



## Mozione di indirizzo

Bologna, 11 aprile 2022

Il gruppo **FUCI Bologna** propone all'Assemblea Federale la seguente mozione di indirizzo:

### REALTA' ESTESE

#### INTRODUZIONE ALLA MOZIONE

“Realtà estesa” (o XR, dall'inglese *extended reality*) è un'espressione ombrello che include realtà aumentata, mista e virtuale. Nate a metà del secolo scorso, le tecnologie sulle quali la XR si basa hanno avuto modo di evolvere drasticamente e di far parlare di sé specialmente negli ultimi tempi: *Pokémon Go*, rilasciato nel 2016, ha registrato più di mezzo miliardo di installazioni solo nello stesso anno (Grubb, 2016), mentre nel mese di febbraio 2022 la base utenti degli applicativi di *Meta Platforms* basati sulla realtà virtuale ha raggiunto i trecentomila utenti (Heath, 2022). Al di fuori dell'industria videoludica e di quella dedicata all'interazione sociale, la realtà estesa ha già trovato esempi di applicazioni inaspettate: fra questi, ricordiamo la visualizzazione realistica di progetti urbani e architetture.

#### ASPETTO SOCIOPOLITICO-CULTURALE

La relazione fra alcune moderne applicazioni digitali (reti sociali e videogiochi) e l'escapismo è già stata abbondantemente analizzata: si pensi al fenomeno degli *hikikomori* e alla dipendenza dall'abuso della rete. I mezzi di connessione di quest'ultima, inclusi la messaggistica istantanea, il telelavoro e la didattica a distanza, escono dal periodo pandemico con un ruolo chiave all'interno della vita delle persone. Con quali modalità e conseguenze lo stesso fenomeno si ripresenta nel caso delle realtà estese? Rinunciare in toto alla sensorialità tradizionalmente intesa può portare alla perdita di interesse nello stato del mondo e della società fisici?

#### ASPETTO TEOLOGICO-SPIRITUALE

La proliferazione di queste nuove tecnologie porta con sé nuovi dilemmi riguardo l'infrastruttura etica. Di questi sono chiamati a farsi carico le aziende, gli utenti e la comunità internazionale. In che cosa i doveri morali dell'abitante di una XR differiscono da quelli del fruitore medio della rete? Quanto e quale rispetto è dovuto alle nostre orme digitali e, a partire da queste, ai nostri alter ego virtuali? Influisce sulla comprensione che al momento abbiamo del nostro vero corpo?

In quanto credenti, è possibile considerare i sacramenti ricevuti in una realtà virtuale come validi? Se è vero che la partecipazione alla Santa Messa per via telematica è considerata manchevole, quali considerazioni sarebbero opportune nel caso di una celebrazione svolta all'interno di una XR?



## ASPETTO UNIVERSITARIO

La natura di queste nuove tecnologie è ambiziosamente interdisciplinare: essa attualmente coinvolge, oltre all'informatica e all'ingegneria, esperti di psicologia, statistica, giurisprudenza e filosofia. L'offerta formativa che gli atenei forniscono ai futuri progettisti di tali strumenti è adeguata? Nella fattispecie, tiene conto delle problematiche etiche (sopra citate) e di quelle sociali? Al momento, il progredire della tecnologia di uso quotidiano è principalmente in mano alle grandi multinazionali del settore, talvolta accusate dai propri utenti di essere troppo interessate a un uso spasmodico dei prodotti in questione. Nel caso particolare della realtà estesa, l'università può riprendere in mano le redini della ricerca e garantire uno sviluppo “sano” della XR?

## RIFERIMENTI

Grubb, J. (2016, July 11). Pokémon Go outpaces Clash Royale as the fastest game ever to No. 1 on the mobile revenue charts. Retrieved from VentureBeat: <https://venturebeat.com/2016/07/11/pokemon-go-outpaces-clash-royale-as-the-fastest-game-ever-to-no-1-on-the-mobile-revenue-charts/>

Heath, A. (2022, February 17). Meta's social VR platform Horizon hits 300,000 users. Retrieved from TheVerge: <https://www.theverge.com/2022/2/17/22939297/meta-social-vr-platform-horizon-300000-users>

Marr, B. (2019, August 12). What Is Extended Reality Technology? A Simple Explanation For Anyone. Retrieved from Forbes: <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2019/08/12/what-is-extended-reality-technology-a-simple-explanation-for-anyone/?sh=6bd2887d7249>

Müller, V. (2020, April 30). Ethics of Artificial Intelligence and Robotics. Retrieved from Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu/entries/ethics-ai/>

Ramirez, E., Tan, J., Elliott, M., Gandhi, M., & Petronio, L. (2021). An ethical code for commercial VR/AR applications. *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment*.

Siricharoen, W. (2019). The Effect of Virtual Reality as a form of Escapism. *International Conference on Information Resources Management (CONF-IRM)*. Auckland.

Slater, M., Gonzalez-Lienres, C., Haggard, P., Vinkers, C., Gregory-Clarke, R., Jelley, S., . . . Silver, J. (2020). The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality. *Frontiers in Virtual Reality*