



## Metaverso, incubi e opportunità

### Descrizione

Reduce dalla partecipazione al **Festival del Metaverso**, organizzato benissimo dall'ANGI, Associazione Nazionale Giovani Innovatori, reputo utile socializzare ai nostri lettori le riflessioni che ho esposto ai presenti durante l'ultima Tavola Rotonda della giornata. Dopo circa 8 ore di relazioni, gruppi di lavoro, panel mirati a "spacchettare" tutte le questioni inerenti questa nuova e straordinaria invenzione digitale, l'ultima Tavola Rotonda ha cercato di fare il punto delle varie questioni emerse. Da essere umano nato a metà del secolo scorso, mi sono permesso di enucleare alcune importanti opportunità che il **Metaverso** offre alla nostra comunità ma, nello stesso tempo, anche i molti rischi sia educazionali, sia giuridici ad esso connessi.

### Un nuovo tipo di "media"

Dal mio angolo di visuale e in base ovviamente alla mia esperienza di avvocato che si occupa di problematiche giuridiche connesse alla comunicazione di impresa, incomincio col dire che il **Metaverso** dovrebbe essere considerato "semplicemente" un **nuovo media**. Non per svilirlo, ma per collocarlo correttamente nella sua categoria di appartenenza. Dopo la televisione, la radio, le affissioni e tutte le nuove forme di pubblicità partorite dalla fantasia dei nostri creativi, adesso "lo zainetto" degli attrezzi del comunicatore si arricchisce di un nuovo e prestigioso arnese. Affascinante, stimolante, a tal punto flessibile da potersi adattare alle più ardite forme di creatività pubblicitaria.

Siamo di fronte ad uno **spazio digitale tridimensionale e interattivo**, l'evoluzione del mondo dei video game. Posso comprendere che questa mia affermazione scateni critiche o opinioni diverse, ma credo che sia molto utile che si apra un confronto fra i vari operatori del settore proprio sull'onda degli stimoli nati durante il **Festival del Metaverso** tenuto alle OGR di Torino la scorsa settimana grazie alla visionaria idea promossa dall'ANGI

Inquadro l'oggetto di cui stiamo parlando, vediamo tre profili: quello del business e delle opportunità connesse al suo utilizzo; quello relativo ai profili giuridici: tutti da inventare o meglio da adattare a questo nuovo e rivoluzionario media; quello educazionale che ci dovrebbe toccare tutti, o come nonni, o come genitori delle nuove generazioni che devono essere guidate in maniera prudente

ed assennata nell'â€™affrontare e utilizzare questi affascinanti ma nello stesso tempo subdoli, strumenti di comunicazione e manipolazione delle nostre coscienze.

## Lato business

Nessun dubbio: il **Metaverso** Ã una grande opportunitÃ dove la creativitÃ dei nostri pubblicitari potrÃ trovare davvero luoghi, siti e strumenti per sprigionare energie e professionalitÃ. Morgan Stanley ha predetto, proprio recentemente, che il mercato del lusso virtuale toccherÃ i 50 miliardi di euro nel 2030. Anche altre importanti firm internazionali si sono lasciate andare a pronostici sullo sviluppo del **Metaverso** nei prossimi anni, impressionanti! Technavio ha parlato di un fatturato di 29 miliardi di dollari entro il 2026â€™ fra quattro anni, cioÃ©. Bloomberg, addirittura, stima in 800 miliardi il giro di affari scatenato entro il prossimo anno dal **Metaverso**.

Insomma, stiamo parlando di scenari in cui lâ€™investimento pubblicitario dei maggiori inserzionisti nel mondo del **lusso** ma anche di tutti gli altri beni e servizi compravenduti, toccherÃ livelli di spesa mai visti. Una conseguenza immediata: una grande opportunitÃ per lo sviluppo di nuovi mestieri, di nuove professioni. Una concreta speranza di offrire alle nuove generazioni occasioni di posti di lavoro in cui il capitale umano, la conoscenza, avrÃ unâ€™importanza decisiva nella gestione attiva oppure passiva di questa rivoluzione tecnologica.

In definitiva, un nuovo media che puÃ² rappresentare davvero una creazione di valore importante per tutte le comunitÃ coinvolte. Un media che grazie anche alle nuove tecnologie e alle nuove consapevolezze degli utenti, avrÃ una implementazione e un consolidamento ben diversi da quella che Ã stata lâ€™esperienza non vincente di **Second Life**.

## Lato legalitÃ

Come ho avuto modo di dire durante il mio intervento al **Festival del Metaverso**, sarÃ importantissimo per tutti gli operatori di questo nuovo media offrire agli investitori uno strumento pubblicitario Ã in cui la legalitÃ non solo Ã rispettata, ma Ã promossa. Soltanto in un contesto in cui non ci sia il Far West dove prevalgono spesso i piÃ¹ forti o i piÃ¹ furbi, in gran parte gaglioffi, arriveranno gli investimenti delle imprese. Il rispetto della legalitÃ sarÃ uno dei passaggi fondamentali per il successo del **Metaverso**. Soltanto unâ€™autodisciplina tra gli addetti ai lavori seri e rispettosi della legge, come Ã avvenuto nel mondo della pubblicitÃ, potrÃ garantire un monitoraggio e una repressione efficiente su tutti gli illeciti che dovessero essere commessi allâ€™interno del Metaverso.

Lâ€™esempio dellâ€™Autodisciplina italiana, ricordiamocelo invidiata in tutta Europa, dovrebbe rappresentare un punto di partenza per facilitare la redazione di un codice specifico per il **Metaverso**. Su tutti gli altri fronti del diritto, dalla proprietÃ intellettuale alla responsabilitÃ dei produttori delle macchine/robot che animano il mondo del Metaverso, dovranno essere approfonditi tutti i dettagli di questo nuovo strumento e conseguentemente adattando o implementando le leggi esistenti, come a Bruxelles si sta facendo.

## Lato educazione

Qui, secondo me, risiede il punto critico di questo nuovo media. Mi preoccupa molto che la moda del

Metaverso sia esplosa proprio nel periodo dei nostri faticosissimi lock down. Quando, chiusi in casa da soli, abbiamo dovuto sfogare le nostre tristezze, le nostre frustrazioni e le nostre depressioni stando davanti al computer o agli altri device per ore ed ore. Il fascino, subdolo del Metaverso, Ã proprio quello di attirarti dentro una realtÃ virtuale, apparentemente migliore di quella reale, costringendoti a âstarci dentroâ per ore e ore nellâarco della tua giornata. Il rischio di creare delle nuove generazioni schiave di questo modello Ã alto e dipenderÃ molto da noi âeducatori famigliariâ gestire con prudenza, severitÃ e grande partecipazione anche in termini di tempo, il rapporto tra i nostri figli e i nostri nipoti e questa opportunitÃ digitale.

Non dobbiamo far sÃ che il **Metaverso** diventi unâalternativa virtuale alla nostra quotidianitÃ : deve essere al massimo un supporto, una piacevolezza, un divertimento con un tempo dedicato disciplinato e mai esagerato. Temo che lâentusiasmo della novitÃ e soprattutto lâaffascinazione di poter creare un avatar, a nostra somiglianza e con magari meno difetti estetici dei nostri, possa contaminare le nostre vite in modo negativo.

Vivere nel **Metaverso** dovrÃ significare rimanere saldamente al comando delle nostre decisioni. Dobbiamo evitare, a tutti i costi,Ã che possa dar vita a pericolosissime deviazioni intellettuali e comportamentali che potrebbero contaminare le vite e le abitudini delle nuove generazioni, non certo in modo virtuoso.

## Il metaverso in conclusione

Ho detto, in conclusione, che viviamo in una straordinaria opportunitÃ fisicaâ la vita, quella rappresentata in maniera straordinaria da **Domenico Modugno** nel suo indimenticabile âMeravigliosoâ: vogliamo arricchirla, renderla ancora piÃ accattivante attraverso creativitÃ combinate con la **tecnologia**? PerchÃ no, ma sempre con un essere umano che abbia un ruolo centrale, attivo e propulsivo nei confronti di questa innovazione.Ã Altrimenti finiremo o finiranno nel diventare schiavi dei robot o degli avatar e allora sarÃ anche giusto che vincano loro.

## CATEGORY

1. In/contro

## POST TAG

1. Metaverso

## Categoria

1. In/contro

## Tag

1. Metaverso

## Data di creazione

19/10/2022

## Autore

riccardo-rossotto