

STORIE **7** della settimana

Mondi possibili  
**SEI GIÀ  
NEL METAVERSO  
(MA ANCORA  
NON LO SAI)**

Un meeting con i colleghi. Una visita al museo o agli scavi di Pompei. Una lezione in aula. La nostra giornalista, accompagnata da due super esperti, ci porta alla scoperta delle infinite possibilità che la realtà virtuale ci offre. In attesa di un visore che ci cambierà la vita

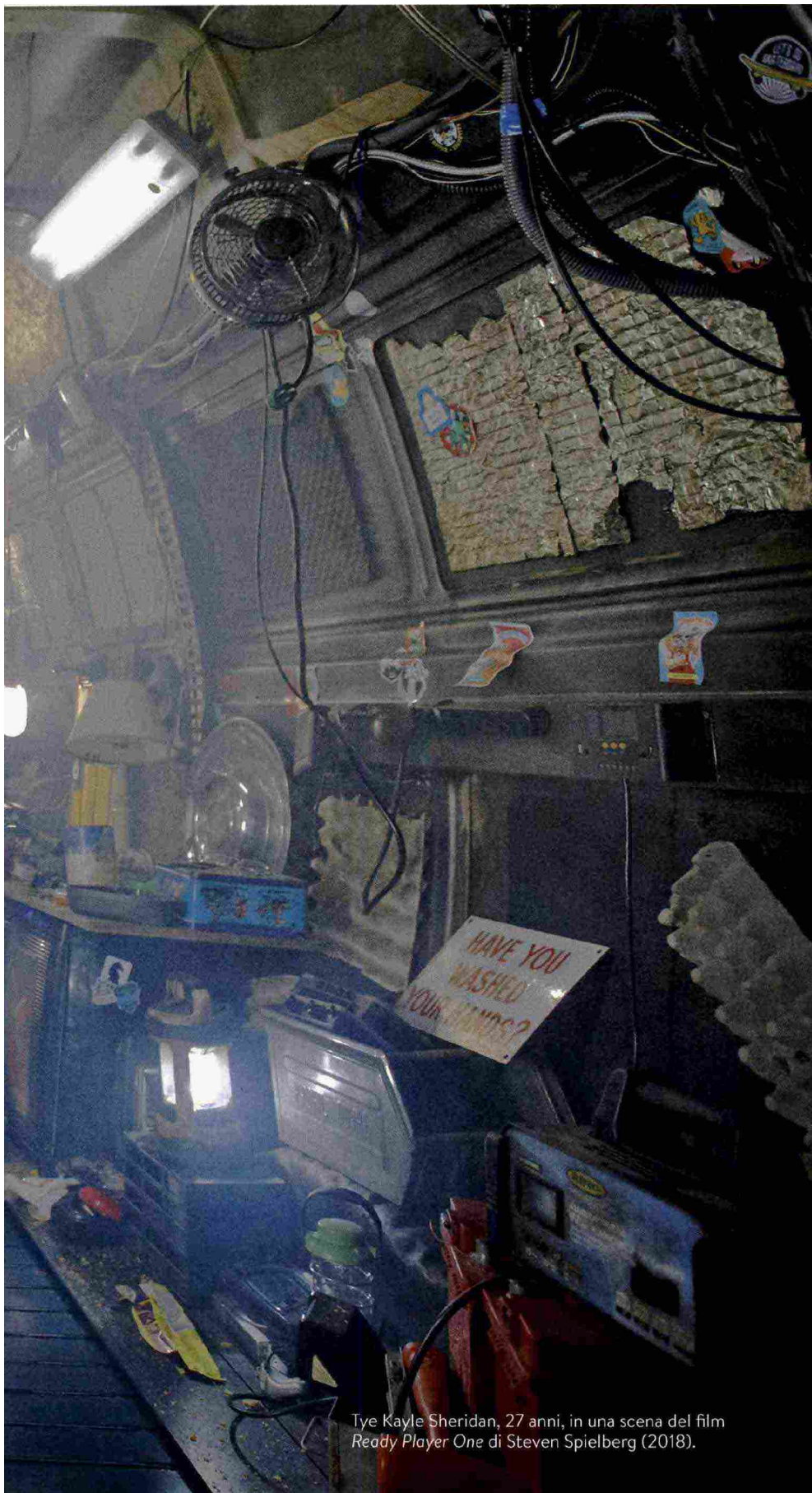
di **Ilaria Amato**

JAAP BUITENDIJK/WARNER BROS. PICTURES/COURTESY EVERETT COLLECTION/CONTRASTO

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600





Tye Kayle Sheridan, 27 anni, in una scena del film *Ready Player One* di Steven Spielberg (2018).

«ANDRESTI PER NOI IN MISSIONE NEL METAVERSO?», mi ha chiesto la redazione qualche giorno fa. «Sì, certo», ho risposto con un po' di incoscienza. Ok, ma adesso come ci entro? Come ne esco? E soprattutto, cos'è concretamente? Non sono sicura di saperlo. Perché è vero che di realtà virtuale si parla da anni, ma più come un'ipotesi futuribile che un dato di fatto.

Vi ricordate quando è esploso il fenomeno *Second Life* e tutti sognavamo di andare in vacanza su un atollo tropicale? E quando sembrava che non potessimo uscire di casa senza gli occhiali di Google? Sta succedendo di nuovo: a fine gennaio, Apple lancerà Vision Pro, il visore per realtà aumentata e virtuale che si dice sia destinato a sostituire lo smartphone. Ma la domanda è: perché dovremmo avere tanta voglia di entrare nel Metaverso, magari spendendo anche 3.500 euro (tanto costerebbe il visore)? Cosa c'è dentro questo «universo oltre», come dice la parola? Per esplorarlo ho chiesto di farmi da guida a due dei massimi esperti a livello internazionale dell'argomento, gli italiani Aaron Brancotti e Alessio Mazzolotti, autori di *#Metaverse Architect*.

#### PAROLA D'ORDINE: UTILE

«Prima di tutto, dove stiamo andando?», chiedo ai miei accompagnatori: «In tanti posti: il Metaverso non è un luogo unico. Sono tanti ambiti diversi dove fare esperienza della realtà estesa, cioè un arricchimento della realtà attraverso la tecnologia digitale».

Credo sia meglio entrarci per capirci qualcosa in più. Solo che io non ho il visore. Come si fa? «Non è indispensabile. Ci sono vari tipi di accesso, ogni mondo ha il suo: app, siti, piattaforme», mi tranquillizzano. In pratica, questo significa che nel Metaverso ci siamo dentro già, per certi versi, fa parte delle nostre vite, sempre più sospese tra il reale e il digitale. Qui serve un esempio: «Quando usiamo il navigatore, al luogo fisico che cerchiamo – prendiamo il caso di un negozio – si aggiungono informazioni digitali, che ne “aumentano” la realtà: l'orario di apertura, le ore di maggiore affollamento, se hanno in magazzino l'articolo che cerco, insomma qualcosa che mi facilita la vita». ▶

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

003600





## STORIE

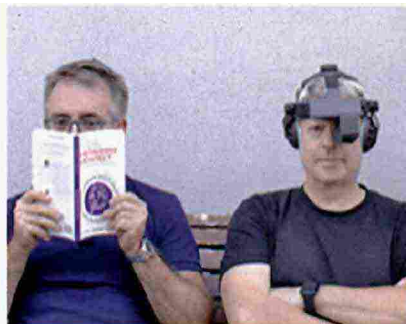
Ecco la prima scoperta: non so perché ma alla parola «virtuale» associamo sempre l'idea di inutile, di inconsistente. A quanto pare non è così: «Il Metaverso serve a renderci l'esistenza più gradevole e accessibile, perché offre quello che nel mondo fisico non si riesce a trovare o si ha difficoltà a vivere», mi spiegano. «Entro in un mondo virtuale perché soddisfa un bisogno, che può essere più o meno ludico: in *Second Life* – che per inciso è ancora molto frequentato benché se ne parli poco – si va per turismo, ma ci sono anche molti artisti che qui danno libero sfogo alla creatività: dall'architetto che progetta l'edificio impossibile all'artista che dipinge il quadro più grande del mondo. Per qualcuno è un'occasione per evadere dalla routine, in genere per chi fa lavori ripetitivi. Qui, infatti, capita di incontrare degli insospettabili: una volta abbiamo conosciuto un impiegato di banca che aveva come avatar una prostituta sadomaso transgender. Per dire».

Anche *Fortnite*, piattaforma di gaming online dai numeri pazzeschi, è parecchio affollata: molti vengono per giocare, tanti sono fan di saghe, da *Star Wars* ai supereroi di Marvel, che si ritrovano su "isole" a tema. «È una grande piazza dove incontrare persone, alcuni brand hanno deciso di sfruttare l'opportunità: Bmw ha creato una città virtuale per provare la nuova auto elettrica. L'Accademia di Belle arti Naba, invece, ha ideato qui una sua sede gemella in versione digitale, bar compreso, interamente visitabile». Insomma, un open day 4.0.

### L'ESSERE UMANO AL CENTRO

Di aule, stanze e tavole rotonde è piena la piattaforma Mozilla Hubs. Ovunque c'è un meeting con colleghi da ogni parte nel mondo in una sala riunioni virtuale, alcuni insegnanti illuminati le usano per fare lezioni innovative.

A questo proposito, il professor Andrea Gaggioli, docente di Psicologia



Gli esperti che ci hanno accompagnato in questo "viaggio": da sinistra, Alessio Mazzolotti, scrittore e sceneggiatore, e Aaron Brancotti, sviluppatore di realtà virtuale e redattore della rivista *Virtual*. Sono gli autori di *#Metaverse Architect* (Franco Angeli, 23 euro).

della Comunicazione all'Università Cattolica di Milano, con il progetto *Metaversity* è diventato uno dei pionieri della didattica immersiva che permette di imparare calandosi nella realtà – seppure digitale – e camminare nella ricostruzione di Pompei o nelle sale di un galleria d'arte che racchiude tutti i quadri di Van Gogh sparsi per il pianeta. «È dimostrato che facendo un'esperienza si impara molto più facilmente che avere l'insegnante che spiega e l'allunno che prende appunti», sottolineano i miei "Virgili", che mi fanno notare anche come la ricaduta di esperienze di questo tipo possono avere su ragazzi con difficoltà motorie o di apprendimento, compresa la dislessia: «Sono lezioni accessibili, che superano gli ostacoli fisici e cognitivi».

Inclusività: non mi aspettavo di incontrarla nel Metaverso, che immaginarla come il regno degli avatar: «Se un'innovazione tecnologica non mette al centro l'essere umano, e rimane solo un gadget, è destinata a fallire. È l'uomo e solo l'uomo che ne determina il successo», ribadiscono più volte Brancotti e Mazzolotti e mi spiegano che una delle applicazioni principali della realtà virtuale è creare empatia. Loro, per esempio, stanno progettando un simulatore delle criticità che una persona su sedia a rotelle vive nel quotidiano: ti siedi, indossi un caschetto e ti ritrovi per la strada di una città dove devi salire su un marciapiede, fare un bancomat, entrare in un negozio, prendere un prodotto dallo scaffale. «L'ambiente è virtuale, ma la frustrazione è reale. Il gioco è calarsi nei panni dell'altro, per capire come può sentirsi una persona, vivendo le sue stesse esperienze».

### VISORI: MAI PIÙ SENZA

Un'altra applicazione a cui stanno lavorando è usare questa tecnologia nella formazione di medici e infermieri per aiutarli a comprendere cosa provano i pazienti. Creare esperienze che fanno capire in che modo una persona si sente, cosa prova, apre nuovi scenari anche nell'ambito della psicologia, come il superamento dei traumi e dei blocchi. Arrivati quasi alla fine del nostro viaggio mi rendo conto che il Metaverso è un'invenzione destinata a cambiarci la vita (e in parte lo ha già fatto). Sempre che siamo disposti ad andare in giro con un visore per usufruirne: io ho qualche dubbio al riguardo. I miei due compagni di viaggio, che li hanno provati, invece ne sono convinti: «Quelli che arriveranno nel 2024 daranno un'accelerata all'uso dei caschetti, perché sono talmente facili da usare e tante e di qualità le cose che posso farci fare che in molti li vorranno. All'inizio magari solo come un gadget di cui vantarsi, poi verrà fuori anche il lato utile. In pratica, sono destinati a eliminare tutti gli schermi, tv, smartphone, pc: guardare un film con il visore è come essere nel più grande cinema in cui siamo mai entrati, ci si può fare tutto quello che si fa con il computer e il telefono, solo che hai le mani libere: quindi mentre cucini puoi leggere le mail o – forse meglio – le ricette: inquadri con il caschetto una banale scatoletta di tonno e ti escono mille piatti che potresti ricavarne. Seduto sul divano di casa visiti un museo o collabori con un collega come se foste gomito a gomito nella stesso ufficio».

Hanno ragione i miei nuovi amici: il futuro è più presente di quanto pensiamo. **F**