



A JOURNAL OF THE
SOCIAL IMAGINARY

L'opera d'arte nell'era della sua colonizzazione. I rischi del Metaverso

Marco Centorrino

marco.centorrino@unime.it

Dipartimento di Civiltà Antiche e Moderne | Università di Messina



Lorenzo Di Paola

lorenzo.dipaola@unime.it

Dipartimento di Civiltà Antiche e Moderne | Università di Messina

Abstract

The Effects of the Metaverse on People. Social and Political Risks of a Platform in the Making.

The metaverse is configured as the final frontier of digital spaces: a land of opportunities (social, economic, technological, recreational). A space that is beginning to take shape thanks to the technological evolution of VR, AR, XR devices, artificial intelligence, IoT and the increasingly pervasive spread of digital services. It is a frontier imagined as an environment capable of uniting the physical and digital worlds in a technological (and cultural) convergence that can guarantee full interoperability between different platforms and devices. In this paper, we want to try to investigate the critical aspects of such an ecosystem which, beyond the enthusiasm of the pioneers, already presents a number of risks that could turn this promised land into a real hell. The dangers linked to the art world and NFT, the enormous amount of data in the hands of an oligarchy composed of the tech giants, the possible addictions, social tensions and forms of control that already animate the current digital world, could, in fact, have an enormous





A JOURNAL OF THE
SOCIAL IMAGINARY

impact on society as a whole. An analysis of this media ecosystem, of the imaginary connected to it, of its history and of the logics that animate it, can help us face the risks and better govern our unbridled race towards this new frontier.

Keywords

Metaverse | Risks | NFT | Art | Imaginary





Hiro knows one thing: The Metaverse has now become a place where you can get killed. Or at least have your brain reamed out to the point where you might as well be dead...Guns have come to Paradise.

It serves them right, he realizes now. They made the place too vulnerable. They figured that the worst thing that could happen was that a virus might get transferred into your computer... The Metaverse is wide open and undefended, like airports in the days before bombs and metal detectors, like elementary schools in the days before maniacs with assault rifles.

There are no cops. You can't defend yourself, you can't chase the bad people. It's going to take a lot of work to change that — a fundamental rebuilding of the whole Metaverse, carried out on a planetwide, corporate level..

Neal Stephenson (1992)

1. Introduzione: Metaverso, immaginari e origini. ¹

Il 28 ottobre 2021, nel corso della conferenza Facebook Connect, Mark Zuckerberg ha annunciato il cambio di nome e di logo del colosso californiano Facebook in Meta. La struttura societaria rimane la stessa, a cambiare è solo il logo (un simbolo dell'infinito blu, un po' schiacciato), ma è evidente come l'obiettivo sia quello di adattare l'immagine dell'azienda alla nuova missione: la costruzione del Metaverso. Le dichiarazioni di Zuckerberg suscitano subito un enorme clamore mediatico (lo testimonia il moltiplicarsi incessante di video e articoli di approfondimento), avviando allo stesso tempo una corsa tra i maggiori colossi dell'informatica nello sviluppo del metaverso.

L'interesse è così grande che non sono poche le aziende che stanno già lavorando per non farsi trovare impreparate di fronte a questa rivoluzione (basti pensare a come Nike e Adidas, Gucci, Accenture, Deloitte e tante altre aziende hanno iniziato a provare a sfruttare questo universo in costruzione)

L'impressione è quella di trovarci nel bel mezzo di una enorme novità tecnologica, ma a ben vedere non è proprio così: il cosiddetto Metaverso è (o meglio, sarà) frutto di un processo tecnologico e mediale avviatosi da un tempo relativamente lungo e che fa perno sugli sviluppi tecnologici legati alla Realtà Virtuale (VR), alla Realtà Aumentata (AR) e alle Mixed Reality (MR).

¹ Il lavoro che presentiamo è stato concepito in maniera congiunta dai due autori. Tuttavia, è possibile attribuire i paragrafi 2-4 a Marco Centorrino e i paragrafi 1-3 a Lorenzo Di Paola.





Si tratta di tecnologie che stanno già mostrando una radicale capacità di modificare in profondità le nostre esperienze mediali. Le immagini – che già con l'avvento del digitale avevano iniziato a mostrare quanto fosse labile ogni separazione tra “possibile e impossibile, vero e simulato, storia e memoria” (Frezza, 2015: 93) – iniziano a fondersi con il reale, mescolandosi a quelle presenti negli spazi fisici fino a “innescare una sensibilità mistica a partire da veri e propri miracoli ipermediali generati da una trasfigurazione digitale di ambienti reali” (Lino, 2016). L’immersione incarnata in uno spazio spettacolare sta creando una fusione senza precedenti delle figure di spettatori, utenti, giocatori e cittadini che non può non avere effetti sul nostro immaginario. D’altronde la possibilità di vivere in mondi ‘altri’ e di ‘aumentare’ la realtà sembra nutrire già da tempo narrazioni di tutti i tipi. Se leggiamo la definizione di immaginario di Edgar Morin² non è difficile capire come il Metaverso problematizzi e renda ancora più complesso il nostro rapporto con questo aldilà multiforme e complementare a ciò che si dice reale. Il ruolo dell’immaginario sembra spingersi sempre più verso orizzonti post-umani in cui la tecnologia (legata a doppio filo con le logiche economiche e finanziarie) si fa motore di questa trasformazione. La mescolanza tra mondi interiori e quelli esterni, l’annullamento completo dei confini che separano gli universi immaginari in cui siamo immersi e ciò che comunemente chiamiamo reale può portare tanto a scenari utopici quanto distopici, così come narrato nelle centinaia di storie che hanno anticipato questa dimensione.

Allora, è interessante notare che, ben prima di qualunque dispositivo AR, qualcosa di molto simile compare nel 1901 in *The Master Key* romanzo di Frank L. Baum (più famoso per il suo *The Wonderful Wizard of Oz*). In questo racconto ritroviamo un particolare tipo di occhiali capaci di far comparire alcune informazioni sulle persone osservate, e in effetti non sono pochi i romanzi, i fumetti e i film (basti pensare a *Star Trek*, *Terminator*, *Minority Report*, *Iron Man*) in cui sistemi di realtà aumentata fanno parte della quotidianità. Anche il concetto di Metaverso non è estraneo alle industrie culturali, la sua elaborazione risale al 1992 e al romanzo cyberpunk di Neal Stephenson *Snow Crash* in cui il metaverso è descritto come un mondo in Realtà Virtuale nel quale le persone interagiscono attraverso i propri avatar. Nel 2018 Spielberg dirige *Ready Player One*, nel film troviamo un mondo virtuale chiamato OASIS (acronimo di Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation) dove le persone, oltre a trovare una via di fuga da una società in piena crisi, possono giocare, lavorare, istruirsi e socializzare. Ovviamente i prodotti di fiction dedicati al metaverso non si esauriscono con questi pochi esempi (potremmo parlare di *Tron* del 1982 e di tanta letteratura fantascientifica), ma qui ci basta notare come le radici di questo particolare prodotto affondino in maniera decisa nel nostro immaginario e nelle industrie dello spettacolo.

² “L’immaginario è l’aldilà multiforme e pluridimensionale della nostra vita, e nel quale le nostre stesse vite sono ugualmente immerse. È l’infinita scaturigine virtuale che accompagna ciò che è attuale, vale a dire singolare, limitato e finito nel tempo e nello spazio. È la struttura antagonista complementare di ciò che si dice reale, e senza la quale, indubbiamente, non ci sarebbe reale per l’uomo, o meglio, non ci sarebbe realtà umana (2002: 95)”.

Siamo, quindi, nel bel mezzo di un processo le cui radici risalgono alle prime forme di *media of attraction* (Rouse, 2016) – quali diorami, lanterne magiche e sperimentazioni proto-cinematografiche – tipico di quelle dinamiche delle quali si è alimentata la visual culture, dato che la progettazione delle esperienze in VR, AR o MR vede, spesso, concentrare i propri sforzi sull'idea di meravigliare e stupire il pubblico, con l'obiettivo di produrre qualcosa di 'magico'. D'altronde, come affermava Arthur C. Clarke (1962): "Qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia" e le capacità di queste tecnologie di creare un nuovo tipo di materialità digitale ci avvicina molto a tale dimensione. Ecco come Facebook descrive questa nuova frontiera verso cui i colossi digitali sembrano dirigersi:

The metaverse is the next evolution of social connection. Our company's vision is to help bring the metaverse to life, so we are changing our name to reflect our commitment to this future. The metaverse will be social. 3D spaces in the metaverse will let you socialize, learn, collaborate and play in ways that go beyond what we can imagine.³

Da queste dichiarazioni, espresse sul sito di Meta, risulta evidente che questa frontiera non è stata ancora raggiunta: è una visione, un progetto da realizzare, che sta iniziando a prendere forma soprattutto grazie agli sviluppi tecnologici e alla popolarità guadagnata negli ultimi anni dai dispositivi VR e AR. È innegabile, infatti, come la pandemia tuttora in corso abbia incrementato i servizi digitali (dall'istruzione al lavoro, dallo sport al commercio, non c'è stato settore che non sia stato interessato dal fenomeno), portando a una maggiore diffusione delle tecnologie utili allo sviluppo del metaverso.

Il metaverso, infatti, sembra essere pensato nella forma di ambiente virtuale capace di unire mondo fisico e mondo digitale in una convergenza tecnologica (e culturale) tra Internet, AR, VR e MR; un ambiente che possa permettere una interoperabilità tra piattaforme e dispositivi diversi, con il fine di creare un mondo complementare a quello fisico. Nella progettazione del metaverso tutte le dimensioni analizzate finora (VR, AR e MR) dovranno funzionare in maniera integrata non solo tra loro, ma anche con l'ambiente fisico (urbano e domestico) che ci circonda. Tutto ciò richiede una certa precisione nelle tecnologie di rilevamento e di tracking e la sincronizzazione di eventi dinamici su larga scala. Si tratta di una sfida ardua, soprattutto se consideriamo l'enorme platea di utenti che agirà in maniera simultanea nel metaverso.

2. Una nuova corporeità

L'evoluzione tecnologica sta portando verso la realizzazione di strumenti in grado di stimolare tutto il nostro apparato sensorio come guanti, esoscheletri, smart band,

³ <https://about.facebook.com/meta/>



ultrasuoni, laser⁴, ma si tratta perlopiù di tecnologie usate in centri di ricerca ancora lontane da un uso diffuso:

Despite the fact that haptic interfaces are now widely used in laboratories and research centers, their use still remains highly underexploited. One of the main reasons is that, traditionally, they have been mechanically grounded, and portable uses of haptics have been limited to notification using simple eccentric motors in telephones and pagers. Only recently, more sophisticated haptic systems have started to be designed with wearability in mind. (Pacchierotti *et al.*, 2017: 580)

È abbastanza evidente come questi device possano adattarsi facilmente al corpo umano offrendo un'interazione più 'naturale' con il mondo in costruzione del Metaverso e come lo sviluppo dei sistemi aptici vada di pari passo con quello dei visori per la VR (l'Oculus di Meta, ad esempio). La capacità di riprodurre stimoli tattili migliorerà notevolmente la sensazione di immersione e di trasparenza ampliando le possibilità d'uso di questi strumenti nei campi più disparati:



200

For example, tactile gloves could improve the experience of online shopping. Think of being able to feel, from home, the fabric of a new piece of clothing you are about to buy on Ebay, the softness of a pillow you are getting shipped from Amazon [...]. While telecommuting is popular for office workers, it is of course more problematic when dealing with manual workers. However, technological advancements in the field of robotics, including the wearability of haptic interfaces, can allow a broader range of workers to access the benefits of remote working. We would also like to mention the significant impact that wearable haptics technologies can have in assistive applications and, in general, in the delivery of private and effective notifications. [...] Systems providing wearable haptic guidance can guide firefighters in environments with reduced visibility, help the visually-impaired to walk around in their cities, and warn pedestrians and drivers about imminent dangers. However, cutaneous stimuli are useful in many other applications, and we therefore expect research on wearable haptics to benefit other fields. (Pacchierotti *et al.*, 2017: 594)

È indispensabile, dunque, per una piena realizzazione del metaverso, trasformare il nostro corpo in una sorta di joystick sensibile ed esaltare le componenti agentive di questo mondo. Proprio l'oculocentrismo che fino ad ora ha caratterizzato le esperienze in VR, AR e MR (e che mette queste tecnologie in continuità con il cinema e altri *media of attraction*), anch'esso tipico della cultura dell'immagine, però, può essere un forte limite alla piena immersione e fruibilità del metaverso. La stimolazione plurisensoriale pare essere, infatti, l'unica possibile porta d'accesso a questa dimensione: molti teorici cognitivisti hanno fatto notare – attraverso i concetti

⁴ Per una esaustiva tassonomia è possibile consultare lo studio di Claudio Pacchierotti, Stephen Sinclair, Massimiliano Solazzi, Antonio Frisoli, Vincent Hayward, and Domenico Prattichizzo, *Wearable haptic systems for the fingertip and the hand: taxonomy, review, and perspectives*. IEEE transactions on haptics, 10(4): 580–600, 2017.

di body image, body schema, ownership e agency (Gallagher, 1986, 2000, 2005; de Vignemont, 2010, 2011; Botvnik, 2004; de Vignemont, Alsmith, 2017) – che il corpo e la corporeità hanno un ruolo imprescindibile nella cognizione, la quale è sempre incarnata ed è frutto dell'interazione costante tra cervello, corpo e ambiente.

In un ambiente caratterizzato dalla assoluta pervasività dei media, poi, non possiamo non tenere conto dell'intreccio tra i nostri organismi e un ambiente completamente mediato.

Molto sbrigativamente, noi possediamo un'immagine del nostro corpo, che si basa su ciò che effettivamente vediamo e sappiamo di esso, sia percettivamente sia socialmente; lo schema corporeo, invece, è l'insieme delle possibilità sensorimotorie che il soggetto esperisce rispetto all'ambiente. Queste funzioni si accompagnano alla sensazione di essere i possessori del proprio corpo e alla sensazione di essere i responsabili nel causare azioni o pensieri. [...] (Parisi, 2020: 91)

I media, inoltre, riscrivono totalmente il mondo e il nostro modo di fare esperienza, le illusioni provocate dai media ottici, e dalla VR in particolare, portano il nostro cervello ad adattare la nostra percezione corporea producendo l'illusione di una corporeità 'virtuale':

Questo filone di studi sembra dimostrare un paio di cose: primo, che quelle che consideriamo esperienze imm modificabili, come la sensazione di possedere un corpo coincidente col corpo stesso, sono in realtà il frutto di un'interpretazione, prodotta dinamicamente dal cervello, del flusso multisensoriale; secondo, che l'alterazione di tali esperienze può essere indotta sperimentalmente tramite l'utilizzo di strumenti ottici che dislocano la nostra prospettiva sul mondo. (Parisi, 2020: 92)

Un'immersività piena deve essere allora agentiva e non semplicemente contemplativa e deve mettere in primo piano il corpo e la sua sensorialità nel tentativo di ridurre ai minimi termini la mediazione tra l'azione svolta dall'utente e quella svolta dal suo corrispettivo avatar.

Da quanto detto finora risulta evidente come il Metaverso non possa essere pensato in termini di prodotto gestibile e realizzabile da una sola azienda. La convergenza tecnologica e digitale indispensabile per la creazione di questo mondo chiama in causa diverse tecnologie e diversi attori sociali, comprese istituzioni politiche ed economiche. Le previste interconnessioni con il mondo fisico (già in atto con l'attuale ecosistema mediale) possono farci immaginare le enormi conseguenze sulle nostre vite e sui sistemi sociali. Nel metaverso ci ritroveremo a lavorare, giocare, socializzare, imparare, viaggiare, comprare ecc., fornendo una quantità di dati molto maggiore a quella che già oggi regaliamo alle maggiori compagnie informatiche. Si viene a creare, così, un immaginario che si nutre dei cambiamenti tecnologici in atto, ponendo le premesse per un corpo nuovo in grado di superare i propri limiti fisici e biologici (Musso, 2019). L'innervazione, l'incorporazione del



medium porterebbe pertanto anche alla caduta dei confini esistenti tra tecnologie e corporeità:

La tecnologia, in altre parole, non si situa più a monte o a valle dell'immaginario, ma entra in medias res. Cioè interviene dentro i meccanismi di produzione neurologica, sociale e tecnica dell'immaginario stesso invadendo (o creando di sana pianta) i circuiti e i dispositivi umani della sua produzione. (Musso, 2019: 132)

La pervasività di questo immaginario è tale da influenzare ogni sfera del sociale. Il sempre più complesso coinvolgimento dei nostri corpi e del nostro sistema sensorio, inoltre, sembra portare a un superamento della dimensione biologica fino a una sovrapposizione completa tra dimensioni dell'immaginario e aspetti della vita materiale. Cediamo il nostro corpo per entrare in una dimensione nuova, per acquisire un nuovo tipo di corporeità e socialità. In questo senso VR e AI sono già diventati la perfetta metafora delle fantasie sociali legate alla tecnologia digitale:



202

The vision of a total VR world, in which people wore their headsets all day and conducted all their working, learning, and playing virtually, became a new popular modernist fantasy. The AI vision lingers mainly in the guise of the intelligent, autonomous robot. And the technical success of various forms of AI has led to an elaboration of an old fantasy, now called the "singularity." As Raymond Kurzweil explains it, humans will eventually supplement their bodies or leave them behind altogether to join a world of vastly superior digital intelligences (Kurzweil, 2005). In Kurzweil's vision the object of design, the computer, takes over and becomes the designer. It is sometimes hard to tell whether those who propose the singularity see this future as utopian or dystopian. (Bolter, 2019: 73,74)

In questa *plenitudine digitale*, sembra inevitabile la formazione di nuovi sistemi economici e sociali con la conseguente creazione di nuovi mercati, culture e norme sociali. Perciò è indispensabile una piena accettazione sociale di questo mondo condiviso, perpetuo e simultaneo, una infrastruttura capace di includere pienamente altre infrastrutture economiche, politiche e sociali. Saranno disponibili tecnologie in grado di consentire alle persone di riprogrammarsi attraverso sensi artificiali del tutto nuovi che possono offrire una nuova percezione del mondo e dei nostri corpi, sconvolgendo il rapporto tra tecnologia, cultura e organico, favorendo l'avvento di un corpo post-umano le cui radici affondano saldamente nel nostro immaginario.

3. L'opera d'arte nell'era degli NFT

Il gruppo Meta sta preparando, dunque, questa transizione verso il Metaverso. Uno dei primi passi è legato al ruolo delle criptovalute e in particolare agli NFT (non fungible token), la famosa (o famigerata) tecnologia in grado di certificare la

proprietà di un oggetto digitale. Il 15 marzo 2022 nella sessione "Into the Metaverse: Creators, Commerce and Connection" della SXSW Conference tenutasi ad Austin (Texas) Mark Zuckerberg ha dichiarato:

Long term, I would hope that the clothing that your avatar is wearing in the Metaverse can be basically minted as an NFT. You take it between your different places. There's a bunch of technical things that need to get worked out before that will really be seamless to happen, but we're working on bringing NFTs to Instagram in the near term. I'm not ready to announce exactly what that's going to be today, but that's over the next several months.⁵

Non ci sono particolari dettagli, ma è evidente che gli NFT rappresentano il primo passo per monetizzare le operazioni che faremo nel Metaverso. Il loro arrivo su Instagram serve a far familiarizzare gli utenti con questa particolare tecnologia. Sappiamo che gli NFT altro non sono che protocolli informatici i quali, 'incorporandosi' in un file digitale, lo rendono unico, andando ad 'annullare' la replicabilità tipica degli ambienti digitali. L'approdo e l'uso nel Metaverso degli NFT potrebbe avere un impatto enorme sui nostri sistemi economici e sociali. Tralasciando la vulnerabilità e le possibilità di frodi a cui sono sottoposte le criptovalute e i meccanismi di blockchain⁶, è importante far notare come si tratti di semplici contratti di autenticità che introducono proprio il concetto di unicità in un mondo, quello del digitale, in cui è praticamente impossibile avere degli oggetti naturali e unici. Da qualche tempo il mondo dell'arte è soggetto a forti speculazioni dovute all'uso degli NFT tanto da avviare un grande dibattito sul tema, sulle opportunità e sui possibili rischi. Artisti precedentemente sconosciuti sono diventati improvvisamente popolari (e ricchi) grazie alla vendita di NFT. Per fare un esempio, l'artista digitale Pak ha potuto vendere la sua opera *The Merge* su Nifty Gateway a 91.8 milioni di dollari; la famosa casa d'aste Sotheby ha lanciato una nuova piattaforma, *Sotheby's Metaverse*⁷, proprio per sfruttare questo tipo di mercato. Si tratta di un settore che in qualche modo offre nuove occasioni di profitto a molti di quei professionisti del digitale che lavorano nel comparto dei videogiochi o del cinema e che attraverso questa tecnologia possono ottenere enormi gratificazioni artistiche ed economiche. I più ottimisti vedono nel Metaverso e nell'arte legata agli NFT la possibilità di ridare valore a un'arte ormai svilita dalla riproducibilità del digitale e di progettare un mondo in cui sarà possibile eliminare la mediazione di musei e gallerie, creando uno spazio collaborativo in cui artisti, designer, curatori e critici potranno lavorare insieme in spazi svincolati da ogni limite fisico. Non mancano però voci critiche rispetto a questo modello; in Italia il fumettista Lorenzo Ceccotti (in arte LRNZ) ha pubblicato *FCK NFT Manifesto per la libertà dell'arte e del pensiero digitali* (2022: 11) in cui dichiara:



⁵ <https://spectrumlocalnews.com/tx/south-texas-el-paso/news/2022/03/15/mark-zuckerberg-explains-meta-s-plans-at-sxsw>

⁶ <https://www.theguardian.com/global/2022/jan/29/huge-mess-of-theft-artists-sound-alarm-theft-nfts-proliferates>

⁷ <https://metaverse.sothebys.com/>



Trovo quantomeno folle l'idea di incastrare cultura, ad esempio le mie opere, all'interno di una gabbia che si apre solo alle condizioni imposte da un imprenditore privato che specula per ogni operazione sulla rete, e può decidere out of the blue di rendere inaccessibili o carissimi i suoi contenuti anche a me che ne sono il creatore o il proprietario. Il fatto che io debba essere legato indissolubilmente a delle device niente affatto gratuite per accedervi e fruirne lo trovo semplicemente disumano e antidemocratico. È il sintomo di una postura mentale prona all'idea che l'uomo dipenda in qualche modo dalle macchine e dal cloud per avere accesso al digitale, cosa categoricamente falsa e filosoficamente deprimente. Questa mentalità apre a scenari di speculazione fuori controllo, dove i proprietari della parte fisica della rete possono letteralmente imporre qualsiasi condizione per permettere l'accesso ai dati, che avremmo a quel punto volontariamente chiuso in un forziere del quale non possederemo mai la chiave. Come conseguenza di ciò, gli NFT rimuovono totalmente l'autore dal suo ruolo fondamentale (essere l'unico e il solo a poter decidere per le proprie opere quale sia l'originale, quale ne sia la forma o quante iterazioni essa contempra), e lo sostituiscono con un sistema decentralizzato di certificazione dove bisogna pagare un dazio a privati per accedervi, e per registrarsi al servizio bisogna avere un documento di identità valido.

Il musicista britannico Brian Eno in un'intervista rilasciata al "the crypto syllabus" si è espresso sul tema con toni molto forti: "NFTs seem to me just a way for artists to get a little piece of the action from global capitalism, our own cute little version of financialisation. How sweet – now artists can become little capitalist assholes as well."⁸

Benjamin (2006) affermava che nell'istante in cui una tecnologia come la fotografia fa venir meno il criterio di autenticità dell'arte, le sue funzioni vengono trasformate e si fonda una nuova prassi di tipo politico che va a sostituire quella rituale. Sembra lecito, dunque, chiedersi: qual è la funzione dell'arte nel tempo degli NFT? Il concetto di aura va inevitabilmente incontro a una risignificazione in quanto ci troviamo di fronte a opere immateriali, ma dotate di un 'certificato' di unicità che si basa su criteri esclusivamente tecnologici: "Luego de la desaparición del objeto artístico como algo susceptible de ser poseído, llega la posesión de algo que no existe físicamente, pero que es único" (Savino, 2021: 22).

L'opera d'arte si lega qui unicamente a una transizione economica, escludendo un consumo di massa e facendo riferimento a un mercato accessibile a una fascia ristretta di persone. Questo nuovo tipo di esistenza virtuale, la volatilità, il legame con le tecnologie blockchain, inoltre, non farebbero altro che allontanare le masse da tale forma di arte (il contrario di quanto hanno fatto fotografia, cinema, fumetto, televisione e internet). Si va incontro a una pura estetizzazione del mercato dell'arte, a una condizione aurica puramente economica che limita consumo e potere politico dell'arte.

⁸ <https://the-crypto-syllabus.com/brian-eno-on-nfts-and-automatism/>

Para Benjamin, en la época de su reproductibilidad técnica, la obra de arte se despoja de su aura (las condiciones que la hacen única, objeto pasible de ser poseído, manifestación a la vez irrepitable y lejana) y se convierte en arma política (Buck-Morss, 2005: 187). Entonces se hace posible ver cómo se cierra el círculo: el problema de la materialidad llega a su punto más alto, en el que la obra, a la vez, está y no está; se puede afirmar su existencia, pero no se la puede tocar y, en cualquier momento y sin previo aviso, puede desaparecer. Por el otro lado, eso que antes hubiera sido imposible comercializar (lo intangible), excepto de una manera "performática", como en el caso de Yves Klein, hoy encuentra un mercado, y en ese acto restituye el valor del original, tras una época (entre los 90 y mediados de la década de 2010) de auge de la piratería en los consumos culturales (hoy en retroceso por el uso generalizado de plataformas de streaming). Pero lo que deja de estar en el centro es la obra misma, que pierde protagonismo frente a la novedad de la forma en que se la vende y se la consume. (Savino, 2021: 25)



Siamo di fronte a ciò che rimane delle ideologie di libertà di informazione e di software che animarono la Silicon Valley e le prime comunità di internet, e di quella cyberutopia che secondo Pierre Lévy (1996) avrebbe permesso un accrescimento culturale, economico e politico grazie alla condivisione del sapere, all'apprendimento cooperativo e ai processi aperti di collaborazione dovuti al diffondersi delle tecnologie digitali, dell'accesso a Internet e all'intelligenza collettiva che ne deriverebbe. Si tratta, ovviamente, di una narrazione che già da tempo ha lasciato il passo alla realtà della *praxis* di Internet (Boccia Artieri, 2012), ma è importante notare come questo passaggio potrebbe segnare un'ulteriore limitazione delle possibilità e delle nostre libertà in rete che rischierebbero di passare completamente sotto il controllo di grandi agglomerati finanziari-tecnologici transnazionali, incrementando così diseguaglianze sociali, tensioni politiche e sociali.

Le risposte della politica, poi, sembrano o troppo lente o inadeguate a gestire una trasformazione dall'impatto epocale.

4. Conclusioni

Se allo sviluppo tecnologico non è collegata una riflessione sulle conseguenze politiche, sociali e identitarie, si va incontro al rischio tangibile di creare un ecosistema digitale molto più pericoloso di quello attuale. Si tratta di rischi tangibili che possono avere un impatto enorme sulle nostre economie e sulla nostra sicurezza personale. Se pensiamo anche alle possibili connessioni con il settore dell'Internet of Things, attraverso il quale cybercriminali possono assumere il controllo di tutte le attrezzature smart (termostati, luci, videocamere, frigoriferi, aspirapolveri ecc) che popolano sempre più le nostre case, è evidente come il lavoro sulla sicurezza sia fondamentale per garantire una vita serena nel Multiverso.

Si sta profilando, nemmeno troppo lentamente, un nuovo tipo di capitalismo dominato da quello che Maurizio Ferraris (2021) chiama *plusvalore documediale*:

Oggi si sta facendo avanti un capitale insieme nuovissimo, perché è reso possibile da una tecnologia che prima non c'era, e antichissimo, perché manifesta l'essenza della capitalizzazione costitutiva del mondo sociale: produce documenti, genera mobilitazione traendone automazione, e non fa rumore. Si tratta di un capitale più ricco di quello finanziario, e ancor più influente sulla creazione del valore, sui rapporti sociali e sulla organizzazione della vita delle persone – e non parlo ovviamente solo della loro esistenza professionale, visto che è incline a far cadere la differenza tra la vita e il lavoro.

Inoltre, se già oggi il surplus comportamentale degli utenti in rete, nei videogiochi, nelle piattaforme di streaming, fornisce una quantità di dati che permette alle grandi aziende del settore di appropriarsi dell'esperienza umana usandola come materia prima da trasformare in dati sui comportamenti, non è difficile pensare a nuove forme di controllo sociale che potrebbero nascere dall'enorme quantità di dati a disposizione di aziende in grado di tracciare ogni nostra attività. Si alimenterà, allora, quel capitalismo della sorveglianza (Zuboff, 2019) che, già oggi, genera prodotti predittivi in grado di vaticinare cosa faremo nel breve e nel lungo termine, andando ad arricchire tutte quelle aziende bisognose di conoscere i nostri comportamenti futuri. Ma si svilupperà altresì un meccanismo di colonizzazione dell'immaginario e delle forme d'arte, a scapito della creatività e funzionale, invece, esclusivamente al soddisfacimento del gusto del fruitore e non delle intenzioni autoriali.

Pensiamo al ruolo degli algoritmi che va al di là del mero aiuto a trovare informazioni utili. Alla selezione delle informazioni che ci raggiungono e alle raccomandazioni personalizzate bisogna aggiungere la loro capacità di definire i modi della nostra partecipazione e delle nostre acquisizioni di conoscenza.

Gli algoritmi hanno quindi il «potere di abilitare ed assegnare significatività», un presupposto fondamentale per la nostra partecipazione al discorso sociale e politico (Langlois, 2013). Al tempo stesso, ci danno anche la possibilità di ripensare la nostra esperienza individuale e la nostra soggettività tramite, ad esempio, il monitoraggio costante delle funzioni vitali e la raccolta ed elaborazione di dati quantitativi relativi agli stili di vita (quantified self). Questo ruolo chiave degli algoritmi nel creare le condizioni per il nostro incontro con la realtà sia naturale che sociale contrasta in modo netto con la loro relativa invisibilità. (Mazzotti, 2015: 2)

Queste architetture votate al controllo sociale vanno a minare quel diritto alla *serendipity* che dovrebbe esporre le persone, gli utenti, a un'ampia varietà di prodotti, esperienze, opinioni e idee; in quanto:

In una democrazia ben funzionante, le persone non vivono chiuse in camere di risonanza o in bozzoli di informazione. Ai loro occhi e alle loro orecchie giunge un ampio ventaglio di temi e idee, e sarebbe così anche nel caso in cui non dovessero scegliere di guardare o ascoltare proprio quei temi e quelle idee (Sunstein, 2017: 7)



Le premesse di questo futuro, quindi, sono ben radicate nelle dinamiche sociali e medialità che stiamo già vivendo sulla nostra pelle, e non si tratta solo delle nuove frontiere tecnologiche, ma anche della nostra posizione nel sistema mediale, di un nuovo modo di essere allo stesso tempo spettatori, utenti, produttori, in un reticolo mediale complesso in cui i nostri comportamenti sono costantemente monitorati con conseguenze enormi sulle nostre identità e sul nostro modo di vivere il mondo. Tutto questo in un sistema sociale e mediale che:

non solo nasconde questa complessa rete di tracce e di controlli, ma rende gli stessi soggetti agenti di una sorveglianza crowdsourcing condivisa e generalizzata, pratica agita ludicamente e gioiosamente, mediante una sottomissione pagante e appagante ai sistemi di controllo (Eugeni, 2015).

Evidenziare i possibili rischi insiti nello sviluppo del Metaverso non significa però porsi necessariamente su posizioni apocalittiche o luddiste. Riteniamo tuttavia importante non cadere nei facili entusiasmi che hanno caratterizzato le illusioni utopistiche o negativiste legate a Internet e ai suoi sviluppi.

La necessità di insistere su una media education (che guardi alla tecnologia e ai media non come a un mero strumento o a un insieme di saperi strumentali al loro funzionamento ma come matrici e ambienti delle esperienze sociali e che individua nelle pratiche educative e formative dei laboratori per la costruzione di competenze metacritiche) e l'importanza di conoscere le dinamiche che governano i mondi digitali (le piattaforme proprietarie, le logiche algoritmiche, le bolle informative, le policy legate alla privacy ecc.), devono aiutarci a uscire da quella visione progressista ed evolutiva che caratterizza le narrazioni delle grandi aziende legate a questi mondi per decodificare criticamente la complessità (Morin, 2007) e le criticità dell'attuale (e del possibile futuro) mediascape.

Se nel Metaverso in cui vivremo ogni limite tra realtà fisica e digitale è destinato a cadere, allora è cruciale non ripetere gli errori già commessi per evitare di trasformare un'utopia in un incubo digitale. Per far questo è importante che la politica sia in grado di governare questa delicata transizione per evitare che lo facciano unicamente il mercato e le logiche legate al profitto.



Bibliography

- Benjamin W. (2006), *Opere complete. Vol.7. Scritti 1938-1940*. Torino, Einaudi.
- Bennato D. (2022), Il Kazakistan e l'impatto del bitcoin: i rischi di un tragico esperimento sociale, *Agenda Digitale.eu*, Retrieved on: <https://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/pagamenti-digitali/il-kazakistan-e-limpatto-del-bitcoin-i-rischi-di-un-tragico-esperimento-sociale/>
- Boccia Artieri G. (2021), *Eter-utopia e internet. Fuori dal Novecento e dalla cyber-utopia*, in L. Mazzoli e G. Zanchini (eds.), *Utopie. Percorsi per immaginare il futuro*, Torino, Codice, pp. 119-133.
- Bolter J.D. (2019), *The Digital Plenitude The Decline of Elite Culture and the Rise of Digital Media*, Massachusetts and London, MIT Press.
- Botvinick M. (2004), "Neuroscience. Probing the Neural Basis of Body Ownership", *Science*, 305(5685), 782-783.
- Casey P., Baggil, I., & Yarramreddy A. (2019), "Immersive virtual reality attacks and the human joystick", *IEEE Transactions on Dependable and Secure Computing*, 18(2), 550-562.
- Ceccotti L. (2022), FCK NFT Manifesto per la libertà dell'arte e del pensiero digitali, Retrieved on: <https://www.lrnz.it/fcknft>
- Clarke A. C. (1962), *Hazard of prophecy: The failure of imagination*, in *Profiles of the future: An enquiry into the limits of the possible*.
- De Vignemont F. (2010), "Body Schema and Body Image - Pros and cons", *Neuropsychologia*, 48(3), 669-680.
- De Vignemont F. (2011), "Embodiment, Ownership and Disownership", *Consciousness and Cognition*, 20(1), 82-93
- De Vignemont F., Alsmith A.J.T. (eds.) (2017), *The Subject's Matter. Self-Consciousness and the Body*, Cambridge, MIT Press.
- Ferraris M. (2021), *Documanità. Filosofia del mondo nuovo*, Edizione digitale, Laterza.
- Frezza G. (2015), *Endoapocalisse. The walking dead l'immaginario digitale, il post-umano*, Cava de'Tirreni, Areablu.
- Eugeni R. (2015), *La condizione postmediale: media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La scuola.
- Gallagher S. (1986), "Body Image and Body Schema: A Conceptual Clarification", *The Journal of Mind and Behavior*, 7(4), 541-554.



Gallagher S. (2000), "Philosophical Conceptions of the Self: Implications for Cognitive Science", *Trends in Cognitive Sciences*, 4, 14-21.

Gallagher S. (2005), *How the Body Shapes the Mind*, Oxford, Oxford University Press.

Lee L. H., Braud, T. Zhou, P. Wang, L. Xu D., Lin Z. & Hui P. (2021), "All one needs to know about metaverse: A complete survey on technological singularity, virtual ecosystem, and research agenda", in *arXiv preprint arXiv:2110.05352*.

Lévi P. (1996), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano. Feltrinelli.

Lino M. (2016), "Complotti, apocalissi e visioni postcinematografiche", in *leparoleelecose.it*, Retrieved on: <https://www.leparoleelecose.it/?p=24361>

Mazzotti M. (2015), "Per una sociologia degli algoritmi", *Rassegna Italiana di Sociologia, Rivista trimestrale fondata da Camillo Pellizzi*, 3-4/2015, pp. 465-478.

Morin E. (2007), *Le vie della complessità*, in G. Bocchi e M. Ceruti (eds), *La sfida della complessità*, Milano, Bruno Mondadori.

Musso M.G. (2019), *Immaginario, tecnologia e mutamento sociale*, in P.L. Marzo, L. Mori (eds.), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano-Udine, Mimesis, pp. 115-142.

Pacchierotti C., Sinclair, S., Solazzi, M., Frisoli, A., Hayward, V. and Prattichizzo, D., (2017), *Wearable haptic systems for the fingertip and the hand: taxonomy, review, and perspectives*, *IEEE transactions on haptics*, 10(4):580-600.

Parisi F. (2020), "La sintonia sensomotora nella realtà virtuale", *Reti, saperi, linguaggi*, 7(1), 85-102.

Rouse R. (2016), *Media of Attraction: a Media Archeology Approach to Panoramas, Kinematography, Mixed Reality and Beyond*, International Conference on Interactive Digital Storytelling, DOI:10.1007/978-3-319-48279-8_9

Savino E. (2021), "Benjamin no compraría criptoarte", *Revista Luthor*, N. 49, Agosto, 19-26.

Sunstein C. R. (2017), *#Republic.com. La democrazia nell'epoca dei social media*, Bologna, Mulino.

Zuboff S. (2019), *Il capitalismo della sorveglianza: il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss University Press.



