

BRAIN-IN-A-VAT EXPERIENCE

proposto da Giorgio Sbardolini

Il gioco di questo numero è ispirato a una lunga serie di celebri giochi logici escogitati da Raymond Smullyan. Ne propongo una versione, per così dire, commerciale. Smullyan è giustamente conosciuto e tradotto: tra le sue opere più famose sono disponibili in italiano *Qual è il titolo di questo libro?* (Zanichelli, 1981) e *Donna o tigre?* (Zanichelli, 1985) da cui proviene, in particolare, l'idea per il prodotto che viene qui reclamizzato. Buon divertimento!

Oggi, per strada, ho incrociato alcuni ragazzi che distribuivano questo volantino:

Stiamo lanciando sul mercato il più grande prodotto tecnologico dell'anno! Il rivoluzionario *Brain-in-a-vat Experience!* Si tratta di un dispositivo, molto pratico da indossare che, tramite alcuni elettrodi ed un magnete, ti consentirà di vivere esperienze bellissime e vividissime, tramite l'interazione con il mondo che avrai la possibilità di esplorare. *Brain-in-a-vat Experience!* è assolutamente sicuro per la salute. *Brain-in-a-vat Experience!* salverà automaticamente i tuoi progressi ad ogni risveglio, in modo da proseguire la tua esperienza al prossimo sonno. Massima comodità con *Brain-in-a-vat Experience!*: un nostro incaricato sarà sempre pronto a collegare e scollegare il tuo dispositivo, in modo che non debba preoccuparti di questo inconveniente appena svegli o desiderosi di riposare.

Enhance your sleep with Brain-in-a-vat Experience!

E poi più sotto, in piccolo, c'era scritto:

Controindicazioni. Attenzione: alcune persone potranno avere delle difficoltà a sapere in un dato momento se sono sveglie o addormentate. Al momento dell'acquisto di *Brain-in-a-vat Experience!* riceverete pertanto una pillola in omaggio. Benché siano tra loro completamente indistinguibili, ciascuna pillola ha uno di due tipi. Tutti coloro che assumono la pillola *Experience! Giorno* acquisiscono la caratteristica che tutto ciò che credono mentre sono svegli è vero, e tutto ciò che credono mentre stanno usando *Brain-in-a-vat Experience!* è falso. Tutti coloro che assumono la pillola *Experience! Notte* acquisiscono la caratteristica che tutto ciò che credono mentre stanno usando *Brain-in-a-vat Experience!* è vero, e tutto ciò che credono mentre sono svegli è falso.

Subito ho trovato molte cose da chiedere ai ragazzi che distribuivano il volantino, ma non a tutto hanno saputo rispondermi:

1. Dato che, in un particolare momento, c'è una persona che crede di aver assunto la pillola *Giorno*, si può determinare se è corretto? Si può dire se era sveglio o no in quel momento? E se quella persona avesse creduto di aver assunto la pillola *Notte*?
2. È vero che le credenze delle persone su di sé non cambiano mai, né sull'esser svegli o meno, né sull'aver preso la pillola *Giorno* o meno?
3. È possibile che un tale creda di star usando *Brain-in-a-vat Experience!* e di aver preso la pillola *Giorno*?
4. Immaginiamo che ci siano due coppie di coniugi: la prima sono i Bianchi. Il signor Bianchi crede che lui e la moglie hanno preso la pillola *Notte*. La signora Bianchi crede contemporaneamente che entrambi hanno preso la pillola *Giorno*. In effetti, solo uno di loro sta usando *Brain-in-a-vat Experience!*. Chi di loro è sveglio? La seconda coppia sono i Rossi. Uno di loro ha preso la *Giorno* e uno la *Notte*. La signora Rossi crede che sono entrambi svegli o che stanno usando entrambi *Brain-in-a-vat Experience!*. Il marito crede il contrario. Chi ha ragione?
5. Un altro tizio crede che egli e la propria sorella abbiano entrambi preso la pillola *Notte*, e anche che lui ha preso la pillola *Giorno*. Com'è possibile?