

di ANSELMO CASTELLI

Metaverso

Tutto parte dai "quanti".

Tutto parte dai "quanti" che, come hanno cercato di spiegarmi, sono particelle un po' bizzarre che possono assumere una serie infinita di conformazioni e diversi e molteplici stati. Così facendo si espandono a dismisura le possibilità, quasi infinite, di combinazioni. Il vecchio **linguaggio digitale**, che prevedeva per ogni carattere solo 256 combinazioni, si guadagna la meritata pensione.

I pensieri sono da capogiro: un computer quantico farebbe in pochi secondi un calcolo per il quale un attuale supercomputer impiegherebbe 10.000 anni. Si rende quindi disponibile quello che da alcuni decenni era già prospettato con l'Intelligenza Artificiale e con i Sistemi Esperti: **rendere reale il virtuale**. Insomma, più che reale, disponibile. Poiché credo che siamo ancora legati al primo senso che madre natura ci ha donato fin dai primi secondi di vita: il tatto, il piacere di toccare le cose, di sentirle.

Al netto, quindi, di una buona educazione nel saper distinguere il reale dal virtuale, il metaverso si presenta come un luogo di grande innovazione che, a detta di economisti, sociologi, scienziati e via dicendo cambierà le nostre vite. Si tratterà di costruire (e lo stanno già facendo) un **mondo parallelo**, dove si potranno sperimentare molte situazioni.

L'esempio più interessante e coinvolgente è quello della **salute**. I chirurghi potranno operare in modo simulato sul nostro corpo virtuale affetto dalle nostre stesse patologie e vedere, come diceva una vecchia canzone, l'effetto che fa. Potranno anche sbagliare e correggere gli errori senza causare danni. Potranno sperimentare alternative e scegliere la soluzione più efficace. Una volta consultatisi in equipe decideranno il da farsi sul nostro corpo reale, ma noi saremo sempre comunque autorizzati a rivolgerci alla speranza più che alla certezza.

Ebbene, per ricostruire tutto il nostro corpo nelle infinite funzioni e interazioni sarà assolutamente necessario affidarci al bizzarro e alquanto utile gioco dei quanti.

Il metaverso si sta affermando come spazio virtuale dove sarà possibile divertirsi, lavorare, incontrarsi, fare affari e acquistare beni. Si stima che l'**e-commerce** nel 2028 raggiungerà la cifra di 900 miliardi di dollari, con un tasso di sviluppo del 40% annuo. Vasti settori commerciali e produttivi saranno interessati dalla possibilità di sperimentare soluzioni altrimenti costosissime. Il settore tessile, per esempio, potrà fare a meno delle modelle per le sfilate presentando **collezioni del tutto virtuali**. Come tutti i momenti di accelerazione del cambiamento alcune professioni subiranno un forte ridimensionamento, mentre altre si affermeranno. Si parla di architetti e di traghettatori delle aziende nel metaverso (Innovation manager), di designer di realtà aumentata in grado di creare mondi digitali immersivi, dove sono simulate le esigenze dell'utente o del cliente e le innovazioni con oggetti e servizi. Ci sarà bisogno di narratori (Storyteller) che mostrino agli utenti le potenzialità dell'offerta delle aziende, di organizzatori di mostre e fiere virtuali.

Occorreranno anche regole e sembra che l'Unione Europea, questa volta, si sia mossa abbastanza per tempo (con il **Digital Services act** e con il **Digital Market Act**), avendo tra l'altro destinato il 20% dei 723,8 miliardi del piano di resilienza alla trasformazione digitale.

L'Italia ha a disposizione 48 miliardi, nel contesto europeo, che la vedono ai primi posti negli investimenti nel digitale.

Vedremo cosa succederà: tra pandemie e guerre, è bello sperare che scienza ed economia abbiano sempre in serbo risorse di innovazione. In tutto questo c'è una cosa che, però, sconvolge. Sembra che il metaverso abbia il potere di far **rivivere i defunti** dando loro sembianze umane e facendoli muovere, parlare e anche interagire grazie alla grande capacità di elaborazione dei computer quantistici. Ecco, questo no. Preferisco la realtà della memoria dei miei cari per come li ho vissuti.