

# **MONDI REALI E MONDI VIRTUALI**

**di Corrado Malanga**

Gli uomini si sono da sempre chiesti se ciò che li circondava fosse realtà o fantasia. Viviamo in un sogno opera di un dio creatore, o forse di noi stessi, oppure viviamo in una realtà effettiva?

Che differenza esiste, allora, tra sogno e realtà?

Se il sogno fosse la fantasia della fantasia?

Come uscire da questo dilemma e perché angosciarsi con una domanda simile?

A prima vista potrebbe sembrare anche una inutile perdita di tempo.

Invece, in questi giorni, la domanda diventa estremamente attuale per diversi motivi, sia di stampo prettamente sociologico che di stampo puramente fisico.

Da un punto di vista sociologico ci troviamo ad affrontare problematiche di vita che ci vedono sempre più spesso costretti a fare cose che non vogliamo, a subire interventi di padroni indesiderati, a sentirci, insomma, non all'altezza di vivere un'esistenza normale e senza problemi.

Dunque il nostro subconscio, sempre alla ricerca di scappatoie che rendano la nostra vita più sopportabile, ha cominciato (da secoli) a pensare che, tanto, è tutto finto.

Così non ci si dovrebbe preoccupare della sofferenza, poiché è finta.

Si tratterebbe, infatti, di un sogno nel quale noi saremmo pedine o, se volete, personaggi, forse dotati di capacità decisionale o forse no.

Così pensando si garantirebbe la nostra esistenza, poiché, se esiste un sogno, esiste anche un sognatore e, se noi fossimo gli artefici del sogno, saremmo vivi e reali, esisteremmo ed avremmo anche la certezza di poterci, ad un certo punto, svegliare, magari in un'altra dimensione, consci di aver noi stessi deciso di far parte di quel sogno. Saremmo noi ad aver deciso, a monte degli eventi e per mezzo di un nostro atto di volontà, di partecipare al gioco del sogno.

Se le cose stessero così saremmo salvi: salvi dal dolore fisico provato nel vivere questo sogno, perché sapremmo che si tratta di dolore fisico finto, salvi dalla paura, perché anch'essa sarebbe creata dal meccanismo del sogno, salvi, infine, dalla morte, perché non si morirebbe ma ci si sveglierebbe...

Magari, dopo esserci riposati, in un mondo in cui è consentito soltanto non far niente oppure sognare, per non annoiarci potremmo decidere di risognare un'altra esistenza, facendo, così, esperienze virtuali, ma consci del fatto che, in realtà, non ci può succedere nulla.

La forza di questo modello ipotetico sta proprio nel fatto che, alla fine, non si muore, ma si vive in eterno: un gioco che, se vissuto realmente, sarebbe troppo pericoloso per chiunque, anche per gli dei.

Una variante a questa ipotesi è costituita dal fatto che non sia tu a decidere di sognare, ma un tuo superiore: qualcuno che si potrebbe definire "creatore" della tua razza e che si divertirebbe a sbatterti in un cosmo-computer, costruendo strategie per farti morire o sopravvivere e replicare te stesso. In questo caso le faccende sarebbero più tristi, perché tu non saresti il vero giocatore, ma semplicemente una pedina dalla coscienza limitata all'universo artificiale del gioco. Tu esisteresti perché esiste il gioco. Al di fuori del gioco esisterebbe solo il creatore del gioco stesso.

Il dio creatore non si annoierebbe, perché noi lo faremmo divertire.

Probabilmente il dio ci avrebbe creato anche a sua immagine e somiglianza, per vedere se egli stesso sarebbe capace di cavarsela di fronte a tutti gli imprevisti di una vita vera.

Il dio sarebbe, in tal caso, un vigliacco, incapace di porsi al centro dell'Universo, e sacrificerebbe degli esseri da lui creati, ma privi libero arbitrio, in un incredibile gioco galattico.

Il dio di turno, il progettista del gioco cosmico, si nutrirebbe delle nostre emozioni e sarebbe sua cura porci nelle situazioni più disperate, per vedere da un lato come le sue creature se la cavano e, dall'altro, per ottenere emozioni vitali in contrapposizione alla sua noia infinita.

Alcuni film come "Matrix" ed altri sono prodotti, a nostro avviso, da un subconscio collettivo, incerto sulla realtà umana, talmente incerto da credere, per salvarsi, di essere in un gioco dal quale alla fine si può uscire oppure, ancora più disperatamente, di essere manovrati da altri e quindi sperare:

- 1) di finire presto il gioco, che potrebbe trasformarsi in tortura;
- 2) di essere deresponsabilizzati per tutte le malefatte compiute (se le malefatte fossero virtuali noi non avremmo, infatti, vera colpa, ma solo colpa virtuale).

Si potrebbe facilmente dire, come fanno diversi musulmani (ed alcuni cattolici):

*"Se io ammazzo qualcuno, non sono stato realmente io, ma Dio: se Lui non avesse voluto, infatti, avrebbe fermato il mio braccio, ma siccome io ho ammazzato qualcuno, ciò è avvenuto per volontà di Dio."*

Sembra che, attualmente, sia aumentata l'esigenza degli esseri umani di credere di essere immersi in una realtà virtuale capace di deresponsabilizzarli e di non farli preoccupare del proprio futuro.

Il futuro dell'uomo viene visto, dunque, in due modi, molto diversi ma ambedue risolutivi:

- 1) Non esisto, quindi perché mi dovrei preoccupare?
- 2) Esisto, ma la mia sofferenza è passeggera ed illusoria e si concluderà col premio del paradiso, cioè con la fine del sogno, o del videogioco che dir si voglia.

**A quanto pare la cosa più importante per l'uomo non è nemmeno vivere o morire, ma... non soffrire realmente.**

Relegare la sofferenza nel mondo virtuale significa renderla virtuale: di conseguenza, anche se ci sembra di soffrire, ciò, in realtà, non accadrebbe.

Cerchiamo di capire qualcosa di più.

Se fossimo in un mondo virtuale, non ce ne potremmo accorgere, perché il programma di cui faremmo parte sarebbe talmente perfetto da farci credere che siamo tutti reali.

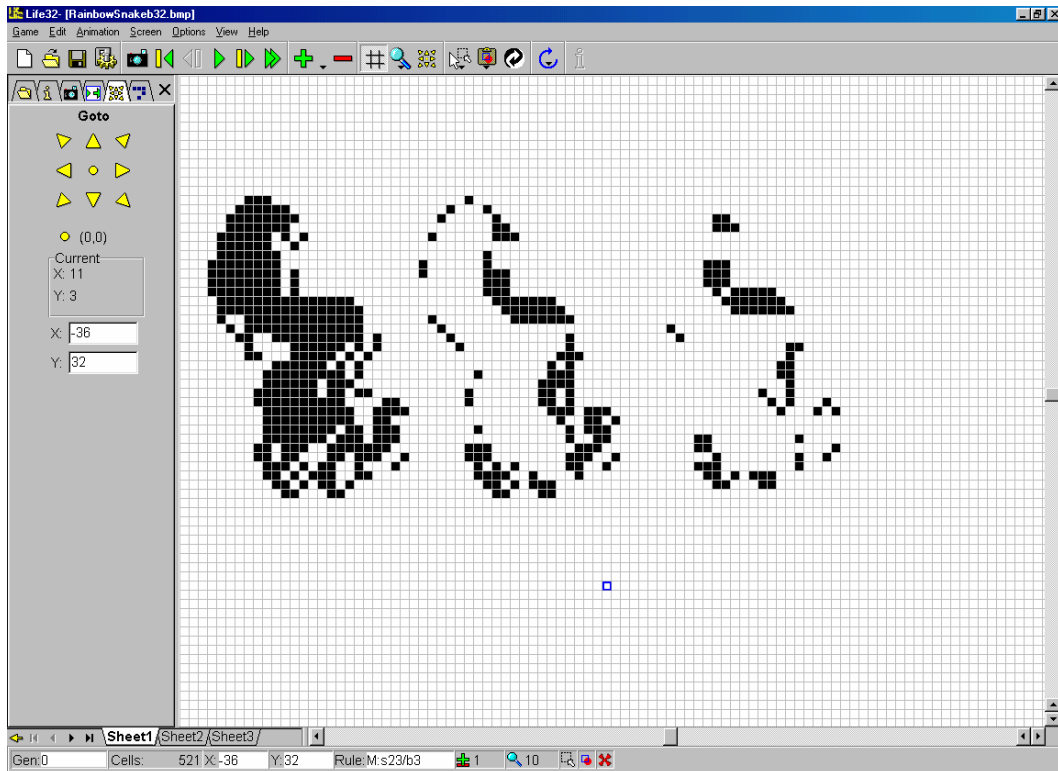
Se, peraltro, facessimo parte di un mondo reale, ci sentiremmo ancora una volta reali, ma non sapremmo se questa sensazione rappresenta la verità dei fatti, oppure scaturisce da un ipotetico programma virtuale che ci fa credere di essere immersi in un mondo reale.

Dunque, ad un primo esame, sembreremmo incapaci di uscire da questa incertezza.

Alcuni interessanti programmi per computer, per esempio, producono modelli di vita virtuale e possono imitare andamenti demografici reali applicando leggi di riproduzione semplici e precise.

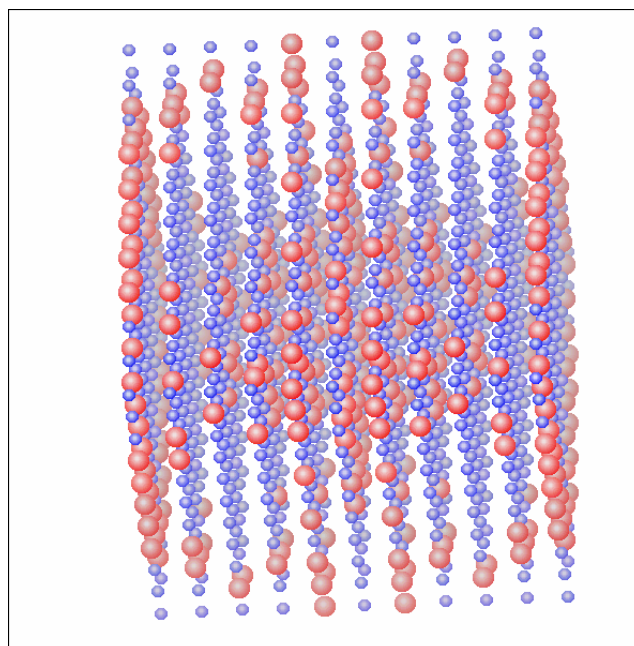
Uno di questi programmi è "Life" e qui di seguito ne vediamo un'applicazione allo studio di come la figura del "dragone" possa modificarsi nel tempo.

La morte, la sopravvivenza e la crescita della creatura è legata alla posizione dei quadretti neri, i quali, a seconda che siano vicini o lontani rispetto ad un certo numero di altri quadretti, possono morire, vivere o replicarsi.



Il programma “Life” ci fa riflettere, poiché può sembrare, a prima vista, che il suo ideatore abbia creato un semplice gioco, ma in fondo si sta invece parlando di qualcosa di più complicato, di qualcosa che potrebbe accadere anche a noi. In tal caso noi non saremmo ideatori di un mondo virtuale, ma personaggi creati all’interno di un computer che si chiama Cosmo.

Non si deve cadere nell’errore di credere che questi giochi siano regolati da leggi banali. Il programma “Life”, in una delle sue versioni, diventa facilmente tridimensionale e, con regole opportune, permette di studiare la crescita di cristalli, fare le previsioni del tempo, analizzare l’andamento demografico di certe popolazioni o studiare frattali dinamici.

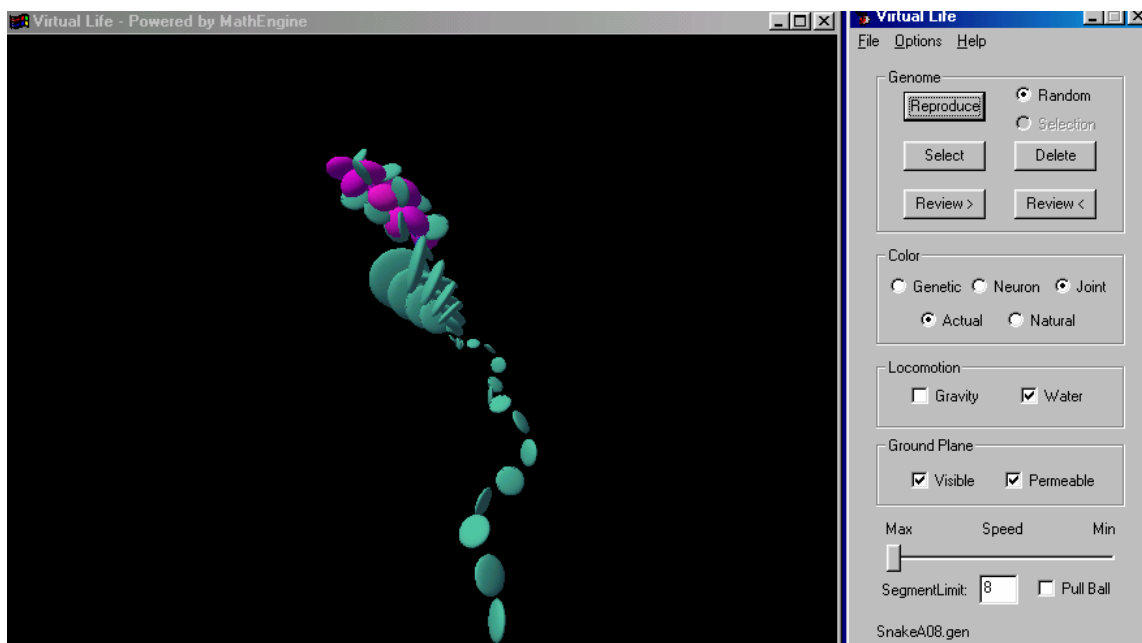


Ecco (sopra) uno sviluppo tridimensionale del gioco, il quale ha creato un cristallo caratterizzato da un reticolo, a sua volta determinato da leggi di crescita stabilite dal “creatore del gioco”.

Ancora più terrificante è il programma “Virtual-Life”, sviluppato da alcuni docenti universitari esperti in genetica e biologia dello sviluppo; essi hanno scritto un programma che sembra un gioco, ma serve per studiare la variazione genomica di una qualsiasi razza creata al computer.

Questo programma calcola il tipo di genoma di una particolare creatura, ne determina l’ambiente di vita sotto forma di Viscosità e di Gravità, decide quali siano le regole di creazione generazionale, stabilisce i parametri evuzionistici su base statistica, calcola, in funzione del tempo, le sue possibilità di evoluzione, trasformazione e morte e descrive i possibili figli di questa creatura. Sempre su base genomica, stabilisce differenze di evoluzione tra testa e corpo della creatura stessa e la fa muovere secondo le leggi della sopravvivenza.

Ecco il “Serpente” creato con questa applicazione, estremamente professionale, e viene da chiedersi se esso non stia pensando al suo creatore con un pensiero simulato dalle subroutine del programma.



Bisogna subito chiarire che la difficoltà nel capire come stiano realmente (o virtualmente) le cose è dovuta principalmente al fatto che il mondo virtuale non è inesistente, ma esiste ed è reale, poiché è stato creato da qualcuno.

Non si tratterebbe, pertanto, di scegliere tra l’essere ed il non essere, ma tra l’essere reale e l’essere virtuale, tra il vivere ed il credere di vivere, tra il soffrire ed il credere di farlo.

Oggi molti pensatori credono di poter sospettare che si sia tutti immersi in un mondo virtuale che ci appare, però, reale: insomma un inganno bello e buono in cui gli esseri umani sarebbero solo degli *sprite* di una memoria di computer.

Giustamente, se fosse così, le regole del gioco sarebbero interpretate dagli *sprite* come le regole fisiche dell’Universo, cioè sarebbero interpretabili come le leggi della fisica.

Non ci sarebbe il libero arbitrio, appunto, perché ci sono le leggi della fisica: qualsiasi tipo di fisica, da quella classica a quella relativistica od a quella quantistica, negherebbe, infatti, l’esistenza del libero arbitrio.

Ma qui casca l’asino: il semplice fatto che ci si chieda se abbiamo o non abbiamo il libero arbitrio ci fa capire che non siamo in un mondo prettamente virtuale. In un mondo

solamente virtuale, infatti, non esisterebbe il libero arbitrio e non potrebbe nemmeno essere stato previsto dall'ideatore del programma. L'idea di costruire un gioco in cui le pedine possano accorgersi di essere pedine è troppo rischiosa per l'autore del gioco: le pedine, infatti, potrebbero non seguire più le regole imposte e sarebbe impossibile giocare senza regole, sarebbe anche decisamente poco divertente.

Inoltre le pedine del gioco avrebbero la coscienza di Sé: saprebbero, cioè, di essere e non si tratterebbe di una simulazione di coscienza, bensì di una vera e propria Coscienza di Sé. Infatti la Coscienza di Sé porterebbe le pedine ad acquisire, nel tempo, anche la Conoscenza di Sé.

Ma in un gioco virtuale, dove non esiste che finta coscienza, non potrebbe esistere, da parte della pedina, nemmeno una variazione della conoscenza di se stessa. In parole povere la nostra pedina non potrebbe essere dotata dell'interesse a stabilire se sia immersa in un mondo reale o virtuale, poiché questo provocherebbe un *upgrade* di programma totalmente inutile ad un essere virtuale, il quale deve solo essere convinto di pensare, senza, in realtà, poterlo fare, in quanto è il giocatore, fuori dal gioco, a pensare per lui.

A stabilire la differenza sarebbe la Coscienza di Essere, infatti la Coscienza di Essere è propria soltanto di un essere reale e non è posseduta da un essere virtuale.

**Possiamo dire che la Coscienza è l'unica proprietà che non può essere virtuale.**

Un essere totalmente virtuale, per esempio, non avrebbe Coscienza di Sé e non potrebbe sapere che differenza esiste tra il Sé acceso ed il Sé spento.

Se io spengo un robot, non lo privo certo della sua coscienza, perché essa non esiste. Quando lo riaccendo lui si renderà conto di essere stato spento, ma non avrà coscienza di quello che è successo nel frattempo. In quell'occasione di spegnimento temporaneo non avremmo spento la coscienza del robot, perché il robot non ha coscienza.

Proviamo, ora, a spegnere un essere umano!

Come si spegne un essere umano?

- Facendolo dormire?
- Provocandone lo svenimento?
- Anestetizzandolo?
- Uccidendolo?

Nei primi tre casi non si spegne un bel niente, perché una parte del nostro cervello rimane attiva e vigile, mentre finora nessuno è tornato per dire cosa succede quando si muore.

Dobbiamo, allora, cercare di capire se abbiamo coscienza di noi stessi durante il periodo in cui l'ipotetica macchina-uomo è accesa e, così facendo, si scopre che l'uomo, o forse, più propriamente, alcuni uomini, durante la loro esistenza si chiedono se si sia immersi in una realtà virtuale od in una realtà reale. Non basta più la frase "*Cogito ergo sum*" del filosofo a convincerci di quello che ci circonda, perché qui non si discute sull'essere o sul non essere, ma su cosa essere: realtà o virtualità?

Può una creatura virtuale porsi questa domanda?

**NO!**

Tra il mondo reale e quello virtuale esiste una differenza sottile: nel mondo del virtuale non esiste la coscienza del Sé. Se, infatti, essa esistesse, non ci sarebbe nessuna differenza tra il virtuale ed il reale e ciò vorrebbe dire che esiste una cosa sola: il reale. Il virtuale, infatti, non potrebbe esistere, perché il virtuale è un sottoprodotto del reale, nasce come imitazione del reale ed è il reale che lo costruisce. In altre parole la creatura costruita nel mio computer, che vive nel mio computer e che, fisicamente, è collocata nella zona di memoria dove è via via definibile, sa di esistere (per mezzo di una opportuna istruzione di programma), quasi al pari di una creatura reale, ma, al contrario di quest'ultima, non si chiede **perché** esiste.

**Infatti solo colui che ha coscienza di Sé si chiede il perché delle cose.**

Tra il reale ed il virtuale c'è la stessa differenza che esiste tra l'uomo e la sua ombra. L'uomo è l'aspetto reale delle cose, il soggetto pensante, mentre l'ombra è del tutto virtuale, infatti dipende da dove è posta la sorgente luminosa e nemmeno tanto da chi la provoca. Si potrebbe pensare che l'ombra faccia tutte le cose che può fare l'uomo, ma la coscienza è nell'uomo vero e non nella sua immagine e solo chi possiede la Coscienza sa di possederla.

Chi non ha la Coscienza non solo non sa di possederla, ma non sa nemmeno che cosa essa sia: in tal caso non sarebbe vero che l'uomo vive in una realtà virtuale credendo di vivere in una realtà reale, ma egli, invece, vivrebbe in un mondo del tutto reale, credendo o sospettando, a volte, che tale mondo sia virtuale.

Dobbiamo chiederci perché l'uomo si ponga questa domanda.

Ma come! Non si è detto che ha la coscienza e quindi sa?

Sì, l'uomo ha la coscienza e quindi sa, ma in effetti quale grado di coscienza possiede?

Si scopre, così, che esistono diversi gradi di coscienza ed, a seconda del grado raggiunto, si avrebbe una percezione della realtà che ci circonda sempre più reale e sempre meno virtuale. Sarebbe, dunque, la nostra vista distorta a farci vedere la realtà in modo differente, del tutto virtualmente. Man mano che il livello di consapevolezza aumenta, i nostri sensi non verrebbero più ingannati dalla Maya, la magia secondo la filosofia Taoista, e percepirebbero la realtà in modo totalmente reale e non più distorto.

Bisogna, a questo punto, riprendere, ed in parte correggere, alcuni concetti che avevo già precedentemente espresso, a proposito della struttura dell'essere umano. In prima approssimazione l'essere umano, secondo gli Egizi, era fatto di quattro parti principali: il corpo, la mente, lo spirito e l'anima. Oltre agli Egizi, anche i più importanti esoteristi del mondo sono più o meno in accordo con questa suddivisione e, per quanto mi riguarda, essa viene fuori lavorando, in ipnosi regressiva, su coloro che dicono di avere subito abduction aliene.

<b>Livello</b>	<b>Egitto</b>	<b>Vedanta (Kosha)</b>	<b>Neoplatonic o Hermetico</b>	<b>Blavatsky</b>	<b>Leadbeater</b>	<b>Steiner</b>
<b>Corpo Spirituale</b>	<b>Akh</b> (in parte)	<b>Ananda Vijnana</b>	<b>Nous/ Mente – Sole</b>	<b>Upper Manas ("Ego")</b>	<b>Sottopiano causale e Corpo</b>	<b>Ego - Spirito - Devachan</b>
<b>Ideational Body</b>				<b>Lower Manas ("Mind")</b>	<b>Sottopiano mentale e Corpo</b>	
<b>AstralBody</b>	<b>Ba</b>	<b>Manas</b>	<b>Anima</b>	<b>Kama (Desiderio)</b>	<b>Piano e corpo Astrale/ Emozionale</b>	<b>Anima - Piano astrale/ Mondo dell'anima</b>
<b>Etheric Body</b>	<b>Ka</b> (in parte)	<b>Prana (vitalità)</b>	<b>Spirito Vitale</b>	<b>Prana (Vitalità) Sukshma (Doppio Astrale)</b>	<b>Sottopiano eterico e Corpo</b>	<b>Corpo eterico di forze formative</b>
<b>Physical body</b>	<b>Kha</b>	<b>"Cibo" (Corpo Fisico)</b>	<b>Corpo - Terra</b>	<b>Sthula (Corpo grossolano)</b>	<b>Sottopiano fisico grossolano e Corpo</b>	<b>Fisico</b>

**Tabella comparativa delle principali visioni dell'uomo fornite nella storia mondiale delle filosofie.**

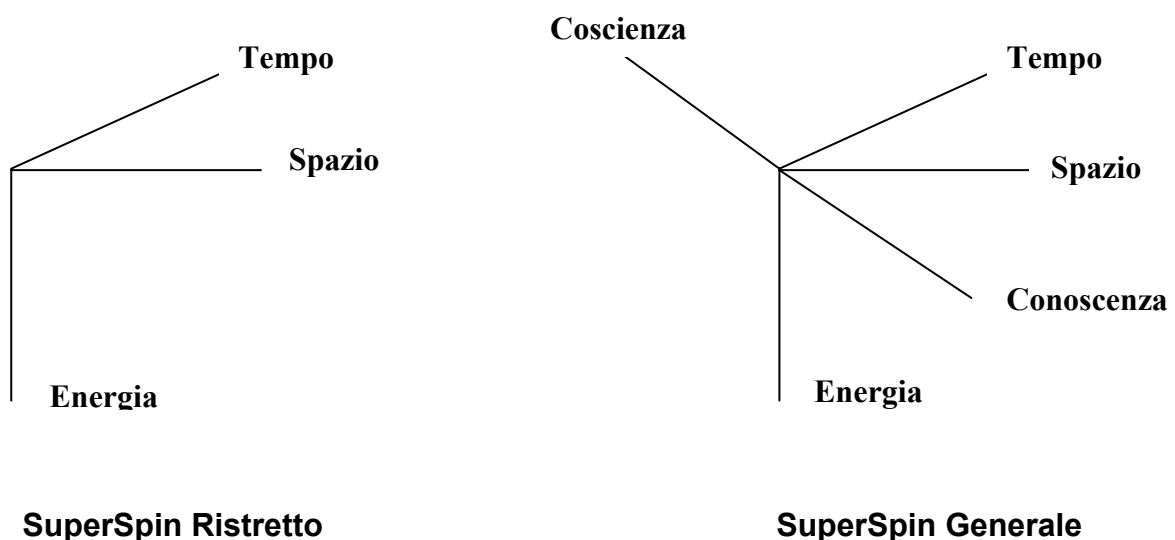
Ricordo qui quanto già detto in altra sede e correggo alcuni errori che avevo commesso nella prima stesura di questa tabella (S è lo Spazio, T il Tempo, U l'Energia, secondo quanto espresso nella SSH (SuperSpin Hypothesis). C è la Coscienza).

Assi attivi	Tipo di essenza	Cognizione mancante	Tipi di essenze
S-T-U	Corpo fisico	Coscienza	Guscio esterno senza volontà; essenza mortale
T-U-C	Spirito	Spazio	Essere di luce immateriale; essenza mortale
S-T-C	Mente	Energia	Ricordo di sé; ricordo delle esperienze delle proprie esistenze
S-U-C	Anima	Tempo	Anima immortale, priva di coscienza del tempo.

### I quattro aspetti dell'essere

Rispetto ad una prima stesura della tabella (vedere bibliografia) e tenendo conto delle nuove informazioni ottenute lavorando con gli addotti in ipnosi regressiva, ho potuto elaborare questo nuovo schema; esso tiene conto di alcune variazioni intervenute nelle definizioni relative a spirito e mente, cosicché, ora più che mai, l'essere umano risulta essere descritto compiutamente, in accordo anche con le antiche concezioni che lo riguardano.

È stato necessario tirare in ballo un ulteriore asse, quello della Coscienza, che trovava già nell'ipotesi di SuperSpin una perfetta collocazione e che permette di definire, con una certa precisione, le quattro principali entità che dovrebbero costituire l'essere umano.



**Nota al disegno:** *l'asse della Conoscenza è versorialmente opposto a quello della Coscienza, in modo distruttivo con questo, così più rotazione lungo gli assi S-T-U c'è, più Conoscenza esiste, ma meno Coscienza è presente. All'inizio l'Universo è solo Coscienza di Sé, ma alla fine è solamente Conoscenza di Sé. Nell'ipotesi di SuperSpin Generale non si può avere tutta la Coscienza insieme a tutta la Conoscenza: in altre parole o si sa di esistere e non si sa come si è fatti, oppure viceversa. È questo il fondamento dell'idea che esista un'illusione dettata dal rapporto Coscienza-Conoscenza.*

A questo punto dell'analisi è fondamentale notare che solo il corpo non possiede l'asse della Coscienza; il corpo, di conseguenza, non solo non si chiede se è reale o virtuale, ma non ha nessun bisogno di farsi questa domanda. Al contrario tutt'e tre le altre componenti hanno Coscienza di esistere e sono loro, in qualche modo, ad essere le responsabili di questa indagine.

Questo potrebbe, tuttavia, significare che una parte dell'uomo vede una sua componente in modo virtuale, ma contemporaneamente ha anche coscienza di questo possibile errore percettivo, producendo così, nell'insieme dei quattro elementi-uomo, **dove essi sussistano tutti**, la confusione che nasce dal non essere sicuri di percepire l'Universo come esso è in realtà.

Le tre componenti che possono avere una vaga idea della realtà sono, dunque, le stesse che possiedono l'asse della Coscienza, perché è solo quest'ultima ad avere reale coscienza di Sé.

In altre parole, volendo geometrizzare la descrizione dell'uomo rispetto al concetto di reale o di virtuale, si deve dire che, dei quattro assi che caratterizzano l'Universo, l'unico ad essere **veramente reale** sarebbe l'asse della Coscienza, mentre gli altri (Spazio, Tempo, Energia) sarebbero totalmente virtuali.

Tali assi sarebbero quelli che, preposti a fornire la Conoscenza delle cose, nel tentativo di conoscerle, darebbero ad esse forma.

Gli antichi dei (Thot, Odino, Geova) creano le cose nominandole.

Nell'ipotesi di SuperSpin, infatti, appare che, all'inizio delle cose, esisteva solo la rotazione lungo l'asse della Coscienza: Ciò che si manifestava ruotando, sapeva di essere ma non sapeva com'era fatto.

In altre parole aveva Coscienza di Sé, ma non Conoscenza di Sé.

Così l'asse della Coscienza decrementa la sua rotazione in favore della creazione di altri tre sub-assi, che sono, appunto, lo Spazio, il Tempo e l'Energia.

Tenendo presente che la quantità di rotazione deve mantenersi costante, al diminuire della rotazione lungo l'asse della Coscienza, ecco apparire rotazione lungo l'asse dello Spazio, con la manifestazione di campo elettrico, e del Tempo, con la manifestazione di campo Magnetico, nonché dell'Energia potenziale, con la manifestazione della Gravità. Secondo me è corretto dire "manifestazione", più di "creazione", poiché questi tre assi sono solo tre ombre proiettate su tre diversi muri da parte di uno stesso essere. I muri sono rappresentati dai piani Spazio-Tempo, Spazio-Energia e Tempo-Energia dell'Universo del SuperSpin.

Tale asse, oltre a rappresentare l'unica cosa reale esistente, rappresenta anche il punto di applicazione della "luce" che illumina e dà origine alle tre immagini riflesse sui tre piani dello Spazio, del Tempo e dell'Energia (ricordare l'esempio dell'uomo e del rapporto che ha con la sua ombra, discusso in precedenza).

Dunque l'uomo sarebbe fatto di una parte reale, la Coscienza di Sé, e da altre tre parti virtuali, che sarebbero: Spazio, Tempo ed Energia.



Queste tre parti rappresenterebbero la vera illusione che ci circonda, ma tale aspetto di virtualità sarebbe stato creato da un **creatore originale** con **volontà** di creare, il quale altri non sarebbe se non la nostra stessa Coscienza.

La Coscienza, da sola, può essere, ma non può *manifestarsi* (apparire). Per fare ciò ha bisogno di crearsi una specie di scatola, all'interno della quale dividersi in tutte le sue manifestazioni possibili (rotazioni). Questa scatola è il cubo formato dalla terna Spazio-Tempo-Energia ed in questa scatola la Coscienza di Sé, in tutte le sue degenerazioni (creazioni illusorie), non solo vive, ma diviene!

#### **Note bibliografiche:**

1. Sulla realtà ed il libero arbitrio vedere <http://www.sentistoria.it/arbitrio.htm>
2. Sui programmi **Life 2D** vedere [www.borland.com](http://www.borland.com)
3. Sui programmi **Life 3D** vedere <http://www.people.nnov.ru/fractal/Life/Game.htm>
4. Sul programma **Virtual Life** vedere <http://www.his.atr.co.jp/~ray/VirtualLife/>
5. Selected cellular automata links <http://www.ics.uci.edu/~eppstein/ca/links.html>

#### **Ringraziamenti:**

Si ringraziano Alberto e Marcello Nigi per le utili discussioni sulla tematica esposta.