

FUTURE SCAPES

LA VITA NEL 2025

di Marcus Sedgwick

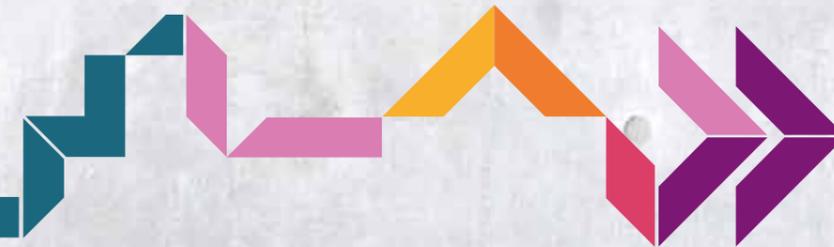


SONY
make.believe

www.sony.it/futurescapes

BENVENUTI A

FUTURE SCAPES



COME PENSATE SARÀ LA VITA NEL 2025?

FutureScapes è un progetto partecipativo che intende esplorare il potenziale della tecnologia e dell'intrattenimento per creare, nel 2025, un mondo migliore e più divertente. Non si tratta di prevedere il futuro, quanto di immaginarne le possibilità. C'è un numero infinito di futuri possibili davanti a noi, ma una cosa è certa: il mondo del 2025 sarà molto diverso da quello in cui viviamo oggi.

Partendo da ciò che sarà la nostra vita nel 2025, FutureScapes intende stimolare un pensiero più creativo sul modo in cui la tecnologia potrebbe aiutarci a vivere in modo sostenibile. Condividendo stimoli in forme coinvolgenti e divertenti, come quella dei racconti, questa collaborazione invita un gruppo eclettico di futurologi, pensatori, scrittori, designer, ma anche il pubblico, a contribuire in modo da anticipare le opportunità e le sfide della vita nel 2025 e i ruoli potenziali che la tecnologia avrà a quel tempo.

FutureScapes è progettato per essere aperto e collaborativo, ed è promosso dall'organizzazione no-profit sulla sostenibilità - Forum for the Future -, in collaborazione con Sony, fra le aziende leader nell'elettronica di consumo.

Per maggiori informazioni, o per partecipare, visitate il sito www.sony.it/futurescapes o seguiteci su Twitter @better_futures e #futurescapes.

LA VITA NEL 2025

di Marcus Sedgwick



Marcus Sedgwick ha lavorato nel campo dell'editoria per bambini e prima ancora è stato un venditore di libri. Adesso fa, felicemente, lo scrittore a tempo pieno. I suoi libri sono stati selezionati per una serie di premi, tra cui The Guardian Children's Fiction Award, il Blue Peter Book Award, il Carnegie Medal e l'Edgar Allan Poe Award. Marcus vive a Cambridge e ha una figlia adolescente, Alice.

Il treno è tranquillo. Pieno di gente, ma silenzioso. Sono tutti seduti, con la testa bassa, incuranti della presenza degli altri, incuranti del panorama che passa accanto, dei prati che si trasformano in sobborghi e che diventano i grattacieli lucenti della città.

Suzuki Susumu viaggia su un treno proveniente dalla stazione che va verso il centro, e torna a casa. Tra i piedi ha messo una piccola borsa, e la protegge, perché pensa che in quella borsa ci sia qualcosa che cambierà il mondo. Lui è l'unico che non sta a testa bassa.

Osserva il panorama che cambia, guarda il colore delle foglie, la consistenza del cemento, la luce che si riflette sulle strade bagnate di pioggia. Osserva gli altri passeggeri. Sa cosa stanno facendo: hanno la testa chinata, come in contemplazione, e forse lo sono davvero. Ciascuno di essi contempla la propria vita, pensando a come renderla migliore, a come essere più soddisfatti, più felici, più tutto. Solo che le vite che stanno contemplando non sono le loro, ma quelle di dreamSpace.

Susumu sa cosa stanno facendo; guardano il cellulare, giocano con l'app dreamSpace, si preparano quel mondo in cui rientreranno una volta addormentati. Sa esattamente cosa stanno facendo, perché l'applicazione l'ha progettata lui.

Naturalmente, lui non ha progettato il sistema originale. Quello fu creato nel 2012 quando i ricercatori riuscirono a registrare le immagini direttamente dal nervo ottico. Non passò molto tempo prima che riuscissero a registrare un oggetto visualizzato da una persona. Poi scoprirono di poter registrare immagini in movimento di qualsiasi cosa un soggetto decidesse di immaginare. Queste prime registrazioni erano strane, perché i ricercatori sperimentavano con tecniche differenti, e perché i soggetti stavano imparando come controllare le visualizzazioni. Il filmato, captato dai sensori collocati sul cranio, era piuttosto bizzarro, fatto di immagini sinuose e fluttuanti, in movimento e che si mescolavano tra loro, surreale come un sogno. E infatti, via via che la tecnologia migliorava, qualcuno si è chiesto se non fosse possibile catturare proprio i sogni.

Alla fine del 2017 fu eseguita la prima registrazione di un sogno e, con il consenso del soggetto, inserita in Internet così che tutto il mondo potesse vederla. Il sogno in sé non era niente di speciale: una serie di immagini di una donna chiamata Yukiko che aveva sognato la casa della sua infanzia e sua madre, morta da molto tempo.

Una volta pubblicato il sogno, la reazione fu enorme, e seguirono altri miglioramenti quando il gruppo di ricerca si unì al team ottico. Questo gruppo aveva lavorato sulle tecniche di registrazione aurale, e appena sei mesi dopo fu postato un altro sogno sulla rete, questa volta con una completa, anche se strana, colonna sonora del sogno di un uomo chiamato Tadashi, che volava da un tetto, ridendo.

Dopo un anno, il primo registratore ufficiale di sogni arrivò sul mercato. Ben presto scomparvero i sensori attaccati alla testa per lasciare il posto a un piccolissimo ed innocuo sensore impiantato sotto pelle alla base del cranio. Una semplice operazione di cinque minuti permetteva a chiunque di avere un accesso permanente alla vita elettrica ed emotiva del proprio cervello. All'inizio questi dispositivi erano costosi ma il prezzo scese repentinamente perché, in fondo, non si trattava di un dispositivo particolarmente complicato. L'inverno seguente ci fu un boom nella richiesta di registratori di sogni.

Come spesso accade, si accavallarono evoluzioni repentine in campo tecnologico, e il punto di svolta fu quando il team di ricerca pioniera rivelò che il registra sogni non era in grado di elaborare solo un processo a senso unico registrando solamente i pensieri del cervello, ma che poteva anche usare queste registrazioni per stimolare il cervello, permettendo al sognatore di proseguire un sogno fatto la notte prima o la settimana prima o, in teoria, stimolare un sogno su qualsiasi cosa.

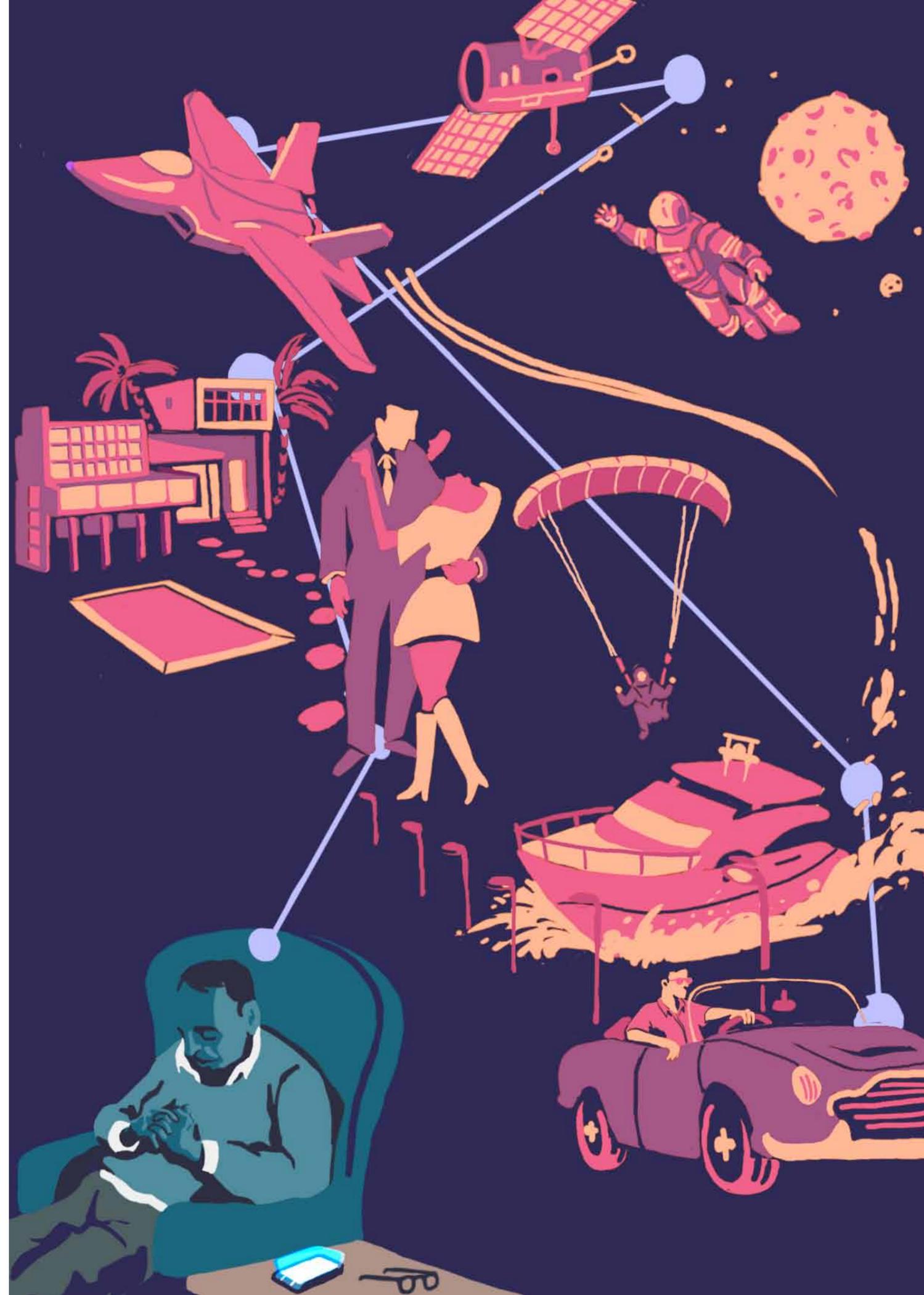
Alcuni dubitarono della precisione di questi primi esperimenti, ma l'intuizione chiave si basava sul fatto che la memoria di un sogno è identica a quella di un evento reale. Non esiste una differenza fisiologica o biochimica tra di esse: sono esattamente uguali.

Tutto è iniziato come uno scherzo, una sorta di divertimento, una fuga dalla realtà; ma, nel giro di un anno e mezzo, tutto il mondo occidentale era in grado di controllare il proprio universo onirico e, per farlo, la maggior parte delle persone usava la stessa app dreamSpace, creata da Suzuki Susumu dell'azienda – fondata in tutta fretta – dreamCorp.

Sembrò subito evidente che questa idea valeva una fortuna, che aveva un valore tale che quello dei siti di social network in confronto sembrava come spiccioli lasciati in un cassetto.

Anche se tutto era iniziato come uno scherzo, i vari governi cominciarono a preoccuparsi. Era troppo tardi per regolamentarlo. Alcuni commentatori prendevano nota di quando un numero maggiore di persone usavano l'app dreamSpace rispetto ai più noti social network, ma nessuno immaginava quello che sarebbe accaduto. Inoltre, anche ai politici piaceva controllare i propri sogni. In dreamSpace, era possibile essere chiunque. Potevi fare qualunque cosa, essere con chi volevi, e potevi crearti una vita felice, lontana dalla realtà con tutte le sue pene e frustrazioni.

Il mondo reale dava notizie di tragedie climatiche, guerre di religione, carenza di petrolio, di acqua, di terra. Di tutti i disastri globali di cui si era tanto parlato anni prima a Kyoto, Durban e Reykjavik, il peggiore era quello di cui nessuno aveva





osato parlare: l'aumento vertiginoso della popolazione. I bisogni di nove miliardi di persone erano diventati troppo grandi per un pianeta, e il risultato erano carestie, malattie e guerra.

Ma quelli erano problemi che riguardavano solo sette miliardi di persone. Per gli altri due miliardi del mondo sviluppato, c'era dreamSpace. Finita la giornata di lavoro, dopo aver cenato via, a letto presto. Con applicazioni supplementari, che aiutavano un sonno più lungo, e in particolare il sonno REM, era sempre più affascinante vivere dentro a dreamSpace, dove l'esistenza era a dir poco perfetta.

Non ci volle molto tempo perché le persone iniziassero a trascorrere più di dodici ore in dreamSpace e a quel punto, quando la notte era ormai diventata un altro giorno, chi poteva dire quale delle due vite fosse la più importante, quale fosse la più reale?

Famiglie intere sceglievano di collegarsi a una rete di sogni, per vivere una nuova vita insieme. Altri stavano solitari, serbandosi gelosamente la propria vita fantastica. Non ami il tuo lavoro? Prendine uno nuovo, da invincibile cacciabombardiere, o da super top model, o da calciatore. Sei infelice con tua moglie? Sognane una nuova, più giovane, dalle gambe lunghe e la pelle vellutata.

Non ti piaci? Immaginati come vorresti essere. Più alto, in forma, bello, un amante perfetto, di successo, adorato da tutti, cercato, ammirato, desiderato. Insomma, migliore.

Per anni, la gente aveva voluto credere di essere più felice adorando le star. Tutte quelle riviste, programmi TV, talent show... tutti vendevano una promessa di felicità. E adesso? Non era forse meglio, anziché idolatrare alcuni personaggi, diventare come loro? Susumu pensa alla coppia di anziani che vivono nell'appartamento davanti al suo. Sa, perché Takeo glielo ha confidato, che adesso ha una moglie diversa. Più giovane, più sexy e in forma, con meno capelli bianchi e più amorevole. Kazuko non gli ha confidato nulla, ma Susumu ha notato che gli occhi le brillano quando non si accorge di essere vista. Di giorno vanno d'accordo, ma di notte ciascuno di loro sogna mille nuove fantasie; trascorrono le ore del giorno in una sorta di stordimento, chiedendosi quali nuove gioie vivranno la notte. E, in questo modo, non fanno altro che trascorrere tutta la loro vita, non solo la notte, sognando.

Susumu arriva alla sua fermata e tiene stretta la borsa attraverso le porte fino al taxi, come se fosse un neonato. Ma forse lo è. Attorno a lui una folla di persone che camminano in silenzio, con le menti altrove, con le dita che programmano il telefono mentre camminano. Il taxi attraversa la città fino al quartiere in cui vive.

Non può biasimare la gente se si ritira in dreamSpace. Casomai biasima se stesso per aver creato l'applicazione, ma sa anche che, se non lo avesse fatto lui, ci avrebbe pensato qualcun altro. Per tre anni aveva vissuto in un mondo completamente diverso. Era divenuto un astronauta, e aveva viaggiato più veloce

della luce verso galassie lontane, dove era entrato in contatto con creature incorporee che gli parlavano in un linguaggio silenzioso fatto di poetica bellezza. Era passato nel loro mondo mentale attraverso ere di spazio nero, imparando i segreti oscuri dell'universo, meravigliandosi di quanto poco ne sapesse. Per la grande mente di Susumu, era una piacere, un gioia segreta e colpevole; non sapere nulla. Aveva sognato le stelle, eppure, alla fine, qualcosa lo aveva riportato alla terra, improvvisamente.

Non sa perché.

La sua vita lavorativa era cambiata. La sua vita lavorativa reale.

Aveva ricevuto molte promozioni e la sua reputazione era cresciuta grazie all'app dreamSpace.

Un giorno il suo capo lo aveva chiamato.

“Abbiamo un grande pubblico”, aveva detto Yoshio “ma ci rivolgiamo solo a una piccola parte del mondo, cioè al mondo sviluppato. Voglio raggiungere gli altri sette miliardi, Susumu-san. Voglio che tu viaggi. Voglio che viaggi e capisca come riuscire a diffondere dreamSpace nel resto del mondo. È un mondo di povertà, ma alcuni emergeranno con del denaro. Se potessimo prenderci anche una piccola parte di quel mercato, saremmo ricchi. E avremmo il controllo. Ti dò un anno per viaggiare ovunque, e poi utilizzare il tuo cervello fine per dirmi come possiamo procedere”.

Così, aveva viaggiato nei paesi in via di sviluppo.

Era stato in Sudamerica, in Africa, in Asia, e a un certo punto la sua mente si era aperta. Aveva visto con cosa combatteva il resto del mondo, e sapeva che aveva sbagliato. Aveva usato la tecnologia nel modo errato.

In Sudan aveva visto le tecnologie per il riciclaggio dell'acqua, azionate dall'energia fotovoltaica, controllate da processori poveri ma efficaci. In India aveva visto coltivazioni che producevano raccolti mai sperati prima e, ovunque, c'erano nanotecnologie, così che l'elaborazione avveniva a un livello microscopico, facendo cento lavori diversi, così da rendere migliori le vite dei poveri. Purificando l'acqua sporca, creando raccolti resistenti alla siccità, progettando materiali intelligenti per edifici in grado di resistere ai terremoti, e persino di ricostruirsi da soli a livello molecolare, se danneggiati. Aveva visto semplicissimi ospedali da campo in grado di diagnosticare e curare le malattie, salvare la vista, gli arti o le vite di milioni di persone. Aveva visto nanomedicine che riuscivano a migliorare i sistemi di somministrazione di un farmaco e persino evitare la trasmissione del virus HIV. Aveva visto vite salvate, riportate alla salute, cibo per gli affamati, ciechi che riacquistavano la vista grazie alle tecnologie di vista virtuale. Ricordava di aver visto un giovane cieco fare i primi passi grazie a un descrittore audio che trasmetteva informazioni dettagliate sul mondo che lo circondava, trasformando la qualità della





sua vita. Ricordava ancora le risa di gioia di quell'uomo.

È questo, pensava, che dovremmo fare. Quello che dovrei fare io. Usare la tecnologia per migliorare la vita delle persone, la loro vita reale, non quella dei sogni. Con l'esplosione della popolazione, sapeva che era fondamentale che le cose fossero fatte in maniera efficiente, che la terra inutilizzabile fosse bonificata, che l'acqua fosse efficacemente desalinizzata. E le nanotecnologie erano il modo migliore per farlo.

Quindi, a un certo punto del suo viaggio di un anno, aveva preso il telefono e cancellato l'applicazione, la sua, l'app dreamSpace, così da non avere più sotto controllo i suoi sogni.

La prima notte, ricorda che era da qualche parte in Africa, aveva fatto un sogno davvero strano. Un misto di dolore e meraviglia, e si era svegliato nel cuore della notte, sudato e ansimante. Erano anni che non si svegliava la notte, grazie al controllo offerto da dreamSpace.

Era un'esperienza nuova, e per un po' rimase seduto a fissare l'oscurità, ascoltando i suoni delle tenebre. Quando finalmente si addormentò, dormì a lungo e si svegliò tardi. Una volta sveglio, capì cosa dreamSpace aveva fatto a tutti e come avesse trasformato persone vivaci e simpatiche in robot di carne e ossa, che si occupavano delle cose di tutti i giorni per poi precipitarsi ancora una volta nelle vite virtuali di dreamSpace.

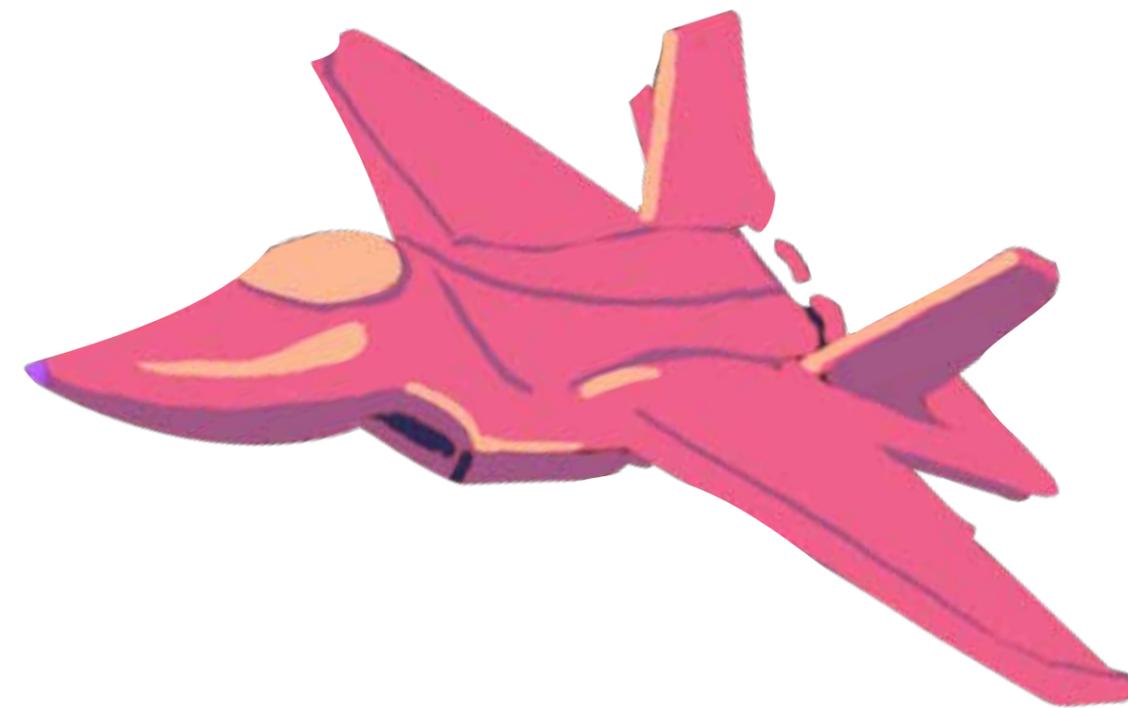
Il giorno seguente, Susumu camminò tenendo il telefono davanti a sé e si mise a filmare. Vide i colori del paesaggio, il colore del cielo. Vide le rughe sui volti e le formiche nella polvere. Annusò il profumo della frutta nei mercati e l'odore del letame vicino al bestiame. Udì le risate, le chiacchiere e le grida di rabbia. Filmò tanto, senza sosta, registrando la vita quotidiana dei paesi poveri che aveva attraversato e infine, un giorno, registrò qualcosa che avrebbe fatto la differenza. Prenotò un biglietto aereo per tornare a casa, anche se non sarebbe dovuto tornare per altri tre mesi. Aveva lasciato tutti i vestiti e le sue cose, riempito la piccola sacca con quello che gli bastava per il viaggio e prese il telefono. Prese un autobus per il paese, poi un treno per la città, poi un aereo, e un altro aereo, poi il treno, il taxi, e adesso eccolo ai piedi del suo palazzo, con ancora in mano la sua sacca.

Guarda in alto verso il suo appartamento al ventesimo piano. Gli sembra di essere stato via per una vita.

Si infila in ascensore e preme il tasto. Appena esce nel corridoio, incontra gli anziani Takeo e Kazuko. Non li vedeva da nove mesi, ma non gli sorridono né sembrano riconoscerlo. Neanche si guardano tra loro, osservano con un'aria inespressiva.

Eccolo alla sua porta, appartamento 25, 20° piano.

Il lettore di impronte digitali lo fa entrare: almeno lui non lo ha dimenticato, e mentre si sfila le scarpe appoggia la sacca sul tavolo basso nel salotto.



Non c'è tempo da perdere.

La notte sta arrivando, la gente torna dal lavoro.

Toglie il telefono dalla sacca, e si collega alla sua postazione. Una volta fatto, trasferisce e copia i file del filmato al suo server, lo copia due volte, salvandolo in posti differenti.

Naturalmente sa benissimo che sta per fare una cosa rischiosa, ma non ha altra scelta.

Ha progettato l'app dreamSpace, e ha collaborato alla creazione dell'intero sistema su cui si basa. Non tutto il mondo utilizza il sistema, ma lo fa il novanta per cento. E un po' di tempo fa fu deciso di aggiungere un servizio tramite il quale gli utenti potevano, se volevano, ricevere un contenuto selezionato da dreamSpace, piuttosto che i sogni di propria creazione. Fu predisposto un flusso di redditi per cui, in cambio di un piccolo incentivo, gli utenti potevano guardare una piccola quantità di pubblicità nei loro sogni, assieme alle proprie creazioni.

E anche se il sistema era interamente a partecipazione, Susumu stesso aveva scritto il codice che permetteva alla privacy di qualsiasi utente e ad altre impostazioni di essere sovrascritti da parte del controllo di dreamCorp. O anche dalla postazione di lavoro di Susumu nell'appartamento 2025.

Sa che ben presto loro sapranno cosa ha fatto. Perderà il lavoro, se non peggio. Potrebbe addirittura essere incarcerato per manomissione della tecnologia dell'azienda.

Getta un ultimo sguardo fuori dalla finestra e sospira. Ha contribuito a provocare questo sogno ad occhi aperti e adesso, usando la stessa tecnologia, farà qualcosa per rimediare. Distoglie lo sguardo dalla finestra e si mette al lavoro.



Non ci vuole molto a prepararsi, ed è meglio così, perché si sta facendo tardi. In pochi minuti è tutto pronto e non gli resta altro che premere un tasto.

Chiude gli occhi e lo preme.

Quella notte, ogni singolo utente di dreamSpace fa lo stesso sogno. Anziché il sogno programmato, il suo sogno sarà stimolato da uno spezzone del video che Susumu ha ripreso in Etiopia, e che adesso ha diffuso a quasi due miliardi di persone. È un sogno breve e semplice.

In esso, una bambina di un villaggio povero in Africa sta giocando con un pallone sgonfio. È troppo grande per lei, riesce a malapena a calciarlo, eppure continua a provarci, colpendolo meglio che può contro il muro vicino. Ha gli abiti sporchi e strappati, ed è chiaramente al limite dell'esistenza umana.

Corre di nuovo verso la palla, inciampa, cade, atterra sul viso. Per un momento appare sorpresa, poi le scendono le lacrime e inizia a piangere. Da una casetta di fango esce un bimbo, un po' più grande di lei, forse è suo fratello. Si dirige verso di lei, la tira su e la mette in piedi. Le fa il solletico e le risa cancellano le lacrime.

La bambina dice qualcosa, e anche il bambino ride. Annuisce, e corre verso la palla, gliela lancia delicatamente, così che lei possa provare di nuovo e poi ancora, a calciarla, un po' più forte. Giocano insieme per ore.

Finito.

È tutto qui.

Ma l'ottima mente di Susumu ha capito ciò che significa il sogno, cosa significa per la gente, cosa rappresenta.

Che in dreamSpace non sono vivi. Che, in un mondo perfetto, completamente perfetto, le persone smettono di essere loro stesse. Non sono più umane, non hanno sforzi da fare, difficoltà da affrontare, e che senza non possono essere felici.

Al termine della notte, Susumu, che non ha chiuso occhio per paura di quello che ha fatto, esce nella grande piazza erbosa davanti al suo isolato.

Rimane lì, solo, per un po', e poi vede delle persone che passano nella luce mattutina.

Un colpo di tosse alle sue spalle.

Si volta e vede i vecchi Takeo e Kazuko dell'appartamento 2024.

“Susumu-san, quando è tornato?”

Sorride.

Takeo continua.

“Abbiamo fatto un sogno strano stanotte. Lo abbiamo fatto entrambi.” Susumu nota che il vecchio tiene per mano sua moglie.

Sorridono.

“È una bella mattina, Susumu-san”.

Susumu è d'accordo.

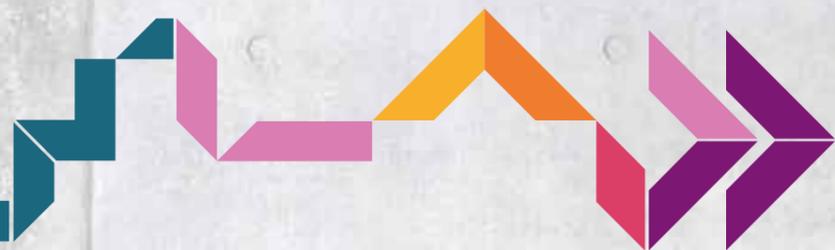
Sì, perderà il lavoro. E forse andrà in prigione, ma dopotutto, beh...

Ci sono tutti quei nanoprocessori nel mondo in via di sviluppo; avranno bisogno di bravi programmatori che ne scrivano i codici.

“Sì, Takeo-san”, risponde “è un bellissimo mattino”.

Sorride.





Sony

Sony è un'azienda leader a livello mondiale, produttrice di innovative apparecchiature audio, video e di Information & Communication Technology destinate al mercato consumer, alle aziende e ai professionisti. Con la sua offerta HD 3D completa e con la sua attività nei settori dell'elettronica, della musica, dell'immagine, dei videogiochi e del commercio online, Sony si colloca tra le aziende leader nel campo dell'intrattenimento digitale, con circa 170.000 dipendenti in tutto il mondo.

Siamo consapevoli che le nostre attività hanno un impatto diretto e indiretto sull'ambiente, e per questo consideriamo la sostenibilità come un'aspetto fondamentale dell'etica dell'azienda. La collaborazione con ONG come WWF, UNICEF e Save the Children garantisce l'impegno di Sony per la sostenibilità. Il nostro piano ambientale "Road to Zero" prevede, come obiettivo a lungo termine, quello di raggiungere un impatto ambientale pari a zero (tramite il controllo del cambiamento climatico, la conservazione delle risorse, il controllo delle sostanze chimiche e la biodiversità) per tutto il ciclo di vita dei nostri prodotti e delle nostre attività commerciali entro il 2050, oltre a traguardi specifici a medio termine, in linea con il primo obiettivo.

Sony crede fermamente che la tecnologia possa fornire un contributo positivo nell'affrontare le questioni sociali e ambientali, adesso come nel 2025. Abbiamo una grande esperienza nell'innovazione per la sostenibilità, grazie alle nostre iniziative Forest Guard e Open Planet Ideas.

Il ruolo di Sony in FutureScapes è quello di sfruttare la forza del marchio e la competenza nei settori della tecnologia, dell'immaginazione e dell'innovazione per coinvolgere un pubblico sempre maggiore in un progetto collaborativo che si propone di aiutare tutti a comprendere meglio - e a cambiare - un futuro incerto.

Per saperne di più sulle nostre attività in tema di sostenibilità, visitate:

Per saperne di più sulle nostre attività di sostenibilità aziendale, visitate: www.sony.it/eco

Forum for the Future

Forum for the Future è un'organizzazione no-profit che lavora a livello mondiale con aziende e governi per creare un futuro sostenibile. In 15 anni di esperienza, abbiamo ispirato nuove idee, creato collaborazioni creative e sviluppato innovazioni pratiche per cambiare il nostro mondo. Il nostro obiettivo è quello di trasformare i sistemi fondamentali da cui tutti noi dipendiamo, come cibo, energia e finanza, in modo che siano pronti per le sfide del 21° secolo.

Forum collabora con più di 100 partner nel settore aziendale e pubblico. Siamo specializzati in un approccio di "innovazione del sistema" alla sostenibilità, e usiamo strumenti potenti come l'innovazione e lo sviluppo di un modello di business sostenibile per aiutare il progresso delle aziende. Comuniciamo e condividiamo le nostre idee e i nostri strumenti in vari modi, incluso un Master per futuri leader, e pubblicando la principale rivista sulle soluzioni aziendali e i futuri sostenibili, i Green Futures.

Il ruolo di Forum for the Future in FutureScapes è quello di progettare e realizzare i processi del futuro e fornire la sua competenza nell'ambito della sostenibilità.

www.forumforthefuture.org

Illustrazioni di Sciberia



SONY
make.believe

www.sony.it/futurescapes