Lee, H. R., Janson, C., Richardson-Olivier, C., & Shah, M. J. (2020). *Video game ventricular tachycardia: The "Fortnite" phenomenon.* HeartRhythm case reports
- Postman, N. (2019). *Ecologia dei media: la scuola come contropotere.* Armando Editore.
- Riva, G. (2019). *Nativi digitali.* Il Mulino.
- Turel, O., & Bechara, A. (2019). *Little video-gaming in adolescents can be protective, but too much is associated with increased substance use.* Substance use & misuse.
- Turel, O., He, Q., Xue, G., Xiao, L., & Bechara, A. (2014). *Examination of Neural Systems Sub-Serving Facebook "Addiction."* Psychological Reports
- Valladão, S. P., Middleton, J., & Andre, T. L. (2020). *Esport: Fortnite Acutely Increases Heart Rate of Young Men.* International journal of exercise science.
- Vygotskij, L.S. 2007. *Pensiero e linguaggio*, (1934), Firenze, Giunti.
- Wei, L., Zhang, S., Turel, O., Bechara, A., & He, Q. (2017). *A tripartite neurocognitive model of internet gaming disorder.* Frontiers in Psychiatry.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2020). *Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder.* Dialogues in clinical neuroscience