

C. COMPrensione DEL TESTO	25	
----------------------------------	-----------	--

ATTENZIONE: IL TESTO CONTINUA FINO A PAGINA 2!

Metaverso: ecco cos'è per chi non l'ha capito

Metaverso, che sta per «meta» (oltre) e «verso» (universo), è un luogo virtuale in cui si entra scaricando un'applicazione, attraverso un browser (come Google Chrome), oppure indossando un visore o occhiali per la realtà aumentata. Sono ambienti tridimensionali, frequentati con un avatar¹, in cui gli utenti possono interagire tra loro: la promessa principale è quella di fornire un'esperienza immersiva, cioè di dare l'impressione di muoversi proprio dentro a un mondo reale.

I nuovi videogame - Le piattaforme sono oltre 40. Le più famose sono quelle per i videogame come Minecraft (2009), Fortnite (2017) oppure l'italiana The Nemesis (2019). Cosa succede lì dentro? Prendiamo una partita di calcio: io gioco con il mio avatar e interagisco con gli altri giocatori presenti con il loro avatar, come in uno stadio vero. Posso entrare in un video che mi trasporta a New York sulla Quinta strada e bere un caffè con l'avatar di un mio amico. Queste 40 piattaforme, come ci mostrano i dati raccolti dal Politecnico di Milano, sono frequentatissime: complessivamente la stima è che in un anno vengano visitate da oltre 350 milioni di individui dai 9 ai 50 anni. Solo su Roblox nel 2022 ci sono stati 61,5 milioni di giovani al giorno tra i 9 e i 15 anni, con una crescita di 6,5 milioni rispetto al 2021. L'80% degli utenti di Roblox ha iniziato a comprare oggetti digitali pensati per il proprio avatar: in totale sono stati spesi 52 miliardi di dollari nel 2021, acquistando con criptovaluta² o con carta di credito.

Le potenzialità scientifiche - Per ora il business ruota quasi esclusivamente intorno all'intrattenimento. Ma stiamo parlando di un sistema con potenzialità enormi in ambito scientifico e industriale. Applicato alla medicina consentirà da un lato di simulare interventi chirurgici per acquisire esperienza prima di entrare in sala operatoria – il gemello digitale, che contiene tutti i dati di un determinato paziente, permetterà ad esempio al medico di allenarsi a fare trapianti complessi. Dall'altro lato il Metaverso permetterà di capire e prevenire, come mai finora, i possibili effetti collaterali di un intervento. Sarà inoltre possibile, durante la progettazione di un appartamento, simulare il livello di consumi energetici al fine di garantire la realizzazione di costruzioni sostenibili; oppure utilizzare l'avatar per simulare un intervento a distanza su una centrale nucleare e vederne le conseguenze. Infine, si potrà studiare il rendimento di una turbina nella fase di progettazione.

Il business dei negozi e terreni digitali - Intanto però nel mondo virtuale nascono le piattaforme che vendono terreni digitali. Più spinta è la nascente attività edilizia, ovvero la

¹ Avatar: l'immagine o la rappresentazione grafica scelta da un utente per rappresentare se stesso all'interno di una comunità virtuale

² Criptovaluta: moneta digitale impiegata per effettuare acquisti e vendite online

30 compravendita di terreni, quartieri, grattacieli esclusivamente digitali. Le operazioni avvengono con
criptovaluta. Chi acquista investe soldi veri (per comprare la criptomoneta con cui pagare). Se
l'investimento genera cospicui introiti, il singolo può fare tanti soldi, ma in qualunque momento
l'asset digitale può perdere interesse e, allora, in mano gli resta solo il cerino. Invece quei pochi
35 criptovaluta sfuggono a qualsiasi controllo. In sostanza, si prospetta una grande speculazione che
non porta nulla all'economia reale, che non genera nessuna entrata per le casse dello stato, e che,
essendo un'attività enormemente energivora, scarica sull'ambiente tonnellate di CO2.

In frenata - Dopo un'esplosione iniziale, gli investimenti nel Metaverso sono calati. Per il
momento Meta, che ha investito 10 miliardi di dollari, ne ha già persi 3,7. Tuttavia, le prospettive
40 per il futuro sono più rosee: PricewaterhouseCoopers (PwC) prevede che fra 6 anni gli affari nel
Metaverso raggiungeranno gli 828 miliardi di dollari. Secondo gli esperti entro i prossimi 10-15 anni
si realizzerà il vero Metaverso, ossia una Rete fatta non più di siti, ma di mondi digitali in 3D in cui
si potrà immergere in tempo reale un numero illimitato di utenti.

Tre "cantieri" del Metaverso - In assenza di regole si prefigurano almeno tre inquietanti
45 scenari. Per contrastare questa anarchia digitale gli stati sono chiamati a elaborare urgenti ed
efficaci contromisure. In primo luogo, nel Metaverso sono del tutto assenti i controlli imposti dalle
direttive antiriciclaggio dell'Unione europea. Questo vuoto normativo rappresenta una pacchia per
la criminalità economica. Con pochi click il crimine organizzato riesce a trasformare soldi di dubbia
origine in guadagni puliti e dichiarabili al fisco.

50 In secondo luogo, già ora ci sono casi in cui persone hanno abusato di questa tecnologia.
Da un'indagine della Bbc risulta che il Metaverso viene sfruttato anche per commettere atti di
violenza. Nelle stanze virtuali sono stati riscontrati insulti razzisti, adescamenti a sfondo sessuale e
minacce terroristiche. «C'è da essere terrorizzati,» dice Matthew Ball, uno dei più autorevoli esperti
sulla materia. «In un mondo che riproduce quello reale, ma senza le sue leggi in teoria tutto è
55 lecito.»

Infine, se il futuro del Metaverso è proprio quello di trasportare ogni senso umano nel
digitale, come saranno regolate queste interazioni? Come spiega Maria Rosaria Taddeo, esperta
di analisi etica dell'intelligenza artificiale all'Università di Oxford, il Metaverso ha aperto la porta ad
una potentissima raccolta dati, compresi quelli biometrici. Parliamo di dati che più di ogni altro
60 identificano in modo univoco una persona. E i proprietari di questi dati possono già e potranno
sempre più esercitare in tutta libertà un'influenza negativa nel mondo reale: sulle elezioni, sulle
votazioni, sulla creazione dell'opinione pubblica, sulle abitudini delle consumatrici e dei
consumatori.

Adattato da: Gabanelli e Ravizza, *Metaverso*, in <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/metaverso-ecco-cos-chi-non-l-ha-capito/c93431ba-aaea-11ed-a0ed-8f1430cfd08a-va.shtml> (28.09.2023)