

ETICA E TECNOLOGIA

GLI EFFETTI REALI DEGLI ABUSI VIRTUALI

di **Paolo Benanti**
e **Sebastiano Maffettone**

Facebook — la società che controlla uno dei più grandi social network al mondo che include Instagram, WhatsApp e altri servizi — ha da poco deciso di cambiare nome aziendale in «Meta». Una grande campagna di comunicazione ha reso poi più familiare e presente nei media la parola di cui Meta rappresenta un'abbreviazione e un riferimento esplicito: «metaverso». Il metaverso è uno spazio che tiene insieme realtà digitale e fisica, senza porre limite al numero di utenti che possono essere contemporaneamente presenti, basato su standard e protocolli condivisi che garantiscano un ampio margine di interoperabilità per piattaforme, organismi e tecnologie sviluppate da aziende diverse. Il tipo di ambiente virtuale sembra una riproposizione di modelli noti fin dai primi anni Duemila — attraverso videogiochi come *The Sims* e mondi virtuali come *Second Life* — resi più coinvolgenti e attuali dalla prevista integrazione di tecnologie recenti. Tecnologie che prevedono, tra le altre cose, l'utilizzo di visori per la realtà virtuale, occhiali per la realtà aumentata e altri dispositivi. Descritto — il 28 ottobre 2021 — dall'amministratore delegato di Meta Mark Zuckerberg come uno spazio virtuale in 3D in cui sarà possibile lavorare, giocare e interagire con altre persone, il metaverso è già da qualche anno oggetto di un articolato e complesso dibattito. Nessuno però

avrebbe immaginato che questo dibattito avesse come primo riscontro quello delle molestie sessuali.

Ma veniamo ai fatti. La settimana scorsa la nuova compagnia Meta ha aperto al pubblico *Horizon Worlds*, il suo social network in realtà virtuale, presentato come una sorta di spassoso videogioco in cui fino a 20 persone possono riunirsi coi loro avatar ed esplorare spazi virtuali del metaverso. Il 1° dicembre la stessa Meta ha rivelato che una collaudatrice del software, una beta tester, della piattaforma ha condiviso su un gruppo privato di Facebook un'esperienza di molestie sessuali di cui è rimasta vittima proprio su *Horizon Worlds*. Vivek Sharma, vicepresidente di *Horizon*, sollecitata anche da testate come *Technology Review* del Mit, ha definito l'accaduto «assolutamente spiacevole», commentando che questo episodio però può essere capito come «un buon feedback». Un ottimismo motivato dal fatto che, secondo quanto spiegato dalla società, la donna palpeggiata non avrebbe attivato un tool fornito in dotazione all'utenza, «Safe Zone», che consiste in una bolla protettiva che, quando è attivata, impedisce agli altri avatar di interagire col proprio. Già si può immaginare: «Ah, ci mancavano le molestie virtuali, come se avessimo risolto il problema di quelle reali!».

A complicare ulteriormente il tutto, però, c'è che non solo la differenza tra reale e virtuale è meno immediata di quanto si potrebbe pensare, ma il fenomeno non è nemmeno così nuovo: se ne parla almeno dal 2016, quando la gamer Jordan Belamire ha scritto una

lettera aperta sulla testata online *Meditium* per denunciare un abuso subito su *Quivr*, un giochino in cui personaggi in realtà virtuale dotati di «un elmetto che galleggia nell'aria e le mani» danno la caccia agli zombie. Scriveva Belamire: «All'improvviso, l'elmetto senza corpo di BigBro442 mi si è parato davanti. La mano galleggiante del suo avatar si è avvicinata al mio corpo e ha iniziato a palpeggiarmi il petto virtualmente». I successivi commenti si sono divisi in due direzioni: chi considera l'evento del tutto virtuale come una non invasione della sfera corporea e sessuale della programmatrice e chi invece la considera una vera e propria molestia.

La questione sembra interessante per guardare a quello che si sta realizzando con il metaverso. Il digitale di cui è «composto» Meta è immateriale, ma gli effetti che ha possono essere di contro molto «reali». Inoltre, oggi si registrano correnti di pensiero, nell'ambito del cosiddetto postumano, che vede nel corpo un sostrato della mente come una chiavetta usb lo è dei dati che contiene. Insomma nel momento che il digitale organizzato in un mondo interagibile virtualmente realizza il sogno occidentale di andare oltre la materia, sembra che episodi come questo ci ricordino quanto anche il digitale sia in un certo senso reale. Per poter risolvere questioni di questo tipo, dovremo prima però rispondere anche noi a una domanda: quello che è successo su Meta è stato un abuso o no?

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Polemiche
Nel neonato metaverso già
si discute di molestie sessuali
E c'è chi considera tali eventi
vere e proprie aggressioni

