

## VANITY FAIR

# 20 DI CAMBIAMENTO

Italia  Newsletter  People Show News Beauty & Health Fashion Lifestyle Food & Travel Next Video Podcast Vanity Scelti Per Te Vanity Fair Stories

TECNOLOGIA

# Metaverso: «Ci finiremo tutti, quasi senza accorgercene»

Grande bluff od opportunità futura? Al di là dell'hype, due «future thinker» spiegano il Metaverso che verrà (e che c'è già)

DI MARCO TRABUCCHI

20 DICEMBRE 2023

**L**a parola **Metaverso** è nata dalla fantasia dello scrittore Neal Stephenson per descrivere l'ambiente virtuale in cui viveva l'avatar digitale del protagonista del romanzo *Snow Crash*, uscito nel 1992. Da allora sono stati numerosi i film di fantascienza a mettere in scena il Metaverso – seppur, molto spesso, nella sua accezione distopica e alienante – in cui primeggia *Ready Player One* di Spielberg.

L'impianto su cui si regge il **Metaverso** è l'uso del **visore VR**, per ritrovarsi immersi in una gigantesca città virtuale in cui si può decidere cosa fare, proprio come si clicca su un link all'interno del browser. Puoi seguire una riunione con i colleghi dell'ufficio, fare shopping provando la nuova collezione dei brand di abbigliamento preferiti, visitare un museo (**come quello di Vanity**), giocare, accedere a film, concerti, incontri, invitare amici nella propria casa «digitale» e così via. Il tutto senza lasciare il salotto di casa e con opportunità ancora da definire: dai viaggi in realtà virtuale alla possibilità di investire nell'immobiliare, dal collezionismo alle **nuove opportunità di lavoro**.

Insomma, **il Metaverso potrebbe diventare la più grande conquista del decennio del mondo tech** promettendo routine (e non) quotidiane declinate in formato virtuale. Per i pessimisti, è solo un universo parallelo che mira ad assorbire le nostre esistenze, puntando a farci passare ore e ore di tempo attaccati a un visore (ancora di più di quello che stanno facendo già i social). Per qualcun altro invece il Metaverso sarà anche altro, una vera e propria rivoluzione che porterà nuovi inediti sviluppi, anche se richiederà anni di tempo (e miliardi di visori VR).

**Opportunità o grande bluff?** Lo abbiamo chiesto agli autori del libro *Metaverse Architects* (FrancoAngeli) Aaron Brancotti, sviluppatore VR, e Alessio Mazzolotti, scrittore e sceneggiatore, due *future thinker* che nella pubblicazione affrontano con rigore scientifico e approccio umanistico le tematiche relative alle nuove dimensioni digitali, le diverse professionalità che nel prossimo futuro si renderanno necessarie e le sfide etiche che i professionisti saranno chiamati ad affrontare.

## In molti pensano che il Metaverso sia una bolla destinata a scoppiare (la stessa Meta ha ridimensionato le sue pretese)!

**Aaron:** «Il fallimento fa parte della storia di ogni innovazione tecnologica. Succede quasi sempre. Dopo l'hype sensazionalistico si parla di bolla. Ma sono tutti fenomeni quasi esclusivamente mediatici. C'è qualcosa che però non può essere ignorato: il Metaverso è molto più di quello che Meta/Facebook ha raccontato al grande pubblico e, soprattutto, ai suoi investitori. Il mercato poi ha fatto il resto».

### Come si prospetta, dunque, il mercato del Metaverso in un prossimo futuro?

**Alessio:** «Il Metaverso non è "una cosa sola", è una somma di tecnologie, in parte non ancora sufficientemente mature e di contenuti esperienziali per i quali la grammatica è quasi ancora tutta da inventare. Stiamo vivendo l'alba di una modalità di collaborazione fra fisico e digitale mai vista prima e i modelli di business calati dall'alto non funzionano, Meta ne è la prova lampante. Quello che crediamo sia molto probabile è che nel metaverso ci finiremo senza quasi accorgercene e, in fondo, è quanto sta già accadendo: soluzioni in Realtà Aumentata esperite attraverso i nostri smartphone che diventano via via più sociali e collaborative, piattaforme di gaming sempre più ibridate con l'intrattenimento di vecchia scuola, simulatori per la formazione professionale, digital twin per visite virtuali a musei e monumenti, telepresenza immersiva per eventi e spettacoli... Tutti questi prodotti digitali che già fanno parte del nostro quotidiano sono pezzi di metaverso».

### Credete che con un hardware più accessibile, davvero potremmo vivere una "second life"?

**Aaron:** «Certamente l'utilizzo di dispositivi immersivi sempre più sofisticati apre scenari inediti e porterà a nuovi mondi, nuove professioni, nuove vite; la sfida sarà bilanciare la presenza nel Metaverso con la vita reale, garantendo che le esperienze digitali non sostituiscano la nostra "prima vita" ma, piuttosto, la arricchiscano».

### Che implicazioni sociali avrà?

**Alessio:** «Senza fare i tecnoentusiasti per partito preso o gli apocalittici snob, possiamo già osservare positive ricadute sociali, nel mondo delle disabilità ad esempio o, più in generale, in nuove forme di accesso al sapere. Inclusione e accessibilità sono a nostro avviso una parte cruciale delle "luci" del Metaverso. Quanto alle "ombre", invece, il rischio di isolamento all'interno di una grande illusione di collettività sintetica esiste. In fondo è quanto già sperimentiamo con i social media. Il Metaverso, però, crea anche nuove opportunità di incontro e confronto fra individui che, se fondate sull'empatia, potrebbero regalarci grandi opportunità di crescita come società».

### Tra le professioni future quali avranno maggiore appeal nel settore?

**Alessio:** «A vincere saranno le scienze umane. Il Metaverso di domani sarà costruito da psicologi, filosofi, antropologi, artisti di ogni disciplina... Saranno i designer delle esperienze i veri protagonisti, molto più degli sviluppatori software o dei modellatori 3D».

**Aaron:** «Essere un tecnico sta cambiando radicalmente. Quando ho iniziato ad occuparmi di VR nel 1990, ma ancora prima quando scrivevo software negli anni '80, lo sforzo era nel trovare soluzioni a problemi apparentemente irrisolvibili a causa di limiti tecnologici oggettivi. Ora il focus si è spostato verso un lavoro di mediazione culturale tra ambiti molto diversi tra loro, dove il concetto di "tecnologia" non è più necessariamente legato al digitale».

---

## ARTICOLI PIÙ LETTI

---

Alessandro Baricco e Gloria Campaner si sono sposati: il racconto e le foto in esclusiva

DI ELENA FILINI

Chiara Ferragni sul caso del pandoro: «Chiedo scusa e devolvo un milione di