

**BLAKE J. HARRIS**

# **STORIA DEL FUTURO**

**FACEBOOK, OCULUS E LA RIVOLUZIONE DELLA REALTÀ VIRTUALE**



**MULTIPLAYER  
EDIZIONI**

*A Katie, per essere rimasta al mio fianco  
mentre il progetto di un anno  
finiva per prenderne tre...*

## PREFAZIONE DI ERNEST CLINE

Sono nato nel marzo del 1972. Era un'epoca perfetta per nascere come geek, perché i geek stavano per ereditare il mondo.

Credo di non essermi reso conto di essere uno di loro fino al maggio del 1977, cioè la data d'uscita del primissimo film di *Star Wars*. Avevo cinque anni, e quando lo vidi per la prima volta andai fuori di testa. D'un tratto, mi ritrovai a pensare solo e soltanto a *Star Wars*. Divenne la mia prima ossessione. *Star Wars* fu la prima passione per la quale feci cose da geek. Ma di sicuro, non sarebbe stata l'ultima.

L'anno successivo, ricevetti un Atari 2600 per Natale e così nacque una seconda ossessione. Ai miei occhi, le cartucce Atari che tenevamo in quella vecchia scatola da scarpe di fianco alla TV erano più che semplici giochi. Erano *simulazioni al computer*. Grazie a loro immaginavo di guidare un carro armato o di pilotare una navicella spaziale attraverso una fascia di asteroidi. Uno di questi giochi – *Adventure* – mi permetteva addirittura di impersonare un avatar all'interno di un mondo virtuale. Potevo esplorare i suoi labirinti, raccogliere oggetti, uccidere draghi, assaltare castelli e cercare tesori nascosti. Certo, il mio avatar era solo un mucchietto di pixel, e il mondo virtuale era rappresentato da una grafica cubettosa a due dimensioni sullo schermo del mio televisore. Ma per me, quel regno generato dal computer sembrava un luogo reale. Giocare a quel videogioco era come essere trasportato in un'altra realtà, senza nemmeno dovermi allontanare dal mio salotto.

Non me ne rendevo conto all'epoca, ma ero appena entrato a far parte della prima generazione di esseri umani in grado di giocare ai videogames in casa propria. E qualche anno più tardi, quando ricevetti un computer a colori TRS-80 per il mio compleanno, entrai a far parte anche della prima generazione che possedeva un computer domestico. Nello stesso periodo, la mia famiglia comprò il nostro primo videoregistratore (VCR), un'altra invenzione che era da poco divenuta alla portata di tutti, e che avrebbe influenzato drasticamente il corso della mia vita.

Passò qualche altro anno, e alle scuole medie scoprii un'altra precoce forma di realtà virtuale quando cominciai a cimentarmi nei giochi di ruolo ad ambientazione fantasy come *Dungeons and Dragons*, con i miei amici. Questi giochi ci permettevano

di simulare altri mondi utilizzando il più potente computer di tutto il creato – il cervello umano. Con carta, penna, qualche manuale e alcuni dadi poliedrici, potevi creare una realtà totalmente nuova, che esisteva soltanto nell'immaginario collettivo tuo e dei tuoi compagni. *D&D* mi accompagnò in un'esperienza rudimentale (eppure, pienamente immersiva) della realtà virtuale, molto prima che i computer fossero in grado di generarne una.

Non ebbi il mio primo assaggio di realtà virtuale “reale” fino ai primi anni Novanta, quando partecipai alla Gen Con, una delle più grandi fiere a tema gaming del mondo. Aspettai in fila per più di un'ora per provare un nuovo tipo di gioco chiamato *Dactyl Nightmare*, su un cabinato Virtuality 1000CS. Il caschetto VR era ingombrante, il controller era scomodo, e la spigolosa grafica poligonale non era adatta a simulare la realtà. Eppure, ricordo che quella breve esperienza mi sconvolse, perché intuivo il potenziale vastissimo di quella tecnologia. Persino in quella forma primitiva, indossare un dispositivo per la realtà virtuale dava l'idea di essere trasportati in un altro mondo – una realtà digitale dove poter interagire con altre persone reali, attraverso i rispettivi avatar. Era straordinario! Appena i caschi e i visori fossero diventati più piccoli e la grafica dei computer fosse migliorata, la realtà virtuale avrebbe cambiato il mondo per sempre, creandone uno interamente nuovo. Sembrava inevitabile.

Nel 1992, uscì un film intitolato *Il tagliaerba* e la HBO e Cinemax cominciarono a mandarlo in onda a ciclo continuo. La trama era ridicola, ma il modo in cui il film rappresentava il potenziale futuro della realtà virtuale alimentò ulteriormente le mie aspettative per l'evoluzione di questa tecnologia. La stessa cosa accadde col romanzo di Neal Stephenson, *Snow Crash*, pubblicato quello stesso anno. La lucida visione di Stephenson mi sbalordì: raccontava di un mondo virtuale in continua espansione, il Metaverso, a cui milioni di persone in carne e ossa, da ogni parte del mondo, potevano accedere tramite un paio di occhiali VR. *Snow Crash* si fondava sul concetto di cyberspazio introdotto da William Gibson nel suo romanzo *Neuromante*, del 1984, proiettando la tecnologia VR verso i suoi limiti. Con l'occhio per i dettagli tipico di un programmatore, Stephenson ipotizzò le modalità di funzionamento di una realtà virtuale operante su scala mondiale, come il Metaverso. Ne descrisse l'evoluzione e l'architettura, insieme alla sua cultura, le sue leggi, l'ecologia.

Accennò anche ai possibili effetti collaterali, sul piano sociale ed economico, del vivere una doppia vita, divisa tra il mondo reale e uno virtuale.

Dopo aver letto *Snow Crash*, la mia mente brulicava con le implicazioni del nostro futuro virtuale. Quel libro mi convinse che mancassero solo pochi anni prima che quella tecnologia VR così immersiva, come descritta da Stephenson, diventasse concreta.

Ma non andò così. A parte alcune false partenze e prototipi fallimentari, il mondo della realtà virtuale continuò a languire nel limbo delle cose irrealizzate, appena al di fuori della nostra portata, mentre l'ultima decade del Ventesimo Secolo partoriva una tecnologia ugualmente in grado di cambiare il mondo, ma in maniera differente – Internet.

Otteni il mio primo lavoro nell'industria informatica nel 1995, in qualità di rappresentante per il supporto tecnico presso la CompuServe di Columbus, Ohio. Passavo le mie giornate ad aiutare la gente a capire come configurare e come utilizzare il neonato World Wide Web, e nei cinque anni successivi assistetti alla rapida evoluzione di Internet: da qualcosa di cui la maggior parte delle persone non aveva mai sentito parlare a un servizio che chiunque utilizzava, ogni singolo giorno, per qualunque motivo. In un battito di ciglia, Internet aveva cambiato quasi ogni aspetto della civiltà umana, influenzandone i meccanismi. Aveva cancellato i confini segnando la nascita di una nuova nazione digitale – una dove i membri dell'umanità sparsi per il mondo si trovavano connessi l'uno all'altro, ogni giorno, ogni istante.

In questo periodo, i videogiochi e la computer grafica avevano continuato a evolversi e a migliorare, con un ritmo impressionante. Nel 1997 fu lanciato il primo, vero *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game* (MMORPG), *Ultima Online*. Presto lo seguirono altri MMORPG come *Everquest* e *World of Warcraft*. Questi giochi online rappresentavano le primissime simulazioni di realtà virtuali persistenti, popolate da centinaia di migliaia di persone reali che si connettevano da ogni angolo del globo. I giocatori cominciarono a condurre vite alternative attraverso i loro avatar, anche se potevano vedere quel mondo digitale in cui abitavano solo tramite la finestra bidimensionale dello schermo del computer. Per moltissime persone, però, persino questa forma rudimentale di realtà virtuale appariva più stimolante del mondo fisico.

In molti dei call center e compagnie informatiche dove lavorai in quel lasso di tempo, ricordo di aver visto dozzine di miei colleghi portarsi il computer portatile in ufficio, così da poter giocare a *World of Warcraft* dalla loro scrivania senza smettere di rispondere alle chiamate di supporto tecnico. Rimasi ancora più colpito quando appresi di come alcuni giocatori di MMORPG avessero cominciato a vendere spade, armature e altri artefatti magici virtuali su eBay in cambio di soldi veri. Si trattava di oggetti che non esistevano – non erano altro che una sequenza di numeri in codice binario ospitata da un server in qualche parte del mondo. Eppure, questi oggetti virtuali avevano valore anche nel mondo reale, perché persone reali trascorrevano ore reali delle loro vite all'interno della simulazione offerta dal gioco; ogni cosa che accadeva là dentro, di conseguenza, era importante per loro. Se una spada magica permetteva di sconfiggere i nemici virtuali più facilmente o di fare bella figura con gli amici virtuali, allora le persone erano disposte a spendere soldi reali per averla. Per la prima volta nella storia, alcuni giocatori furono improvvisamente in grado di guadagnarsi da vivere nel mondo reale acquistando e rivendendo oggetti in quello virtuale.

Mi ricordo anche quanto fosse affascinante osservare le persone mentre cominciavano a sviluppare relazioni che dall'interno di questi giochi travalicavano nel mondo reale. C'erano persone che si conoscevano, diventavano amici e s'innamoravano – talvolta, restando a continenti di distanza. Per molti giocatori, i legami emotivi formati nel mondo virtuale erano solidi come un'amicizia reale – anzi, talvolta erano ancora più forti, perché interagire tramite avatar significava avere il pieno controllo sull'immagine di noi che desideravamo mostrare agli altri.

Mi rendevo conto che stavo assistendo alla nascita di una tipologia di relazione umana completamente nuova – uno che non era mai esistito nella nostra storia.

Eppure, mentre i MMORPG davano vita ai primi mondi virtuali degni di questo nome, le promesse precoci della tecnologia VR restavano insoddisfatte, ancora lontane dalla nostra portata. All'alba del Ventunesimo Secolo, la VR sembrava essere retrocessa nel regno della fantascienza. Film come *eXistenZ* e *Matrix* offrivano una visione piuttosto sinistra della VR, piazzando la tecnologia al centro di una metafora cronenbergiana sull'orrore del corpo, o rappresentandola come una prigioniera congegnata dalle

macchine per intrappolare la mente umana. Come diceva Morpheus: “Matrix è il mondo che ti è stato messo davanti agli occhi per nasconderti la verità”.

Adorai quei film, ma non ero convinto che avessero ragione riguardo al futuro della realtà virtuale, se e quando la tecnologia sarebbe davvero venuta alla luce. Quando navigavo in Internet, mi sentivo già come se stessi entrando in una realtà diversa, dove tutta la cultura pop del mondo era mischiata insieme. Mi sembrava ovvio che Internet si sarebbe prima o poi spinta oltre i confini bidimensionali delle sue origini, in un universo virtuale in continuo mutamento popolato da pianeti anziché siti. Al posto di una pagina web dedicata a *Il Signore degli Anelli*, ad esempio, nella “Internet Virtuale” che m’immaginavo avremmo trovato un intero pianeta di fanatici tolkieniani – una riproposizione virtuale della Terra di Mezzo dove i fan avrebbero potuto calarsi in prima persona nel mondo del romanzo. Oppure avrebbero potuto saltare nel teletrasporto e visitare uno dei pianeti di *Star Wars* o *Star Trek*, o qualsiasi altro mondo fittizio che fosse mai stato concepito dall’immaginazione umana. Sarebbe stato il sogno di ogni geek. Il videogioco definitivo. Un’utopia virtuale dove potevi andare ovunque, fare qualsiasi cosa, ed essere la persona che volevi. Avevo persino trovato il nome ideale – OASIS.

Quando cominciai a pensare a che tipo di persona avrebbe potuto creare questa utopia virtuale, il primo nome che mi venne in mente fu Richard Garriott, l’eccentrico videogame designer che aveva ideato tutti i titoli della serie *Ultima*, compreso *Ultima Online*. Era famoso per andare in giro per fiere e convegni sfoggiando il cosplay del suo avatar, *Lord British*. E un’altra delle sue ben note passioni consisteva nell’ospitare eventi del tipo “casa stregata” nella sua villa di Austin, nel Texas, che si diceva fosse piena di stanze nascoste e passaggi segreti. La sua personalità dirompente mi ricordava il personaggio di Willie Wonka, e quando cominciai ad approfondire quella somiglianza, mi venne di colpo un’idea: *E se Willie Wonka fosse stato un videogame designer anziché il proprietario della fabbrica di cioccolato? E se avesse tenuto la sua caccia ai biglietti d’oro all’interno del suo videogioco più maestoso – una realtà virtuale in continua espansione, che ha completamente sostituito Internet?*

Nel momento stesso in cui quel pensiero entrò nella mia testa, capii di essere sulla buona strada. Mi sembrava una premessa eccellente per una sceneggiatura, o magari anche

per un romanzo. Così continuai a dare forma al progetto. Ai tempi in cui giocavo ad *Adventure* sul mio Atari 2600, me lo ricordo ancora oggi, ero riuscito a scoprire una stanza segreta all'interno del gioco, dove il suo creatore, Warren Robinett, aveva nascosto il proprio nome. Si trattava del primissimo easter egg all'interno di un videogioco, e scoprirlo fu uno degli eventi più esaltanti della mia infanzia. Mi chiedevo: e se il mio game designer in stile Willie Wonka avesse nascosto il suo easter egg in qualche punto del suo universo virtuale e poi, dopo la sua morte, avesse indetto un concorso postumo per rintracciarlo? La prima persona a scovare l'easter egg avrebbe ereditato tutto il suo patrimonio, insieme ai diritti di proprietà sulla sua ditta e il pieno controllo del suo regno virtuale.

Cominciai a pensare a che genere di enigmi e sfide avrebbe preparato il mio eccentrico game designer, a cui avevo nel frattempo dato il nome di James Halliday, per mettere alla prova il suo degno successore. M'imbattei allora in un'altra idea: tutti i rompicapo, i puzzle e gli indizi che avrebbero condotto all'easter egg potevano collegarsi agli svariati interessi del fu-miliardario nell'ambito della cultura pop; i suoi libri preferiti, i film, i videogiochi, i cartoni animati e i programmi TV della sua adolescenza. Adoravo quell'idea, perché intuitivo che facendo in modo che le passioni di Halliday rispecchiassero le mie, avrei potuto pagare un tributo a tutte le cose che amavo, tessendo una trama di citazioni nella mia storia.

Dopo di che, mi ritrovai la testa straripante di idee su indovinelli a tema cultura pop, e cominciai a riempire un taccuino dopo l'altro per elencarle tutte, stabilendo così una bozza per quello che sarebbe poi divenuto il mio primo romanzo, *Ready Player One*. Mi ci sarebbero voluti circa otto anni per completarlo, scrivendo nel tempo libero, di sera e nei fine settimana, mentre di giorno proseguivo col mio lavoro di assistenza informatica. Certe volte, la frustrazione aveva la meglio e per un paio di mesi mettevo da parte il romanzo per dedicarmi a una sceneggiatura. Ma non mi diedi mai per vinto con *Ready Player One*. Ero determinato a finire il libro, anche se non ero sicuro che sarei stato in grado di pubblicarlo.

Finalmente, terminai la prima stesura di *Ready Player One* sul finire del 2009. Il mio agente mise il libro all'asta qualche mese più tardi, nell'aprile 2010, e con mia somma sorpresa si scatenò una lotta al rialzo per i diritti di pubblicazione negli Stati Uniti: la Random House alla fine emerse come vincitrice.

A un solo giorno di distanza si consumò un'altra asta, stavolta a Hollywood, per i diritti del film: se li portò a casa la Warner Bros, che mi scriverà subito per occuparmi della sceneggiatura. In quelle quaranta ore la mia vita era completamente cambiata. Ma soltanto l'anno successivo, quando il romanzo uscì finalmente nelle librerie, mi resi conto di quanto fosse profondo il cambiamento che mi aspettava.

Dal giorno stesso della sua uscita, l'11 agosto 2011, *Ready Player One* divenne un bestseller internazionale. Quello che non sapevo all'epoca, però, era che il mio libro sarebbe presto finito tra le mani di un inventore giovane e brillante, di nome Palmer Luckey, che stava già lavorando ai dispositivi per la realtà virtuale che avrebbero finalmente inaugurato una tecnologia VR pratica e conveniente per il grande pubblico.

Il tempismo della faccenda mi stupisce ancora. Nel 2009, mentre io finivo di scrivere *Ready Player One*, Palmer stava mettendo insieme i pezzi del suo primo prototipo di visore VR, denominato PR1. Aveva solo diciassette anni, e l'aveva costruito nel garage dei suoi genitori.

Col senno di poi, mi rendo conto che io e Palmer avevamo lo stesso obiettivo. Io avevo scritto un romanzo di fantascienza sulla realtà virtuale perché quel concetto mi affascinava e desideravo esplorare il suo potenziale e le sue infinite applicazioni. Dov'è questa tecnologia che ci promettono da decenni? E che aspetto avrà, se e quando diventerà concreta?

La differenza è che, anziché limitarsi a immaginare il modo in cui la realtà virtuale avrebbe cambiato il mondo, Palmer si era già messo in moto per inventare la tecnologia che avrebbe reso tutto questo reale. Per ovvi motivi, quando uscì *Ready Player One*, in molti suggerirono a Palmer di leggere il libro per via dell'argomento che trattava. Quando infine lo lesse, mi rivelò che aveva cominciato a sua volta a consigliarlo a tutti i suoi colleghi perché la mia rappresentazione della VR l'aveva ispirato profondamente: a quel tempo aveva appena formato una nuova ditta, la Oculus VR, fondata nel luglio 2012 – cioè appena un mese dopo la ristampa di *Ready Player One* in edizione tascabile.

Una delle persone che si era unita a Palmer in questa nuova avventura commerciale era il leggendario John Carmack, uno dei co-creatori di *Doom* – un videogioco che aveva compiuto un altro passo da gigante nella storia della VR. Carmack era stato un altro dei miei modelli per il personaggio di James Halliday (avevo raffigurato la relazione di Halliday col suo

partner Ogden Morrow basandomi sulla collaborazione tra Carmack e John Romero, nonché sul precedente team di titani della tecnologia, Jobs e Wozniak). Fu un'esperienza surreale venire a sapere che uno degli sviluppatori a cui mi ero ispirato per scrivere il romanzo aveva deciso di lavorare sulla realtà virtuale, e che per giunta citava il mio libro come uno dei motivi che l'aveva spinto a quella decisione. Ero diventato fonte d'ispirazione per uno degli sviluppatori il cui lavoro aveva ispirato me. Quel genere di cosa che ogni autore di fantascienza tiene tra i sogni nel cassetto.

Nei primi mesi del 2013 Palmer mi contattò via email, per farmi sapere quanto il mio romanzo fosse diventato un'enorme influenza tra i tecnici del suo team a Oculus. Mi disse che una delle loro sale riunioni era stata battezzata "La OASIS" sulla base dell'universo virtuale del mio libro. Mi raccontò anche che regalavano una copia in edizione tascabile di *Ready Player One* a ogni nuovo impiegato di Oculus appena assunto. Stavo ancora cercando di capacitarmi dell'idea quando Palmer m'invitò a visitare i loro uffici per una sessione di autografi e per ammirare in prima persona ciò su cui stavano lavorando. Dissi di sì senza pensarci mezzo secondo.

Per stare prudente con la mia scommessa, avevo ambientato *Ready Player One* nel 2045, oltre trent'anni nel futuro. Ma quando Palmer e Brendan Iribe mi mostrarono la demo del loro prototipo Oculus Rift per la prima volta, in quell'ufficietto di Irvine, realizzai all'istante che la realtà virtuale si sarebbe concretizzata ben prima delle mie previsioni. In effetti, era già a nostra disposizione. Avevo appena assistito alla mia fantascienza che diveniva scienza davanti ai miei occhi.

*Il futuro è arrivato:* mi ricordo che pensai questo quando Palmer mi mostrò il prototipo del controller Oculus Touch, ancora avvolto dal nastro. *E lo stiamo già vivendo.*

Quella che segue è l'affascinante storia di come abbiamo raggiunto questo irripetibile punto di svolta nella storia umana – il momento in cui abbiamo cominciato a sfruttare la nostra tecnologia per rimodellare la natura stessa della nostra esistenza, fabbricando realtà completamente nuove a vantaggio di noi stessi e dei nostri sensi.

Questo è il punto della nostra storia in cui cominciammo a trasformare i nostri sogni in realtà.

## NOTA DELL'AUTORE

Nel Febbraio 2016, Oculus/Facebook mi ha concesso, essenzialmente, accesso illimitato ai suoi impiegati per realizzare un libro sulla fondazione di Oculus, la magia della VR e il dramma umano che nasce quando si prova a cambiare il futuro. Nel corso dei due anni successivi, ho condotto centinaia di interviste e parlato frequentemente con i personaggi chiave di Oculus durante in lancio del loro primo prodotto per consumatori, tentavano di guidare una rivoluzione tecnologica e si acclimatavano alla vita dopo un'acquisizione multimiliardaria.

Qualche tempo dopo, come lasciano intuire alcuni degli eventi che descriverò più avanti nel libro, il mio accesso s'interruppe bruscamente. Per fortuna, a quel punto avevo già ottenuto tutte le informazioni di cui avrei avuto bisogno per concludere il libro.

Quella che segue è una storia basata su centinaia di interviste esclusive con impiegati di Oculus/Facebook, molte altre con altri pionieri dell'industria della VR, e una collezione di oltre 25.000 documenti – provenienti da dozzine di fonti differenti – che mi hanno fornito uno sguardo crudo e autentico sulla storia della compagnia, le sue persone e un'avventura tecnologica come nessun'altra in passato.

Per catturare l'entusiasmo, l'incertezza e le stranezze di questa avventura, ho scritto questo libro in un modo che, spero, farà sentire i lettori come se stessero nella stessa stanza con i personaggi, mentre la storia si dispiega e i loro obiettivi, prospettive e relazioni evolvono.

Anche se stilisticamente questo libro non è una “storia orale”, i miei anni di esperienza con quel formato (e anche con la direzione di documentari) mi hanno aiutato a indirizzare gran parte delle decisioni narrative che ho compiuto. Nello specifico, ogni volta che mi è stato possibile ho cercato di uscire di scena e lasciare che la storia si mostrasse attraverso i pensieri, i sentimenti e le parole di chi l'ha vissuta in prima persona. Per questo motivo, con l'idea di ricreare in maniera autentica quelle esperienze, il libro contiene molti dialoghi. E dato che raramente i dialoghi si ricordano alla lettera, vorrei spiegare brevemente il mio processo per riproporli in questo libro, che può essere suddiviso in tre categorie:

- **Di prima mano:** Nella maggior parte dei casi, i dialoghi che compaiono nel libro sono una rappresentazione di ciò che le fonti di prima mano ricordano di avere sentito dire durante le conversazioni, al meglio delle loro capacità di memoria.
- **Di seconda mano:** Nei casi in cui i presenti non ricordavano esattamente cosa fosse stato detto in un dato momento, o in situazioni in cui chi era presente non ha accettato di parlare con me (o ha preferito non condividere alcuni dettagli di una conversazione), occasionalmente – sebbene raramente – mi sono appoggiato a fonti di seconda mano; ma l’ho fatto soltanto in situazioni in cui avevo ragione di credere, in buona fede, che tali fonti avessero una conoscenza specifica della conversazione in oggetto.
- **Trasposizioni:** In molti casi – in particolare per conversazioni lunghe o molto sfaccettate – le fonti di prima mano ricordavano la sostanza di ciò che era stato detto, ma non necessariamente un resoconto parola per parola. In queste situazioni, mi sono consultato con le persone coinvolte per catturare l’essenza e il senso di quelle conversazioni, pur in mancanza delle parole esatte.

Quando sono emerse discrepanze nei resoconti dei diretti partecipanti, ho reso nota di tali divergenze nel testo.

## PROLOGO

Nel pomeriggio del 25 marzo 2014, l'amministratore delegato di Facebook Mark Zuckerberg fece una visita a sorpresa nella sede di una startup della California del sud; si piazzò nella cucina aziendale e procedette a condividere le ultime notizie, a discutere dei piani a lungo termine di Facebook e a perdersi in chiacchiere da geek a proposito di una tecnologia indossabile, da lungo tempo inseguita dalla scienza, che lui era convinto avrebbe dominato il futuro.

“La gente la descrive come una specie di esperienza religiosa”, disse Zuckerberg, rivolgendosi a un pubblico di circa cinquanta persone tra ingegneri, imprenditori e sognatori. “Entrano in questo mondo – mettendosi un paio di occhiali super potenti – e quando se li tolgono si sentono, tipo, tristi di essere tornati alla realtà”.

La tecnologia che tanto entusiasmava Zuckerberg era un visore per la realtà virtuale chiamato Rift, e gli ingegneri, imprenditori e sognatori radunati in quella cucina erano i responsabili della sua creazione. Erano i membri di quella startup giovane ma già popolare alla stregua di un culto, Oculus, la cui missione era realizzare il sogno della VR ispirandosi alla fantascienza. “Per rendere finalmente *realtà* la realtà virtuale!” Così amava dire il fondatore di Oculus, l'allora ventunenne Palmer Luckey. Per i videogiochi! Per l'istruzione e per la comunicazione! Per chiunque abbia mai desiderato di mettersi in testa un visore ed entrare in un mondo generato dal computer, ogni giorno più simile alla vita reale, dove tutto era possibile. E anche se quell'obiettivo, come il Sacro Graal, rimaneva lontano, d'un tratto il team di Oculus si sentì vicino come non mai al suo raggiungimento. Il motivo era che, non più tardi di un'ora prima, erano venuti a sapere che Facebook avrebbe acquisito la loro piccola ditta per tre maledettissimi miliardi di dollari.<sup>1,2</sup>

“Incredibile!” continuò Zuckerberg.

Lo era, lo era davvero. Appena due anni prima, Palmer Luckey viveva da solo in un camper. Adesso, ora che Oculus era diventata la startup più veloce di sempre a raggiungere un prezzo di vendita multimiliardario, avrebbe potuto comprare non soltanto una casa per sé, ma anche quella accanto per sua madre e suo padre.

Ciò che rese quell'acquisizione ancora più incredibile, fu che tutto sembrò accadere di punto in bianco – per la sorpresa

di quasi ogni membro del team. Zuckerberg, per esempio, aveva visitato gli uffici di Oculus soltanto una volta, due mesi prima, quando era venuto a provare una demo chiamata “The Room” (e, per la gioia degli impiegati di Oculus, si era presentato con un sacchetto di cibo d’asporto del McDonalds; “Wow”, pensarono. “I guru dell’informatica sono proprio come noi!”). All’epoca, soltanto una cerchia ristretta di dirigenti sapeva che si stava discutendo un’acquisizione. Dopo tutto, la squadra di Oculus non andava esattamente matta per Facebook. Il responsabile tecnico, per esempio, non possedeva nemmeno un account; l’amministratore delegato aveva appeso un quadro, nel suo ufficio, che ritraeva il logo di Facebook sopra un pacchetto di sigarette; e gli impiegati prendevano continuamente in giro Facebook definendolo “da sfigati”, “mal progettato”, “una minaccia per la privacy” o “semplicemente un parassita”.

Al di là delle differenze ideologiche, c’era una ragione più importante per cui Facebook non sembrava un partner credibile: all’atto pratico, Oculus era pur sempre una ditta che operava nei videogiochi, creata per offrire ai giocatori un modo per “entrare nel gioco”; avrebbe avuto senso venderla a produttori di console come Sony o Microsoft. Anche venderla a un titano della Silicon Valley come Apple o Google sarebbe stato comprensibile; dopo tutto, Apple e Google vantavano un passato da produttori di hardware. Ma perché venderla a Facebook, una compagnia che prima d’allora non aveva mai realizzato un prodotto di consumo?

Zuckerberg fornì esattamente la risposta a questa domanda quando si rivolse agli impiegati della compagnia che aveva appena comprato. “Credo che questo progetto abbia il potenziale per diventare – e so che anche voi ragazzi la pensate come me – non soltanto la prossima piattaforma da gaming, ma il prossimo computer in senso lato”.

Descrisse come, secondo le sue convinzioni, ogni dieci-quindici anni una nuova tipologia di computer prendesse piede, raggiungesse la massa critica e usurpasse il proprio predecessore. Recentemente, raccontò, era successo con gli smartphone. “Alla fine del 2012”, spiegò Zuckerberg, “c’erano un miliardo di utenti attivi di smartphone. E proprio in quel periodo credo, tra 2012 e 2013, gli smartphone cominciarono a superare i computer. Tutti possedevano ancora un computer, certo, ma gli smartphone diventarono lo strumento primario con cui le persone utilizzavano le funzioni di un computer.

Credo che, se spingiamo forte con quest'idea della realtà virtuale, sarà questa tecnologia a compiere il prossimo passo”.

Più Zuckerberg parlava, più la visione di Facebook sembrava proporsi come complementare a quella di Oculus. Ogni preoccupazione, nello specifico sull'eventualità che le cose avrebbero potuto cambiare faccia dopo l'acquisizione, sparì quando Zuckerberg disse: “Qui a Facebook, in passato abbiamo già acquisito delle compagnie e le abbiamo lasciate libere di gestirsi, abbiamo una bella reputazione, direi; ed è quello che faremo anche in questo caso. Non c'intrometteremo in nessun modo in questa cultura... Siamo qui solo per accelerare il vostro lavoro. È fantastico, e voi ragazzi dovrete essere orgogliosi per quello che avete costruito fino a oggi”.

Quando Zuckerberg lasciò spazio alle domande del pubblico, sembrava che fosse già riuscito a zittire qualsiasi dubbio residuo tra gli impiegati di Oculus.

Beh, a parte uno. Un dubbio importante – uno che toccava un aspetto inquietante, una sottotrama nell'esistenza di Facebook che avrebbe finito non soltanto per coinvolgere pesantemente Oculus, ma anche per alimentare il malcontento di milioni di persone, sempre più preoccupate dall'operato di Facebook, dalle sue motivazioni, dal futuro della privacy e dell'interattività sociale, e persino dal destino della democrazia liberale.

“Ehi Mark”, esordì Chris Dycus, il primissimo impiegato di Oculus. “So che sei a conoscenza di questo fatto: la gente pensa che Facebook sia il male... quindi, mi chiedo, in che modo questo influenzerà la reputazione di Oculus?”

Di colpo, la sala cadde nel silenzio. Eccetto alcune risatine strozzate di divertimento. Una di esse proveniva da Palmer Luckey, il fondatore, che contemplava un pensiero bizzarro: Chris Dycus ha le palle d'acciaio! Sul serio, servivano i 'cojones' per fare a Marky Z la domanda a cui tutti stavano pensando. E anche se, in effetti, stavano tutti pensando in qualche maniera astratta alla reazione del pubblico all'acquisizione, Luckey era già alle prese con ripercussioni tangibili: da dozzine di tweet sulla linea di “VAFFANCULO, venduto del CAZZO” e “Grazie per aver ucciso di nuovo il sogno della VR” a proposte di boicottaggio dei consumatori, e persino qualche minaccia di morte.

Ma anziché ipotizzare tutte le possibili permutazioni a cui l'avrebbe condotto il domani, Luckey decise che nel giorno presente – in questo giorno di festa; il giorno in cui avrebbe

venduto la sua compagnia a Facebook per una cifra talmente alta che non riusciva nemmeno a immaginarla – avrebbe fatto qualcosa che faceva di rado: avrebbe smesso di guardare in avanti e avrebbe cominciato a pensare a ritroso. Indietro fino agli inizi di questo pazzesco, straordinario viaggio, là dove tutto era cominciato...