

Un ringraziamento particolare ai ragazzi del quarto anno della ristorazione per avermi mostrato una strada nuova e averla percorsa insieme

Prof. Silvia Pecorini

COSTITUZIONE 3.0: MACCHINE, METAVERSO E LIBERTA'

Il lavoro che qui di seguito presentiamo è il frutto di un percorso a più voci che insieme come gruppo abbiamo costruito di lezione in lezione a partire da letture di libri e articoli, facendoci condurre attraverso riflessioni, spunti, considerazioni che ciascuno ha prodotto utilizzando i mezzi espressivi che ha trovato per sé più congeniali: testi più o meno brevi, poesie, disegni, fumetti.

Il punto di partenza è stata la lettura e la condivisione della Costituzione (soffermandoci sugli articoli qui indicati), compito caro a chi ora scrive, l'insegnante, nipote di un uomo che ha aderito alla Resistenza, l'ha vissuta tragicamente sulla propria pelle e che non ha mai smesso di raccontarla ogni volta che gli si presentava l'occasione come attingendo ad un serbatoio inesauribile. Questo comporta avvertire sempre su di sé e sul proprio ruolo educativo d'insegnamento il dovere morale e affettivo di continuare la narrazione portandola a quei ragazzi per i quali il succedersi delle generazioni rischia di interrompere la naturale continuità della memoria. Ma compito anche complesso perché si tratta di spiegare ai tanti ragazzi che formano le nostre classi oggi e che provengono da culture così differenti il senso racchiuso nei valori fondanti il nostro Stato e la nostra società, che deve diventare un patrimonio comune in quanto abitanti di una casa comune.

L'articolo 13 della nostra straordinaria Costituzione, qui proposto, ci parla dell'**INVIOLABILITA'** della libertà. Citiamo il testo:

“La libertà personale è inviolabile. Non è ammessa forma alcuna di detenzione, di ispezione o perquisizione personale, né qualsiasi altra restrizione della libertà personale, se non per atto motivato dell'Autorità giudiziaria e nei soli casi e modi previsti dalla legge”.

Il testo è chiaro: solo l'Autorità giudiziaria, nei casi e nei modi previsti dalla legge, può esercitare una restrizione della libertà personale. La libertà riconosciuta all'individuo è inviolabile, ossia gli appartiene in maniera essenziale, come diritto inalienabile.

Insieme proviamo a pensare ai numerosi ambiti in cui la libertà può declinarsi: pensiero, espressione, religione, orientamento sessuale, ecc....

La libertà può essere considerata da due prospettive differenti: *in senso negativo* come *libertà da* impedimenti, ostacoli di natura materiale o costrizioni di natura politica e sociale; *in senso positivo* come *libertà di*, ossia la possibilità per ciascuno di scegliere se e come agire e in quale modalità farlo.

Ci dice Isaiah Berlin (1909-1997), professore di teoria sociale e politica: «L'essenza della libertà è sempre consistita nella capacità di *scegliere come si vuole scegliere e perché così si vuole*, senza costrizioni o intimidazioni, senza che un sistema immenso ci inghiotta; e nel diritto di resistere, di essere impopolare, di schierarti per le tue convinzioni per il solo fatto che sono tue. La vera libertà è questa, e senza di essa non c'è mai libertà, di nessun genere, e nemmeno l'illusione di averla».

Ci troviamo tutti d'accordo nel definire il concetto di libertà come inviolabile perché fondamentale per ciascun individuo, concepito come un soggetto cui viene riconosciuta come essenziale la possibilità di autodeterminarsi, di realizzare la propria identità, personale e sociale, in un'autonomia di pensiero e di azione.

L'Uomo cui fa riferimento la Costituzione è un Soggetto concreto, definito da un "qui e ora" spaziale e temporale e chiamato, in quanto libero, ad autodeterminarsi a partire da un preciso contesto culturale, politico, sociale ed economico.

Un Soggetto, che per nessun motivo politico, può essere privato del nome, della cittadinanza e della capacità giuridica (articolo 22 della Costituzione), in virtù della quale gli sono riconosciuti diritti e doveri.

IL NOSTRO "QUI E ORA". AVANZAMENTI TECNOLOGICI: L'UOMO E LA MACCHINA

La tecnica e la scienza moderna sono l'uniforme che prima il mondo occidentale e poi, con la globalizzazione, tutto il pianeta sta indossando: da almeno più di un secolo le innovazioni tecnologiche si configurano come realizzazioni sempre più complesse che non si limitano a rendere il lavoro umano meno faticoso e più produttivo ma che tendono a sostituire l'uomo stesso in alcune mansioni in cui la macchina ottiene prestazioni di maggiore precisione ed efficienza.

Questa crescente automatizzazione del lavoro umano, se da un lato è stato visto come un preoccupante impoverimento (anche economico) per il lavoratore dall'altro ha generato in alcune correnti di pensiero il sogno utopistico di una felice liberazione dell'uomo dalla schiavitù del lavoro.

La potente accelerazione che ha subito l'avanzamento tecnico ci mette davanti alla realtà innovativa di robot sempre più sofisticati che operano in modo autonomo dall'uomo negli ambiti più svariati della vita umana (dall'industria alla medicina, ecc...).

Ci troviamo di fronte ad automi che ci appaiono sempre meno semplici strumenti nelle mani dell'uomo e sempre più produzioni caratterizzate da una loro autonomia d'azione.

Ma allora occorre porsi due domande:

- 1) Si può considerare la macchina, l'automa come un nuovo **soggetto** cui vanno riconosciuti doveri e diritti?
- 2) Che cos'è l'**automa**?

Dinnanzi ad una Macchina che svolge una prestazione in autonomia rispetto all'uomo diventa essenziale, dal punto di vista etico e giuridico, chiedersi prima di tutto **se e come** dotarla di **personalità**: in questo caso alla Macchina potrebbe essere riconosciuta una **responsabilità diretta** in caso di danni a terzi con l'obbligo perciò di corrispondere con un risarcimento.

Se a questi nuovi "**schiavi meccatronici**", capaci attraverso l'autoapprendimento di sviluppare un'intelligenza prossima a quella umana, venisse riconosciuta una **personalità elettronica**, essi diventerebbero titolari di diritti e forme di tutela simili a quelli di altri soggetti.

Considerare i Robot e altri prodotti dell'Intelligenza Artificiale come soggetti autonomi implica che essi siano regolati da norme che prevedono una responsabilità per azioni (o omissioni) qualora le cause non siano riconducibili ad una persona umana (il costruttore, il proprietario o l'utilizzatore) ma siano il frutto dell'autodeterminazione autonoma e decisionale dello stesso robot.

Ciò deriva dal fatto che, soprattutto negli ultimi tempi, l'autonomia dei Robot si collega sempre più alla possibilità di adottare autonomamente decisioni ancora più complesse sulla base di interazioni con l'ambiente esterno e umano, non solo svolgendo attività che erano tipicamente svolte dall'uomo, ma anche con capacità cognitive avanzate che permettono loro di operare con una inevitabile imprevedibilità di comportamento e con le conseguenti responsabilità, connesse a questi comportamenti.

Il dibattito è molto forte e ancora aperto, a livello europeo e internazionale. La stessa Commissione Europea sembra che sia determinata a verificare se gli attuali strumenti giuridici siano adatti a regolare i rapporti civili nel mondo dell'Intelligenza Artificiale.

La questione prima che giuridica deve tuttavia essere **etica**: **l'idea della "personalità elettronica", che si sta delineando, deve andare nella direzione di dare diritti umani ai robot, oppure di assicurarsi che un robot resti una macchina con un supporto umano e, quindi, che il robot sia e rimanga una macchina con un uomo dietro di essa?**

La questione è complessa perché si delineano nuovi scenari dell'Umano che talvolta prendono la forma di incubi che danno vita a film straordinariamente inquietanti come **Blade Runner**, per citare forse il più famoso.

Per orientarci ci siamo avvalsi di un'autorevole guida, il filosofo Carlo Sini, autore di illuminanti testi e di numerose interviste sul tema che ci ha fornito alcune direttive essenziali.

Prima di tutto occorre tornare alla parola **automa**. Qual è il suo significato?

Automa deriva da **autómatos**, ciò che si muove da sé. L'automa è la macchina che si muove da sé, perlopiù imitando i movimenti dei corpi animati.

Se ci interroghiamo sulla natura di tale movimento, emerge che la Macchina si muove da sé ma secondo la volontà di un altro. L'automa è perciò ciò che si muove in virtù di un movimento passivo, involontario, "automatico" secondo il senso che ritroviamo nel linguaggio comune.

Qualsiasi automa, e soprattutto quelli di nuova generazione, che sono il frutto di una competenza progettuale molto elevata, diventano analiticamente capaci di fare operazioni esatte e complesse molto più dell'uomo. Ma in realtà, secondo l'autore, **non apprendono nulla, eseguono con maggior precisione ed efficienza ciò per cui sono stati programmati.**

Il nucleo centrale della riflessione di Sini muove intorno al fatto che dire "Intelligenza artificiale" ci porta ad un equivoco terminologico: un automa non può avere intelligenza e non può apprendere nulla, può effettuare operazioni ma solo in quanto programmato da un'intelligenza umana. La Macchina non è "intelligente" perché non ha intenzionalità, non ha consapevolezza delle finalità e degli scopi per cui è stata creata.

Sarebbe necessario interrogarsi primariamente sul significato della parola "intelligenza": un complesso di funzioni estetiche-sensoriali, cognitive, linguaggio, mezzi ed eredità del passato, che hanno contribuito a creare **la complessa storia dell'Uomo e del suo cammino sempre in continuo divenire.**

Secondo Sini non c'è nulla da temere dalle macchine se non che l'uomo le può usare male. Non in quanto la macchina può diventare soggetto di un'azione che può nuocere, **diventa nociva perché l'uomo non sa essere all'altezza della funzione e dell'operatività pratica.**

Il problema, per Sini, è quando gli scienziati stessi credono ad "automi intelligenti": questo, secondo l'autore, allontana dal vero problema che non è tanto quello di fantasticare su presunte Intelligenze Artificiali (che è un controsenso linguistico) quanto quello di **recuperare un nuovo rapporto con la Macchina, che è un compito etico, ossia essere all'altezza di una comprensione profonda e di un uso intelligente delle macchine.**

Cosa accade tuttavia quando la macchina, l'Intelligenza Artificiale produce qualcosa di più della somma degli algoritmi per cui è stata programmata? Si aprono nuove prospettive in cui lo **strumento tecnologico crea un vero e proprio habitat capace di proiettare l'uomo in una dimensione "altra" rispetto a quella reale.**

Una meta-realtà o Metaverso come ci dice Zuckerberg presentando il suo nuovo progetto di realtà virtuale aumentata che, a sue parole, pare destinato a sostituire l'universo social di Facebook e di WhatsApp.

La riflessione da cui eravamo partiti ci ha condotto sin qui, forse ribaltando i termini della questione: ***mentre il mondo si interroga se attribuire alla Macchina lo statuto di Soggetto arrivando a pensare l'istituzione (etica e giuridica) di una "personalità elettronica", contemporaneamente si va delineando con sempre maggiore chiarezza la possibilità di uno scenario in cui è l'Uomo stesso, così come l'abbiamo conosciuto sino ad ora, a rischiare di perdere quelle caratteristiche che fino ad oggi hanno permesso di definirlo un Soggetto.***

Secondo tale prospettiva la dimensione della corporeità e della realtà definite a partire da precise limitazioni spazio-temporali andrà dissolvendosi in uno spazio virtuale che tenderà a diventare per l'individuo sempre più "reale" nell'ambito delle relazioni sociali, del lavoro, del tempo libero.

NUOVE FRONTIERE DELL'UMANO: IL METAVERSO

Ma che cos'è questo ***Metaverso***? Quali nuove definizioni dell'umano va a configurare? **Come dobbiamo ripensare i concetti di soggetto, libertà dell'uomo così essenziali per la nostra identità individuale e sociale?** In questo senso il rapporto tra Costituzione e Metaverso diventerà sempre più attuale e complesso.

COSÌ MASSIMILIANO TOLVE IMMAGINA L'IMMERSIONE NEL METAVERSO – DISEGNO 1

Vediamo più da vicino questo concetto.

Il Meta Verso, ad oggi, per come lo conosciamo, non è altro che un progetto di dimensioni gigantesche che consiste nel creare un mondo virtuale aumentato; al momento abbiamo pochissime informazioni su questo progetto ma sappiamo benissimo chi è il creatore di quest'idea, ossia Mark Zuckerberg, già noto per aver dato vita a Facebook e aver acquistato da qualche anno a questa parte anche WhatsApp e Instagram, insomma i maggiori Socialnetwork del mondo contemporaneo.

Una persona normale potrebbe dire "Cosa vuole di più? Ormai ha praticamente tutto". Ma il genio di Zuckerberg vuole creare qualcosa di rivoluzionario, qualcosa che cambierà il modo di vivere di tutti.

Non sappiamo come verrà realizzato, ma sappiamo che **questo progetto ha un logo simile a quello dell'infinito**, come se volesse alludere a qualcosa o darci un indizio del come trasformerà la nostra vita diventandone parte integrante.

Certo è, inoltre, che si tratterà di **un'esperienza interamente immersiva**: eliminata la mediazione dello schermo, ci avventureremo **totalmente** in questa dimensione attraverso l'uso di dotazioni specifiche tipo guanti, occhiali o caschi, già in vendita ma che sicuramente saranno perfezionati e offerti a prezzi accessibili per consentire la partecipazione del maggior numero possibile di utenti in tutto il mondo.

ALLE ORIGINI DEL METAVERSO

Il termine compare per la prima volta nel romanzo di fantascienza di Neal Stephenson dal titolo “Snow Crash” del 1992: qui **gli umani, sottoforma di avatar, interagiscono tra loro attraverso il software che gestisce la loro società in uno spazio virtuale tridimensionale.**

Quando si parla di **Metaverso** nel romanzo citato perciò si fa riferimento ad uno **spazio digitale (o cyberspazio)** in cui **gli umani si possono immergere totalmente sottoforma di avatar vivendo una vita assimilabile a quella che vivono nel mondo reale facendo esperienza tuttavia di una vita in cui *TUTTO È POSSIBILE.***

Il progetto di Zuckerberg, sembra delinearci, a imitazione del Metaverso del romanzo di Stephenson, come la creazione di un cyberspazio prodotto dal software a cui ciascuno di noi, sottoforma di **avatar**, potrà aver accesso **sperimentando in maniera totalmente immersiva una realtà “altra” rispetto a quella reale fissata da determinate coordinate spazio-temporali.**

La scelta del **simbolo dell’infinito** come logo di tale invenzione rivoluzionaria fa pensare all’aspirazione di dissolvere il **soggetto, ormai sciolto dalle catene corporali dello spazio e del tempo**, in un “altrove” dove si potranno sperimentare infinite esperienze possibili, dall’ambito lavorativo a quello dell’intrattenimento, dell’hobby e delle relazioni sociali.

Non dimentichiamo che il **prefisso “meta” ha origini molto antiche**, ci riporta alle radici della nostra stessa identità occidentale, ad un “altrove” (rispetto al mondo reale) ritenuto luogo di verità e pienezza.

CONSIDERAZIONI INTORNO AL METAVERSO

Proviamo a fare insieme alcune valutazioni in termini di vantaggi e svantaggi relativi all’introduzione e all’utilizzo di questa innovazione:

- Il Metaverso come è accaduto per altri avanzamenti tecnologici, potrebbe facilitarci in molte situazioni: ad esempio nel lavoro. Sappiamo che la realtà aumentata viene già usata in medicina, quindi perché non sperare che venga applicata ad altri lavori. E perché no, non possa potenziare lo smart working;
- Un pro potrebbe essere considerato dal punto di vista del passatempo, del gioco: le persone potrebbero provare ciò che non hanno il tempo di fare nella vita reale, che sia uno sport, un viaggio da qualche parte del mondo, assistere a un concerto, semplicemente entrando in questa dimensione virtuale;

- Un altro aspetto interessante potrebbe essere quello di conoscere persone dall'altra parte del mondo, riuscire a crearsi un **personaggio magari diverso da come siamo realmente, con usi e costumi differenti da quelli della nostra vita reale**. E diciamolo, chi fin da piccolo non ha sempre sognato di far parte di un cartone o di un gioco che ci piaceva tanto? Sicuramente ciascuno di noi sì, e lo sogniamo tutt'ora, e con l'ascesa di questo Meta Verso potrebbe diventare realtà!
- Il Metaverso, inoltre, potrebbe aiutarci a fare cose che nella vita reale non abbiamo il coraggio di fare, ad esempio potrebbe essere un aiuto a superare le proprie paure e avere più autostima e fiducia in sé stessi. **Il nostro *avatar* sarebbe allora la semplice riproduzione del nostro essere reale o diventerebbe la proiezione idealizzata di sé, trasfigurazione delle proprie debolezze?**

COSI' GIADA BARROCU NEL SUO PRIMO DISEGNO "DUALISMO INFINITO" IMMAGINA QUESTA SCISSIONE DELL'IDENTITA'.

Il disegno racconta di una divisione della persona, di quanto la ragazza si trovi a passare i giorni a stare chiusa in sé stessa, derisa per la sua timidezza. Nel momento in cui lei entra in questo "mondo alternativo" tutto cambia, la sua rabbia la trasforma nel segno di una rivendicazione.

È quanto emerge anche dalla poesia che accompagna il disegno.

Accendo Spem

Derisa, umiliata ed esclusa.
 Anni in cui subivo, oramai la mia
 mente arrovellava e parole in
 risposta non uscivano.
 Poi la svolta.
 Nuova dimensione che in me
 faceva credere.
 Mutamento del mio essere
 esteriore si forma in ciò che io
 voglio essere e a loro fa paura.
 Taciturno ora lo scherno per il
 mio corpo esile e sonoro il lodar
 della mia forza.

Chi sono io? La giovane timida e impacciata o l'avatar di me stesso?

Tra le due identità del nuovo Soggetto dell'epoca Meta, quale potrebbe diventare più "reale"?

Quella concreta o quella virtuale?

In questo modo Massimiliano Tolve rappresenta, nel suo secondo disegno, il conflitto in cui il Soggetto risulta come intrappolato, oscillante tra la seduzione di un'identità virtuale e i condizionamenti di un'identità concreta delimitata dal "qui e ora". Quale diventa più "reale" per il Soggetto?

MASSIMILIANO TOLVE – DISEGNO 2

- Un tema che si associa a quello dell'identità è quello della **privacy**. Come facciamo a sapere se nella realtà virtuale ci sarà la stessa privacy che abbiamo nella dimensione reale? Già ora con i cellulari abbiamo molta meno privacy di quello che crediamo; siamo continuamente monitorati. E lo stesso Zuckerberg ha fatto una fortuna con questa modalità, non per niente i Social che usiamo sono gratis: lo sono perché la merce di scambio siamo noi, sono i nostri dati personali messi a disposizione per diversi scopi economici e non solo. E quindi, relativamente al Metaverso, pensiamo al fatto che una volta che accediamo a questo "mondo" possiamo essere visti non solo da Zuckerberg ma da altre persone non gradite senza il nostro consenso: questo ci appare pericoloso per la nostra privacy e libertà.
- Un ulteriore aspetto di criticità è quello delle **ipotetiche regole o leggi che vigileranno nella realtà aumentata. Chi sarà a introdurre delle leggi e in base a quale autorità le farà valere?** Si tratterebbe inoltre di norme che dovrebbero valere per tutti in tutto il mondo. Un progetto di Metaverso che vuole unire tutte le persone in tutto il mondo in una dimensione parallela virtuale deve anche trovare un punto d'incontro tra le varie religioni, gli usi e i costumi che sono propri delle diverse comunità. Un quesito che ci ha affascinato e sul quale ci siamo interrogati è **l'ordinamento giuridico del Metaverso e l'esigenza di un controllo "sul territorio" dello stesso**. Ci siamo chiesti cioè, se sarà necessario regolamentarlo con leggi, come il mondo reale, se ci dovranno essere avatar preposti a questo controllo o se le persone non avranno bisogno di regole in quanto capaci di autoregolamentarsi e moderarsi. Alcuni ottimisti credono che non ci sarà bisogno di nessun intervento, altri invece ritengono che nel mondo virtuale gli avatar avranno gli stessi difetti dell'uomo. Basti pensare a quanto avvenuto nelle prime fasi di sperimentazione, in cui sono stati registrati molestie e tentativi di assalti sessuali nei confronti degli avatar donne con una frequenza di 1 ogni 7 minuti.

Questo evento ci ha portati ad interrogarci su **che tipo di regole dovranno essere introdotte, sulla necessità di avere leggi e/o prevedere punizioni per chi si comporta in modo scorretto, inoltre ci siamo chiesti chi dovrà stabilire queste regole e su quali basi.** Partendo dal presupposto che, nella realtà, le leggi sono espressione della storia e della cultura di un Paese o addirittura, nel caso italiano, la Costituzione è stata scritta e votata dai rappresentanti del popolo stesso, liberamente eletti a suffragio universale, dopo un lungo periodo di dibattito e mediazione, la centralità della Costituzione e di un impianto normativo diventa evidente anche nell'ambito del Metaverso. **Ma come è possibile tradurre questo processo democratico nel Metaverso?** Saranno regole arbitrariamente scelte dal creatore / possessore di questo strumento? Sarà una copia del modello statunitense, che includa, ad esempio, la libertà di detenere armi? **Sarà basato sui valori occidentali?** E infine, come verrà recepito questo "imperialismo" culturale da parte delle altre culture e religioni?

I recenti fatti di cronaca ci mostrano un uso sempre più strumentale dei social, di cui dovremo tenere conto anche in questa nuova realtà virtuale, che influenzerà quella fisica.

Ritornando al problema delle molestie, invece, serviranno anni per definire al meglio ogni singolo aspetto, ma è interessante che si stiano anche valutando sistemi di protezione dell'avatar oltre a quelli per la raccolta dei dati personali. Se con i social network di adesso la privacy e le molestie sono un problema grave, anche con il Metaverso sarà necessario definire le regole per le interazioni sociali per evitare che la piazza virtuale – creata per far sì che gli utenti possano conoscersi da vicino – si trasformi in un luogo dove molestie e palpeggiamenti, oltre che sgraditi, restino impuniti.

Anche per questo motivo, Meta è già corsa ai ripari introducendo il Confine personale su Horizon Worlds e Horizon Venues. **Sarà un'impostazione predefinita e impedirà agli avatar di avvicinarsi, oltre una certa distanza, l'uno dall'altro, creando più spazio personale per le persone ed evitando interazioni indesiderate.** In pratica, sarà una specie di muro invisibile che non consentirà a nessuno di avvicinarsi a più di 1 metro e mezzo dall'altro. Se qualcuno cerca di entrare nel confine personale, il sistema fermerà il suo movimento in avanti quando raggiungerà il confine dell'avatar in automatico. Questo sistema si basa su misure già in atto contro le molestie, dove le mani di un avatar scompaiono nel momento in cui invadono lo spazio personale di qualcuno. «In futuro esploreremo la possibilità di aggiungere nuovi controlli e modifiche all'interfaccia utente, come ad esempio permettere alle persone di personalizzare le dimensioni del proprio confine personale», scrive Meta in una nota.

Se queste misure saranno sufficienti è ancora presto per dirlo, ma è sicuramente un buon punto di partenza. Certo, il fatto stesso che ce ne sia bisogno quando il Metaverso è in fase di sviluppo dimostra quanto lavoro ci sia da fare ancora per estirpare il problema delle molestie sessuali, soprattutto a livello culturale;

- Un altro contro importantissimo è che le persone non riescano più a distinguere la dimensione reale da quella virtuale e così facendo vengano **completamente catturate dalla realtà aumentata rimanendone prigionieri**.

Questo potrebbe andarne a svantaggio della nostra identità: qua sul pianeta terra siamo persone fisiche, con un nome e un cognome, occupiamo uno spazio, abbiamo un volume, ma nella realtà aumentata che ne sarà di tutto questo? Non sappiamo che ruolo potrà avere sulla nostra identità, la cosa sicura è che una volta dall'altra parte siamo solo pixel, delle immagini, degli ologrammi, dei pixel. Il rischio connesso al diffondersi del Metaverso è l'abuso che potrebbero farne le persone, potrebbe diventare come una droga se non peggio. Purtroppo la gente non sempre riesce a darsi dei limiti e questo crea **pericolose dipendenze**, e **l'utilizzo smodato del Metaverso** potrebbe benissimo diventarne una.

Se si costruisce una vita migliore nella realtà aumentata perché dovremmo tornare indietro e vivere quella che non ci piace? Questo potrebbe creare seriamente delle fratture non solo tra le persone ma anche nella società. Quanto più si investe nel Metaverso, tanto più si rischia di disinvestire nella realtà in cui ci si trova a vivere: si perde quell'aspirazione a modificare con la propria azione la società, a renderla un luogo migliore per sé e per le generazioni future.

Questa tendenza a rifugiarsi nella realtà virtuale è quello che accade nel fenomeno degli **hikikomori**. Un hikikomori è una persona (per lo più giovani) che ha scelto di scappare fisicamente dalla vita sociale cercando riparo in quello virtuale, isolandosi.

Il Metaverso potrebbe far crescere il numero di queste persone, facendo preferire loro questa "realtà" alternativa rispetto alla loro esistenza normale, quotidiana. Molti individui, incapaci di autolimitazione e senza limitazioni imposte dall'esterno, potrebbero cadere vittime del fascino esercitato da questa nuova dimensione.

Il secondo disegno di Giada Barrocu dal titolo "Salice" e la poesia che lo accompagna descrivono quanto questo "mondo alternativo" catturi la persona in modo da renderla dipendente, completamente abbandonata ad esso.

GIADA BARROCU DISEGNO 2

Oculos Amitto

E me ne agganciai, disperata.
Al di fuori nulla di buono mi
attendeva, nulla che oramai ne
valeva la pena.
Dall'aggrapparmi oramai ne
sentivo legati i polsi.
Da obbligo a dovere corta era poi
la soglia.
Quel luogo surreale aveva oramai
preso il posto del vivo.
Urla e grida sentivo dal vivo
venire, forse per salvarmi... ma
oramai a testa in giù, aggrappata,
appesa e arresa mi trovavo.

Giada Barrocu

Abbiamo cercato nelle pagine precedenti di analizzare quelli che potrebbero essere dal nostro punto di vista i punti di forza e di criticità di questo progetto rivoluzionario che a breve vivremo in prima persona e che porterà a grandi cambiamenti nella vita di ciascuno di noi.

Il percorso che insieme abbiamo compiuto ci ha portati esattamente al punto da cui siamo partiti: ossia alla Costituzione, ai valori fondanti la nostra società e principalmente **all'INVIOLABILITA' della libertà.**

Difronte a questi scenari che abbiamo provato a delineare e che possono trasformare il nostro modo di vivere le relazioni, il lavoro, il tempo libero, la nostra vita insomma, dobbiamo rimanere saldamente legati al fatto di essere essenzialmente **soggetti che devono aspirare ad essere liberi, ossia capaci di scegliere, di darsi dei limiti, di autodeterminarsi, di agire per cambiare il nostro mondo, a partire da un preciso contesto spazio-temporale in cui ci è dato vivere.**

Per questo (e altri) motivi la **Costituzione rimane un faro in grado di portare luce anche in momenti bui** come quelli che stiamo attraversando, con la consapevolezza che i suoi **fondamenti restano attuali anche in un mondo diverso da quello in cui ha preso vita.**

IL PRESENTE LAVORO È STATO REALIZZATO DAI RAGAZZI DEL QUARTO ANNO DEL PERCORSO “TECNICO DELLE PRODUZIONI ALIMENTARI” COADIUVATI DALLA PROF.SSA SILVIA PECORINI.

DI SEGUITO I NOMI DEI RAGAZZI:

BARROCU CONSUELO, BARROCU GIADA, CUOCO ANTONIO, FLORESTA MARIA GRAZIA, FRANCHINI ALBERTO, GAYE KHADY, GENTILE RAY, LESSIO FLAVIO, SINGH SIMARJIT, SOKOLOVSKI HRISTIJAN, TOLVE MASSIMILIANO, USHETTEGE RUSITH, ZAHIR NADIA, OTHMAN ABDELAZIZZ.

UN RINGRAZIAMENTO ALLA PROF.SSA VERONICA DALLERA, ALLA PROF.SSA MORENA TIETTO E A MIRIAM FRANCATO PER IL LORO PREZIOSO CONTRIBUTO.