

VIVERE NELLA SOCIETÀ VIRTUALE: NUOVI IMMINENTI SCENARI PER LE RELAZIONI SOCIALI

PIER PAOLO BELLINI*

Abstract: la presente ricerca è parte di uno studio più ampio sulle piattaforme immersive, in particolare sugli sviluppi del metaverso: in questa sede ci occuperemo di uno dei diversi aspetti critici dell'esperienza «immersiva», grande traguardo insieme tecnologico, cognitivo, sensoriale, comunicativo, relazionale, morale e anche (o principalmente) commerciale. Dopo aver delineato le problematiche inerenti al rapporto tra reale e sua rappresentazione, alle opportunità e le sfide della simulazione, al ruolo giocato dalla sensorialità nella costruzione della propria presenza, si procederà alla costruzione di un *frame* di riferimento per la definizione dell'ambiente futuro (in parte già presente) delle interazioni interpersonali. La tecnologia non necessariamente è apripista di una visione post-umana della realtà.

Keywords: Rappresentazione – Simulazione – Sensorialità – Presenza – Immersività

Abstract: this research forms part of a broader study on immersive platforms, with particular focus on the developments of the metaverse. Here, we address one of the many critical dimensions of the «immersive» experience – a major achievement that is at once technological, cognitive, sensorial, communicative, relational, moral, and also (or perhaps primarily) commercial. After outlining the issues related to the relationship between reality and its representation, the opportunities and challenges of simulation, and the role of sensoriality in shaping one's sense of presence, we proceed to build a conceptual framework for defining the future (and partly already present) environment of interpersonal interactions. Technology does not necessarily herald a post-human vision of reality.

Keywords: Representation – Simulation – Sensoriality – Presence – Immersion

* Pier Paolo Bellini, Professore associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi GSPS-06/A, Università degli Studi del Molise. Email: pierpaolo.bellini@unimol.it

Il reale e la sua rappresentazione

Nel tentare di analizzare il rapporto tra reale e virtuale (che è a sua volta un dato di realtà), dobbiamo partire, in una prospettiva necessariamente interdisciplinare, dal rapporto tra mente e realtà o, ancora più precisamente, tra realtà e sua rappresentazione. Si tratta di un problema tanto esperienziale quanto filosofico di sempre, che tocca una dinamica delicatissima e quotidiana del nostro vivere: noi conosciamo le cose (e tra le cose ci siamo noi stessi) sempre attraverso una mediazione, sia essa sensoriale, simbolica, narrativa, tecnologica, digitale... virtuale. Che tipo di rapporto c'è/deve esserci tra la realtà e la sua rappresentazione? Sono mondi/realtà correlate o autonome? Esiste una priorità? Si tratta di domande non banali e ancora oggi (forse soprattutto oggi) di difficile soluzione.

Ma c'è una domanda ancora più radicale al di sotto di queste pur impegnative domande: si può conoscere la realtà? Tommaso D'Aquino aveva affrontato il problema all'interno della lunga tradizione filosofica che si rifaceva al pensiero di Aristotele: il filosofo ateniese riteneva che la distinzione tra il vero e il falso non ha luogo «nelle cose in sé», bensì «nell'intelletto» (*en dianoia*). Rileggendo Aristotele attraverso la lente di Agostino, Tommaso era arrivato alla nota formulazione di verità come *adaequatio rei et intellectus*: «L'esserci della cosa non è in sé la verità, ma il presupposto o il contenuto della verità. La conoscenza dell'intelletto è “in certa misura causata” (*quodammodo causatur*) dall'esserci della cosa che si manifesta e si compie nella conoscenza intellettuale dell'anima, la quale “è in grado di accordarsi a ogni ente”. Pertanto vero è il giudizio dell'intelletto che si è adeguato all'oggetto ad esso esterno»¹.

David John Chalmers, filosofo australiano, tra i più noti studiosi contemporanei di filosofia della mente e della coscienza, negli ultimi anni ha scritto anche di realtà virtuale e metaverso riprendendo il percorso da Cartesio: come si fa a sapere che la percezione del mondo non è un'illusione? «Come fate a sapere che non state sognando in questo momento? Come fate a sapere di non essere ingannati da un genio maligno e indotti a pensare che tutto questo sia reale, quando non lo è? Oggi si potrebbe affrontare il problema ponendo la domanda che vi ho appena fatto: come fate a sapere che non vi trovate in un mondo virtuale?»².

C'è una linea rossa che collega il pensiero cartesiano a quello di Immanuel Kant: quest'ultimo affermava che esiste un regno delle apparenze e un regno diverso e inconoscibile delle cose in sé. Possiamo conoscere le apparenze, ma non abbiamo conoscenza delle cose in se stesse. Supponiamo di osservare una tazza. La tazza che vediamo è un'apparenza. «Tuttavia, alla base di questa apparenza c'è anche una cosa in sé. Kant sosteneva che non possiamo conoscere la cosa in sé che sta alla base della tazza.

¹ V.H. Splindler, 2025.

² J.D. Chalmer, 2023, 14.

La cosa in sé è una *x* inconoscibile»³. Lo stesso Kant, quindi, si attiene ancora saldamente all'idea di un «accordo tra la nostra conoscenza e gli oggetti», come scrive nella *Critica della ragion pura*. Il suo porre l'accento sulle condizioni soggettive della conoscenza, tuttavia, non è senza conseguenze. Infatti, se gli oggetti sono costituiti dal soggetto che conosce, quanto ancora a lungo è possibile mantenere l'idea di una loro corrispondenza con esso? «Questa corrispondenza – concetto che non equivale alla *adaequatio* di Tommaso – finisce per diventare solo un accordo della conoscenza con se stessa. L'idealismo tedesco ha spostato nettamente il baricentro sull'organo della conoscenza, celebrandone con sempre maggior pathos la libertà»⁴.

Arriviamo così a Friedrich Nietzsche, per il quale, come è noto «non ci sono fatti, solo interpretazioni». Non è possibile quindi affermare l'esistenza di un mondo oggettivo separato dalle interpretazioni. La «cosa in sé» kantiana è un'idolatria: un residuo della metafisica che Nietzsche vuole superare. Non diversamente, Artur Schopenhauer era arrivato a un capolinea molto simile:

«“Il mondo è mia rappresentazione”: questa è una verità che vale in rapporto a ciascun essere vivente e conoscente, sebbene l'uomo soltanto sia capace d'accoglierla nella riflessa, astratta coscienza. [...] Egli non conosce né il sole né la terra, ma appena un occhio, il quale vede un sole, una mano, la quale sente una terra. il mondo da cui è circondato non esiste se non come rappresentazione, vale a dire sempre e dappertutto in rapporto ad un altro, a colui che rappresenta, il quale è lui stesso»⁵.

La simulazione

Come si sarà intuito, la portata del problema è di enormi proporzioni e va a interessare non soltanto categorie filosofiche, ma, a cascata, concezioni e prassi che sottendono la nostra quotidianità. La riflessione «sulla realtà e il suo doppio» (inteso come rappresentazione o come sostituzione) è stata al centro del pensiero di Jean Baudrillard che, quasi cinquant'anni fa, aveva individuato nella cultura postmoderna una traiettoria di «sparizione» del reale:

«Il grande evento di questo periodo, il grande trauma, è questa agonia dei referenti forti, l'agonia del reale e del razionale, che introduce a un'era della simulazione, [...] la scomparsa degli oggetti nella loro stessa rappresentazione. Gli oggetti non rassomigliano più a niente, se non alla figura vuota della rassomiglianza, alla forma vuota della rappresentazione, [...] una sostituzione al reale dei segni del reale»⁶.

³ Ivi, 404.

⁴ V.H. Splindler, 2025.

⁵ A. Schopenhauer, 2005, 24.

⁶ J. Baudrillard, 2009, 22-24-61.

Si tratta di una vera e propria rivoluzione che sconvolge i fondamenti stessi della cultura e dell'esperienza quotidiana, tutta, cioè, «la fede e la buona fede occidentale», che si sono da sempre impegnate in questa scommessa della «rappresentazione»: «Che un segno possa rimandare alla profondità del senso, che un segno possa scambiarsi con del senso, e che qualcosa funga da garanzia a questo scambio — Dio, naturalmente»⁷.

Anche Cartesio, in fondo, e lo stesso Kant erano arrivati a affermare la cogenza (per quanto indimostrabile) del reale tramite sul suo nesso misterioso con Dio. Ora però qualcosa di irriducibile sta accadendo: cosa succede quando «Dio stesso può essere simulato, e cioè ridursi ai segni che ne fanno fede? Allora tutto il sistema perde la sua legge di gravitazione, a sua volta non è più che un gigantesco simulacro — non irreale, ma simulacro, vale a dire che non si scambia più con del reale, ma si scambia in sé, in un circuito ininterrotto»⁸.

È successa una cosa prima impensabile e ormai irreversibile, secondo il sociologo francese: «Il passaggio dai segni che dissimulano qualcosa ai segni che dissimulano che non c'è niente, segna la svolta decisiva. [...] La simulazione è infinitamente più pericolosa perché lascia sempre supporre, al di là del suo oggetto, che l'ordine stesso e la legge stessa potrebbero, in effetti, essere solo simulazione»⁹. «Da qui, l'isteria caratteristica del nostro tempo: quella della produzione e della riproduzione del reale. Continuando a produrre e a sovrapprodurre, tutta una società cerca solo di risuscitare il reale che le sfugge»¹⁰.

Sicuramente la visione apocalittica di Baudrillard apre scenari di suicidio culturale dell'occidente: è altrettanto vero che indietro non si torna e che la simulazione (soprattutto quella virtuale) è diventata ormai la modalità normale di rapporto con la realtà e strumento per la sua conoscenza. La realtà virtuale ci ha messo a disposizione «simulatori in grado di insegnarci a fare qualsiasi cosa»¹¹.

Sherry Turkle individua una doppia faccia della simulazione: da una parte essa esige l'immersione, che ha già provato i suoi benefici, ma ci rende più vulnerabili. Dall'altra parte essa genera disagio. Perché concentrarsi sul disagio creato? «Al giorno d'oggi guardiamo il mondo attraverso il prisma della simulazione. Il disagio ci fa pensare alle cose che la simulazione lascia fuori, ci permette di scoprire grandi verità»¹². La sociologa americana osserva che oggi chi dà voce al malcontento sulla simulazione corre il rischio di essere visto come nostalgico o impegnato in una «azione di retroguardia». Il disagio della simulazione è stato avvertito per primo da quei diversi professionisti che «volevano

⁷ Ivi, 65.

⁸ *Ibidem*.

⁹ Ivi, 66-84.

¹⁰ Ivi, 88.

¹¹ J. Lanier, 2017, 243.

¹² S. Turkle, 2009, 20.

preservare quelli che definivano gli «spazi sacri», i posti in cui la tecnologia non avrebbe potuto intaccare le sacrosante tradizioni collegate ai loro valori più intimi»¹³.

Nell'ambito della ricerca scientifica, questo forzato affidamento a realtà virtuali, cioè realtà letteralmente «manipolate», costruite da altri, mette di fronte al problema non secondario della «legittimità» di questi mondi costruiti: «Gli studenti non avevano altra scelta che fidarsi delle simulazioni, il che significava che dovevano fidarsi dei programmatori che avevano approntato quelle simulazioni»¹⁴. Qui si apre uno squarcio sulle dinamiche etiche e di potere che stanno dietro la costruzione di questi mondi, uno squarcio sulla irriducibile «opacità» della realtà virtuale.

Il ruolo della sensazione

Ciò che rende «credibile» una realtà virtuale è certamente la forza del suo racconto interno, ma la sua efficacia è garantita dalla «sensazione» che genera: la sensazione è un complesso processo nel quale gioca un ruolo centrale la nostra sensorialità. Occorre riflettere su come gli «strumenti», la tecnologia, hanno da sempre contribuito a mutare alla radice la nostra capacità sensoriale (Mac Luhan per spiegare la funzione dei media comunicativi li definiva come «*Extensions of man*», estensioni, protesi dei sensi dell'uomo, finalizzati a estenderne a dismisura il raggio di azione): ma, «più potenti diventano i nostri strumenti e più è difficile immaginare il mondo senza di essi»¹⁵. Si potrebbe dire che oggi è difficile immaginare perfino noi stessi senza di essi, il nostro corpo senza di essi. La componente immersiva sembra, in questa traiettoria millenaria, poter essere in grado di segnare un balzo di carattere antropologico e irreversibile. La consapevolezza che l'artefatto permetta di percepire e di agire sul mondo non è nuova:

«Attraverso la zappa si controllava la durezza del terreno, mentre si sminuzzava la zolla, attraverso il martello il calzolaio percepiva la consistenza della pelle mentre operava sulla stessa. Tuttavia, quando l'artefatto da prolungamento del corpo diviene altro e la relazione con il mondo è la relazione con l'interfaccia, si modificano i processi di modellizzazione, di esperienza e di concettualizzazione. [...] La tecnologia aumenta la nostra corporeità e in questo modo ridefinisce il senso stesso del nostro essere uomini»¹⁶.

Interessante, su questo, introdurre nell'analisi il concetto di «abitudine» intesa come inquadramento della spazialità del corpo e la sua motilità: l'abitudine viene definita da Maurice Merleau-Ponty come «apprensione motoria di un significato motorio». In pratica, per il cieco il bastone cessa di essere un oggetto in quanto non più percepito per se stesso, e la sua estremità si trasforma in zona sensibile, aumentando l'azione e il raggio

¹³ Ivi, 21.

¹⁴ Ivi, 34.

¹⁵ S. Turkle, 2009, 24.

¹⁶ P.C. Rivoltella, P.G. Rossi, 2019, 6-3.

d'ampiezza del tatto: «L'abitudine esprime quindi “il potere che noi abbiamo di dilatare il nostro essere al mondo, o di mutare esistenza assimilando nuovi strumenti”, è un sapere che si affida solo allo sforzo corporeo»¹⁷. Questo fa capire che il corpo è diventato il campo di battaglia delle concezioni del mondo che oggi si fronteggiano e nello stesso tempo il cardine delle questioni di potere nel futuro: il corpo, fino ad oggi la nostra interfaccia col mondo, «sarà virtuale e sarà protagonista di forme inedite di esperienza. grazie alla pervasività della digitalizzazione, potrà vivere dimensioni di realtà precluse al corpo fisico. La virtualizzazione del nostro corpo ci porta a vivere una dissociazione identitaria permanente, ad avere un senso moltiplicato dello spazio»¹⁸.

Potremmo perciò dire che è in atto, insieme a una estensione della sensorialità umana, una contrapposta urgenza di distinzione tra la costruzione mediata e la realtà che ne risulta: su questo, le posizioni sono molto simili a quelle per le quali 60 anni fa Umberto Eco creò l'efficace divisione tra «apocalittici e integrati» (non c'era ancora internet, né realtà virtuale né intelligenza artificiale).

Quello che è possibile registrare, nell'analisi dei mutamenti sensoriali legati alla nuova tecnologia immersiva è uno spostamento di gerarchia: «Tra tutti i sensi, viene potentemente riabilitato il tatto. Non più la sovranità dello sguardo, ma quella del tatto. Di un tatto, che grazie al computer, può essere sollecitato a distanza e agire a distanza»¹⁹. «Rispetto all'aptica, gli altri sensi si tengono a distanza. L'aptica richiede un contatto diretto con il mondo. Occorre spingersi contro gli oggetti per sentirli»²⁰.

La civiltà occidentale ha concepito il conoscere come un atto di distanziamento dalle cose, di sospensione delle emozioni, perciò ha sempre diffidato del tatto. Oggi si prospetta un rovesciamento di questo schema: «La conoscenza diventa immersione nelle cose, assume caratteri emotivi, l'esperienza diventa fonte di apprendimento, si capiscono le cose come fanno i bambini, col gioco, esplorando e manipolando gli oggetti. ci misuriamo coi nostri pensieri scoprendoli nell'oggettivazione degli artefatti digitali»²¹.

Per alcuni «apocalittici» questo ritorno agli organi bassi (quelli che ci rendono più vicini agli animali e forse inferiori a loro) può diventare, paradossalmente, la salvezza, la via di fuga dal destino post-umano della storia: «Saremo salvati dai sensi bassi, come sensi della prossimità, di una prossimità insopprimibile: dall'olfatto, dal gusto, dal tatto. Da quanto della nostra cinestesi corporea non è “viralizzabile”, dislocabile sul virtuale-reale della relazione di distanza (la vista e l'udito). [...] La nostra umanità relazionale sarà salvata dall'incomprimibilità espressiva dei corpi, dell'anima bassa»²².

In realtà, questa anima bassa sembra poter entrare sempre di più e sempre più potentemente all'interno della sensorialità digitale, essere cioè l'ultimo traguardo della

¹⁷ S. Colazzo, R. Maragliano, 2022, 79.

¹⁸ Ivi, 13.

¹⁹ Ivi, 22.

²⁰ J. Lanier, 2017, 148-152.

²¹ S. Colazzo, R. Maragliano, 2022, 23.

²² E. Mazzarella, 2022, 653-663.

immersività totale: nel mondo dei videogames già è possibile indossare guanti e tute intelligenti in grado di dare feedback fisici (cioè tattili) di ciò che accade all'avatar nella realtà virtuale. Molti di questi dispositivi esistono già, sebbene siano talmente costosi e funzionalmente limitati che in genere li si utilizza esclusivamente per scopi industriali. All'interno di questi dispositivi «c'è una rete di motori e attuatori elettroattivi che gonfiano minuscole sacche d'aria, le quali a loro volta limitano la capacità di movimento oppure esercitano pressione sul corpo di chi li indossa!»²³.

Proviamo a immaginare cosa potrà essere, in un futuro non troppo lontano, l'applicazione di questa simulazione corporea nel settore della pornografia, «uno dei pilastri su cui, com'è noto, poggia l'espansione economica di Internet»²⁴. È probabile che nel settore del lavoro sessuale i cambiamenti saranno ancora più profondi che nell'industria cinematografica «e che tale processo di trasformazione renderà il confine tra pornografia e prostituzione più indistinto di quanto già non sia»²⁵.

La gestione della sensorialità è il vero campo di battaglia economico e, in qualche modo, "politico" del futuro: «L'acquisizione più costosa di Facebook è stata quella di CTRL-Labs, una start-up che si occupa di interfacce neurali e produce bracciali che registrano l'attività elettrica presente nei muscoli scheletrici (una tecnica chiamata elettromiografia)»²⁶. Le cosiddette interfacce cervello-computer (BCI, *Brain-to-Computer Interfaces*), continuano ad attirare ancora più investimenti e possono essere parzialmente invasive o completamente invasive, a seconda della vicinanza degli elettrodi al tessuto cerebrale: nel 2015, Elon Musk ha fondato *Neuralink*, di cui è tuttora amministratore delegato, annunciando contestualmente che «la società stava lavorando a un dispositivo "simile a una macchina da cucire" in grado di impiantare nel cervello umano sensori di spessore compreso tra quattro e sei micrometri (circa un decimo dello spessore di un capello)»²⁷.

Interessante è l'analisi del cosiddetto «Effetto Proteus». Come Proteo, divinità greca capace di cambiare forma, e in questo modo attuare una trasformazione identitaria, le caratteristiche degli avatar (altra forma di sé) sono in grado di alterare il comportamento degli individui nel mondo virtuale. Giocare a essere un personaggio diverso dal mondo reale genera «nuovi tratti sia nel mondo virtuale che in quello reale»²⁸: indossare i panni di un avatar, per esempio, che come un supereroe può volare, aiuta il soggetto ad attribuire a sé stesso le precedenti conoscenze relative ai supereroi. «Superman vola per aiutare le persone, io volo come Superman e quindi posso aiutare anch'io gli altri. Questo

²³ M. Ball, 2022, 217.

²⁴ D. Buckingham, 2019, 574.

²⁵ M. Ball, 2022, 362.

²⁶ Ivi, 219.

²⁷ Ivi, 221.

²⁸ B.A. Jabar et al., 2022, 60.

processo implicito di attribuzione spinge il soggetto ad attivare, in modo automatico, il comportamento prosociale, quando identifica nell'ambiente delle persone in difficoltà»²⁹.

La percezione della presenza

Nell'ottobre del 2021 Mark Zuckerberg scrisse una *Founder's Letter* per spiegare la motivazione del rivoluzionario cambio di nome dell'azienda in «Meta»: «La qualità distintiva del metaverso sarà un senso di presenza – come se fossi davvero lì con un'altra persona o in un altro luogo. Sentirsi veramente presenti con un'altra persona è il sogno massimo della tecnologia sociale»³⁰. La «tecnologia sociale», la costruzione di relazioni attraverso e dentro il digitale, tocca il suo vertice di efficacia quando è capace di produrre un «senso di presenza». Anche in questo caso andiamo a toccare elementi delicati e intricati della nostra esperienza quotidiana: che cosa vuol dire «essere presenti»? La presenza coincide con la localizzazione del nostro corpo?

David W. Schloerb, un ingegnere del MIT di Boston, ha introdotto la distinzione tra «presenza fisica» (*physical presence*) e «presenza soggettiva» (*subjective presence*): più precisamente, con la prima si intende «l'esistenza di un oggetto in una particolare regione spazio-temporale», mentre la presenza soggettiva coincide con «la percezione di essere collocato nello stesso spazio fisico in cui si verifica un dato evento o si sviluppa un certo processo o si trova una certa persona»³¹. La realtà, intesa come un insieme di oggetti collocati fuori dalla mente e dotati di caratteristiche spaziali ben definite, è contrapposta all'ambiente digitale (virtuale), inteso come simulazione degli oggetti reali. È all'interno di questa visione «che è nata la definizione di presenza oggi maggiormente condivisa all'interno del mondo tecnologico: l'illusione percettiva di non mediazione. In pratica, secondo questa definizione, io sono presente all'interno di un ambiente virtuale quando non mi accorgo della tecnologia che lo ha generato»³².

Ne deriva che «l'autenticità è legata alle percezioni e alle esperienze individuali di un oggetto o evento, piuttosto che essere una determinazione oggettivistica formata da giudici o esperti indipendenti»³³. «Se si verifica che il "Sé" ha la sensazione di essere immerso in una situazione ("essere lì") significa che la mente ha attivato quel particolare meccanismo cognitivo-sensoriale detto, appunto, presenza»³⁴. La presenza sociale è, in definitiva, «la sensazione di essere con un'altra persona in un ambiente mediato»³⁵.

²⁹ G. Riva, A. Gaggioli, 2019, 1811.

³⁰ M. Zuckerberg, 2021.

³¹ G. Riva, A. Gaggioli, 2019, 1260.

³² Ivi, 1270.

³³ C. Flavián et al., 2024, 3)

³⁴ A. Carciofi, 2022, 71.

³⁵ S. Richter, A. Richter, 2023, 5.

È fondamentale considerare che il mondo virtuale di ultima generazione (a differenza di quello 2D) è in grado di indurre questa sensazione andando a stimolare i cosiddetti Neuroni GPS individuati recentemente dai due neuroscienziati norvegesi (premi Nobel) May-Britt Moser e Edvard I. Moser: quando sperimentiamo luoghi multipli (una video-conferenza dal nostro studio), noi ci sentiamo nel nostro studio, non nelle stanze (per noi virtuali) dei nostri interlocutori. Per questo le tradizionali piattaforme di videoconferenza (2D) non attivano i neuroni GPS e non lasciano segni sulla nostra memoria spaziale: quando chiudiamo la call non sentiamo il bisogno di «rientrare» in studio. Si è potuto appurare che la realtà virtuale e la realtà aumentata – le due tecnologie che sono il cuore di metaverso – «sono invece in grado di attivare i neuroni Gps e rendere il soggetto presente nei luoghi digitali»³⁶. Utilizzando questi neuroni, il cervello interagisce con lo spazio fisico nel quale il soggetto vive, lo registra e infine, esattamente intorno a questi «luoghi vissuti», costruisce la sua memoria autobiografica: in parole semplici, ognuno di noi «è», in qualche modo, i posti in cui è vissuto. Il metaverso è capace di generare questi luoghi.

Ma come avviene che ci sentiamo presenti nella realtà virtuale? «La risposta è molto semplice: perché la realtà virtuale impiega meccanismi simulativi molto vicini a quelli utilizzati dalla nostra mente»³⁷. «Alla base della realtà virtuale, a essere precisi, non c'è una simulazione della realtà ma una stimolazione delle aspettative neurali»³⁸. L'esperienza del nostro corpo non è diretta, ma è il risultato di una simulazione creata dalla nostra mente. Il metaverso funziona in modo simile: il senso di presenza è generato dalla sua capacità «di prevedere come la mente simula la realtà e di generare contenuti digitali che siano coerenti con queste previsioni»³⁹.

L'identificazione dei neuroni GPS ha confermato l'esistenza di un sistema simulativo basato su schemi di tipo motorio che consente al soggetto di organizzare e comprendere l'azione propria e altrui. Durante questo processo, vengono generate, intuitivamente, delle rappresentazioni interne degli stati corporei associati all'azione, «come se» l'individuo stesse realmente agendo. In pratica, «“dentro di noi” esiste un sistema mentale di realtà virtuale che ci permette di pianificare e verificare i nostri comportamenti e di comprendere quelli altrui»⁴⁰.

Come si può intuire, tante esperienze immersive possono portare a un pericoloso slittamento patologico: il *Reality Shifting* ne è un esempio. Per capire le proporzioni del fenomeno, basti dire che su TikTok ha ottenuto più di due miliardi di visualizzazioni e 200 mila post contrassegnati dall'hashtag *#shifting*, cresciute esponenzialmente anche su diverse altre piattaforme social online come Amino, Reddit, YouTube e Wattpad. Si tratta di una pratica finalizzata a spostare la coscienza dalla Realtà Corrente (CR) a un'altra

³⁶ E. Mazzearella, 2022, 1373.

³⁷ G. Riva, A. Gaggioli, 2019, 882.

³⁸ J. Lanier, 2017, 64.

³⁹ E. Mazzearella, 2022, 1397.

⁴⁰ G. Riva, A. Gaggioli, 2019, 1015.

realtà, la Realtà Desiderata (DR). È una forma di evasione durante la quale «il soggetto che la pratica si astrae dalla realtà per catapultarsi in un mondo immaginifico, plasmato sui propri desideri e le proprie fantasie»⁴¹. Attività mentale di tendenza emersa all'improvviso dopo lo scoppio della pandemia, è praticata principalmente dai membri della generazione post-millennial, descritta come «l'esperienza di essere in grado di trascendere i propri confini fisici e visitare universi alternativi, per lo più immaginari. Alcuni praticanti segnalano un forte senso di presenza nelle loro realtà desiderate, confermato da altri che credono nella realtà concreta del mondo alternativo in cui si spostano»⁴².

Per spostarsi nella propria Realtà Desiderata esiste un prontuario di strategie: una meditazione di 5-10 minuti, uno script dettagliato con informazioni su aspetto preferito, tratti, amici, famiglia o ambiente, un ascolto di messaggi «subliminali» (descrizioni accelerate e stratificate con musica e rumore ambientale disponibili su YouTube e SoundCloud) mentre ci si stende sul pavimento in posizione di stella marina contando fino a 100. Vi sono poi varianti come quella di «Alice nel Paese delle Meraviglie» che prevede che, sempre sdraiati sulla schiena, ci si immagini di essere seduti contro un albero per poi inseguire un personaggio che conduce «nella tana del Bianconiglio». Oppure si può utilizzare il Metodo del Cuscino che prevede di scrivere affermazioni su un pezzo di carta e ripeterle prima di andare a letto, assicurandosi di dormire con il foglio sotto il cuscino. Infine esiste il metodo dell'Elevator, nel quale ci si immagina di essere in un ascensore che va alla Realtà Desiderata posta all'ultimo piano: «I livelli di energia presumibilmente si intensificano mentre l'ascensore sale oltre i piani. Quando l'energia è sufficientemente alta, le porte dell'ascensore si aprono sulla DR»⁴³.

Non è una cosa semplice: non tutti, purtroppo, possono cambiare la propria realtà. I post analizzati sui social riportano storie drammatiche di individui che hanno provato, senza successo, a raggiungere la Realtà Desiderata: «Sto cercando di cambiare da quasi due settimane e non succede nulla. Vedo numeri angelici, ho tutti i sintomi, ma non cambio. Non so come contattare il mio medico, ho provato tutti i metodi possibili, ma niente funziona. Mi viene da piangere perché ci sto provando con tutte le mie forze e non ci sono risultati. Mi sento così demotivato e inutile»⁴⁴. Le tecniche di spostamento e le conseguenti alterazioni della coscienza «hanno diversi parallelismi con l'ipnosi. Il Reality Shifting può essere considerata una particolare forma di autoipnosi»⁴⁵.

La costruzione di mondi virtuali immersivi, l'invasività della simulazione come metodologia di conoscenza, apre interrogativi su principi costruttivi di quei mondi stessi: «Negli anni '80, il Professore Barry Niloff insisteva che i suoi studenti imparassero la fisica della tecnologia dei display. Ora, scrupoli del genere sembrano appartenere a un'epoca

⁴¹ A. Carciofi, 2022, 46.

⁴² E. Somer et al., 2021, 1.

⁴³ Ivi, 3.

⁴⁴ Ivi, 5.

⁴⁵ Ivi, 6.

passata, impossibilità pratiche portano gli scienziati, vecchi e giovani, ad accettare l'opacità»⁴⁶. Quello che Turkle chiama «opacità» è forse il problema più critico delle realtà create e dei loro creatori: se il Dio dei filosofi era opaco, quello degli ingegneri non lo è di meno.

«Ma va bene creare una simulazione che coinvolga un milione di esseri coscienti che conducono una vita in gran parte felice e realizzata? A prima vista, questo sembra accettabile. Qualcuno potrebbe obiettare che anche nelle simulazioni idilliache di milioni di persone, stiamo "giocando a fare Dio". È mia opinione che non dovremmo creare queste simulazioni alla leggera. Dovremmo pensare attentamente a quello che stiamo facendo»⁴⁷.

Conclusioni

Quale sarà l'esito di questo sviluppo impetuoso e disordinato che tocca i nervi scoperti e vitali della nostra relazione con la realtà? Quali sono i nodi non evitabili della sua potenza invasiva? «Forse il nostro atteggiamento nei confronti di tali questioni ha a che vedere con quanto apprezziamo la realtà fisica. Io adoro il mondo naturale, adoro essere vivo. La realtà virtuale fa parte di un universo meraviglioso. non è un mezzo per distaccarsene, né un illusorio tentativo di sopraffarlo»⁴⁸. La rappresentazione, la simulazione, la simbolizzazione del reale possono sostituirlo o tentare di avvicinarlo (sempre che se ne supponga l'esistenza). In fondo già Shakespeare si interrogava su questa esaltante e rischiosa capacità umana quando si chiedeva in Romeo e Giulietta «*What's in a name? That which we call a rose by any other name would smell as sweet*» («Che cosa c'è in un nome? Ciò che chiamiamo rosa, anche con un altro nome conserverebbe il suo dolce profumo»): il problema è il profumo della realtà non il suo nome (quel nome della rosa che fissò la notorietà mondiale di Umberto Eco). Il nominalismo è in qualche modo sempre a rischio di conflitto con le cose che nomina, tende a prevaricarle finché esse glielo permettono, o finché si ritiene legittimato a farlo.

È ancora possibile oggi sostenere la causa del realismo, anche in dosi ridotte?

«L'esperienza non è affatto una guida perfetta alla struttura. infatti ci sbagliamo di continuo sui dettagli della struttura del mondo. Ma l'esperienza, unita all'appello alla semplicità, ci parla almeno di una struttura approssimata. Conoscere la struttura approssimata non è sufficiente per dirci tutto sul mondo. Ma può almeno dirmi alcune cose molto basilari sul mondo, come il fatto che ho un corpo e che esistono altre persone. [...] Non sappiamo quanto della realtà sia accessibile e quanto sia inaccessibile. Ma la verità è là fuori e noi possiamo conoscerne un po'. [...] Alla luce di tutto ciò, penso che dovremmo rifiutare un realismo ingenuo sul mondo esterno che afferma che le cose sono esattamente come sembrano, ma

⁴⁶ S. Turkle, 2009, 82.

⁴⁷ J.D. Chalmers, 2022, trad. it. 2023, 333.

⁴⁸ J. Lanier, 2017, 223.

dovremmo anche rifiutare un mero illusionismo. La concezione giusta è una sorta di realismo imperfetto»⁴⁹.

A conclusioni simili era giunto Franco Crespi riflettendo sul linguaggio umano: potremmo arrivare a pensare, con tanti filosofi e sociologi contemporanei, che «non c'è che il linguaggio», affermare cioè che la nostra realtà è pura apparenza, gioco inconsistente. Oppure, al contrario, insistendo sulle stesse premesse, potremmo arrivare alla convinzione che «proprio il linguaggio è portatore di dimensioni universali che sorreggono la nostra condizione di esseri finiti. L'approfondimento della natura costitutiva del linguaggio apre quindi a orizzonti e a possibilità, ancora in gran parte da esplorare, assai più ricche e promettenti degli esiti pur validi ma più limitati di cui, in un primo tempo, era pervenuta la svolta linguistica»⁵⁰.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BALL Matthew, 2022, *The Metaverse and How It Will Revolutionize Everithing*. Liveright Publishing Corporation, New York (trad. it. *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*. Garzanti, Milano, 2022).

BAUDRILLARD Jean, 1981, *Simulacres et simulation*. Éditions Galilée, Paris (trad. it. *Simulacri e imposture*. Pgreco Edizioni, Milano, 2009).

BUCKINGHAM David, 2019, *The Media Education Manifesto*. Polity Press, Cambridge (trad. it. *Un manifesto per la media education*. Mondadori università, Firenze, 2020).

CARCIOFI Alessio, 2022, *Vivere il metaverso*. ROI Edizioni, Macerata-Milano.

CHALMERS James D., 2022, *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. W. W. Norton & Company (USA) (trad. it. *Più realtà. I mondi virtuali e i problemi della filosofia*. Raffaello Cortina Editore, Milano, 2023).

COLAZZO Salvatore, MARAGLIANO Roberto, 2022, *Metaverso e realtà dell'educazione*. Edizioni Studium, Roma.

CRESPI Franco, 2005, *Sociologia del linguaggio*. Laterza, Roma-Bari.

⁴⁹ J.D. Chalmers, 2022, trad. it. 2023, 440-448-419.

⁵⁰ F. Crespi, 2005, 116.

FLAVIÀN Carlos, IBÁÑEZ-SANCHEZ Sergio, ORÚS Carlos, BARTA Sergio, 2024, «The dark side of the metaverse: The role of gamification in event virtualization». In *International Journal of Information Management*, 75, 102726, 1-13.

JABAR Bakti Amirul, AZMI Millia, HERNANDO Graciél, MONIAGA Jurike V., ALPAULLIVAREZ Angelique Aurielle, 2022, The Social Impact of VR Technology on Society: A Systematic Literature Review. In *Jurnal Teknik Informatika*, 14 (2), 57-62. 10.31937/ti.v14i2.2778.

LANIER Jaron, 2017, *Dwan of the New Everything*. Henry Holt and Company, New York. (trad. it. *L'alba del nuovo tutto*. il Saggiatore, Milano, 2019).

MAZZARELLA Eugenio, 2022, *Contro metaverso. Salvare la presenza*. Mimesis, Milano.

RICHTER Shahper, RICHTER Alexander, 2023, «What is novel about the Metaverse?». In *International Journal of Information Management*, 73, 102684.

RIVA Giuseppe, GAGGIOLI Andrea, 2019, *Realtà virtuali. Gli aspetti psicologici delle tecnologie simulate e il loro impatto sull'esperienza umana*. Giunti Psychometrics, Firenze, (Edizione Kindle).

RIVOLTELLA Pier Cesare, ROSSI PIER Giuseppe, 2019, «Introduzione. Tecnologia e didattica nella società informazionale. Una cornice concettuale». In *Tecnologie per l'educazione*, a cura di Pier Cesare Rivoltella e Pier Giuseppe Rossi. Pearson, Milano.

SCHOPENHAUER Arthur, 1819, *Die Welt als Wille und Vorstellung*. Brockhaus, Lipsia (trad. it. *Il mondo come volontà e rappresentazione*. E-text www.liberliber.it, 2005).

SOMER Eli, CARDEÑA Etzel, CATELAN Ramiro Figueiredo, SOFFER-DUDEK Nirit, 2021, «Reality shifting: psychological features of an emergent online daydreaming culture». In *Current Psychology*, <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02439-3>.

SPLINDLER Wolfgang H., 2025, *La domanda implacabile*. In «Il Foglio», 25/08.

TURKLE Sherry, 2009, *Simulation and its discontents*. MIT Press Massachusetts Institute of Technology (trad. it. *Il disagio della simulazione*. Ledizioni, Milano, 2011).

ZUCKERBERG Mark, 2021, *Founder's Letter*, https://www.ideeideas.it/press/By_Mark_Zuckerberg.pdf.