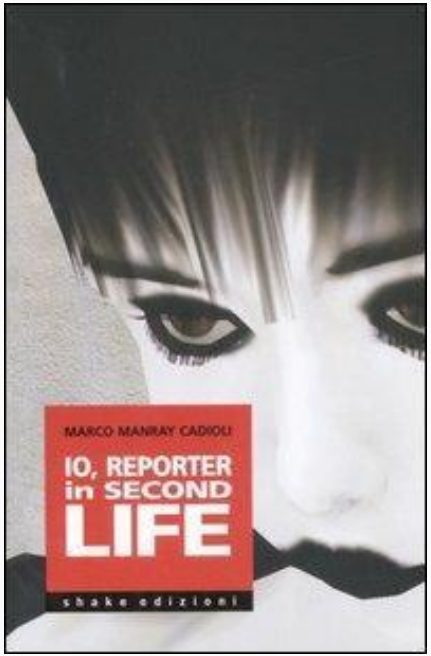
Il Giusto Verso del Metaverso

Mia Architettura ed Ecologia del Metaverso

Premessa

In un incontro con **Marco Cadioli** al MEET Digital Culture Center abbiamo discusso sulla *evoluzione delle Realtà Virtuale (RV),* dopo l'annuncio del **Metaverso**, avvalendoci delle competenze ed esperienze del relatore, illustrate nel suo libro "Io reporter in Second Life" (Shake ed. 2007), come *fotoreporter embedded*, tra belligeranti di Videogiochi, e poi tra i paesaggi, costruzioni, avatar ed eventi di **Second Life (SL)**.



“... e possiamo con il nostro Pensiero e Immaginazione inventare Forme perfette di edifici completamente separate dalla Materia, fissando e regolando in un certo Ordine la Disposizione e la Congiunzione delle Linee e degli Angoli.”

Leon Battista Alberti, I dieci libri di architettura (1546)

Tesi

Deploro…

A proposito dell’attuale evoluzione tecnologica, deploro la volgare concezione di una **Realtà Virtuale** (**RV**) realistica, così come il ridurre l'**Intelligenza Artificiale** alla robotica umanoide (confrontare bancomat e cassiere!).

Apprezzo… ma credo…

Apprezzo **Second Life** e i miei nipoti i nuovi **Giochi Immersivi**, ma credo che l'integrazione tra reale e virtuale ci riserverà sorprese, con l'affermarsi del paradigma “**Gemello Digitale**" (**Digital Twin**) preconizzato in "Oltre Orwell. Il gemello digitale" dall'erede di Marshall McLuhan, il noto Derrick de Kerckhove, non solo per la Smart City ma anche nella sua declinazione personale (**Personal Digital Twin**).

Preferisco…

Preferisco concepire il **Metaverso** come Ciberspazio informativo (o Infosfera), con i metadati dei **Gemelli Digitali** degli oggetti che occupano, e delle persone che popolano, il nostro **Universo** materiale.

Quindi…

Si tratta quindi di sviluppare:

1. Un’architettura per i Gemelli Digitali.
2. Una ecologia per le loro relazioni virtuali.
3. Dei tunnels con l’Universo fisico, per gestire Realtà Aumentata ed Eventi Ibridi.
4. Una interfaccia di interazione per utenti, intesi come partecipanti, ovverosia “spett-attori”

Morale…

Essendo il **Metaverso** una entità informatica, preferisco una ambientazione astratta, fantasiosa e attraente, piuttosto che una **RV** appiattita sulla realtà fisica.
Per altro da tempo filosofie idealistiche/ermeneutiche e psicologie costruttiviste hanno superato l'illusione di una **realtà oggettiva**, invece che largamente concepita ad uso e consumo dei soggetti (per “**affordance**”).
Infine il prefisso “**meta**” è nella storia dell’Informatica associato al concetto di metadati, nella accezione 3.0 del **Web Semantico** di **Berners Lee**.

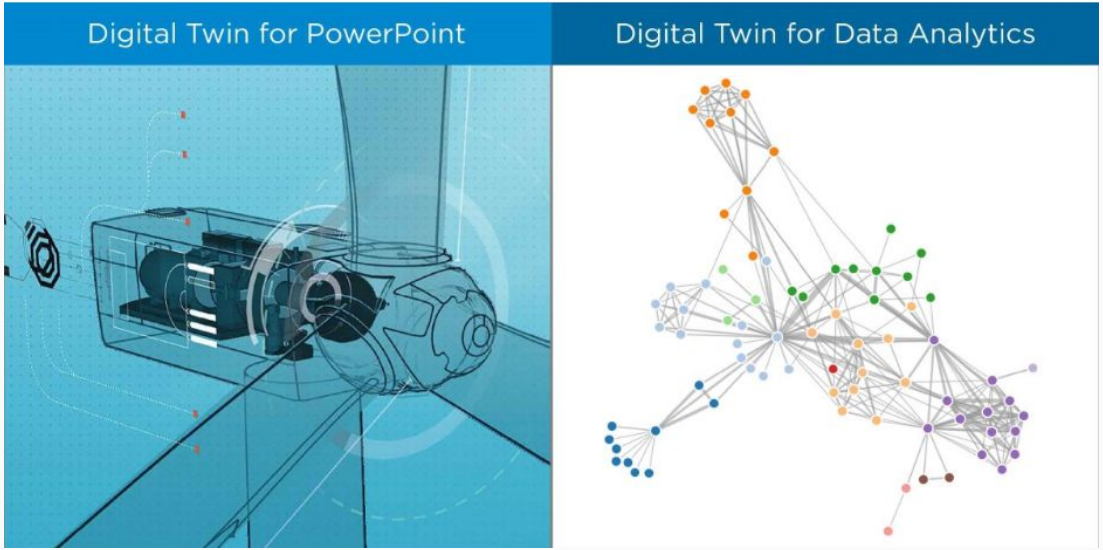
Per me…

Il **Metaverso** deve basarsi sulla **Rete Semantica** per essere concepito come una sorta di “Paradiso delle Anime” o “Mondo delle Idee” per i **Gemelli Digitali**, Personali ed Oggettuali, che interagiscono tra loro ed i corrispettivi nell’**Universo** materiale.

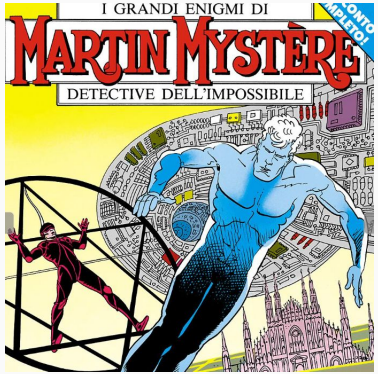
Ho sperimentato ipotesi di *implementazione* di **Gemelli Digitali**, ma bisogna ancora concepire e sviluppare un’adeguata interazione con lo spett-attore nella gestione, ricerca ed *esplorazione semantica* del **Metaverso**, che sia *multimodale*, *comprensibile* e *attraente*.

Sfortunamente…

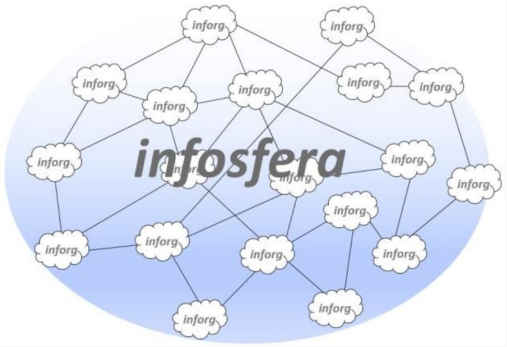
“Sfortunatamente, per le persone che fanno presentazioni o scrivono articoli sui gemelli digitali, la tentazione di includere immagini che sembrano rappresentazioni digitalizzate degli oggetti fisici è troppo grande per essere superata. Questo nonostante sia semplicemente un piacere per gli occhi.” Kevin Walsh



Fantascienza e marketing immaginano un **Ciberspazio** allestito con *dispositivi elettronici* e *matrici numeriche*:



ma sarebbe meglio rappresentarlo come:



Eventi ed Incontri nel Metaverso

E’ emblematico per il Metaverso la sua capacità di ospitare eventi e incontri virtualİ

Second Life

Si sono organizzati eventi e incontri in suggestivi ambienti artificiali, partecipati da **Avatar** pittoreschi e svolazzanti (L'isola di Imparafacile):

Virtual Meeting

Gli attuali sistemi di incontro virtuale si limitano a una **galleria** con i nomi e le foto/video dei partecipanti:

Metaverso di Zuckeberg

Il Metaverso di Zuckeberg prevede una ambientazione alquanto pedestre:

“Nel ciberspazio enti ed attività informative hanno una forma, una identità ed una realtà effettiva - in una parola una architettura - diverse e alternative rispetto a quelli corrispondenti nel mondo fisico.

.....

Lo stesso accade per gli individui: nel ciberspazio l’ego, i ruoli e le funzioni hanno una nuova esistenza; qui nessun individuo è apprezzato solo in base al suo fisico o stato sociale.

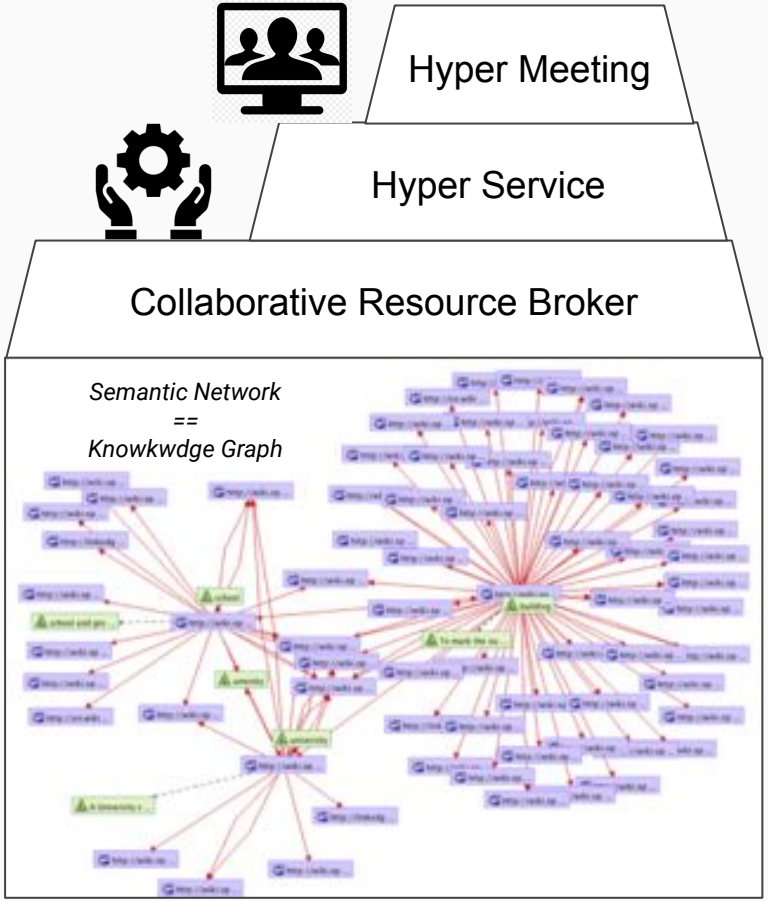
Sono possibili nuove fluide associazioni di persone e vengono alla luce nuovi modi e livelli di comunicazione interpersonale.”

Michael Benedikt, Ciberspazio: alcune proposte (1993)

Incontri nel mio Metaverso

Il mio **Metaverso** prevede una architettura astratta, orientata alla *semantica* e *pragmatica*, che non necessita tanto di tridimensionalità, quanto di *reticolarità*, *attrattori frattali* e *tunnel informativi* con l'**Universo** materiale.

Gli Eventi/Incontri **Hyper Meeting** insistono sulla piattaforma di gestione generica servizi **Hyper Service**, che insiste sulla piattaforma **Collaborative Resource Broker** per la di gestione di *Reti Semantiche* / *Grafi di Conoscenza* / *Reti Sociali*:


Hyper Meeting
Hyper Service
Collaborative Resource Broker
Semantic Network
==
Knowkwdge Graph

Collaborative Resource Broker (CRB)

Progressive Web App (PWA) su **Google Workspace** implementa uno *Spazio di Idee*, utile a descrivere per intermediare *Risorse* di qualsiasi tipo (materiali o astratte, naturali o artificiali, reali o virtuali), in qualsiasi luogo e tempo.

In conformità:

- Ai paradigmi **Web 2.0** *collaborativo* e **Web 3.0** *semantico*.
- Alle metodologie **Resource Description Facility** (RDF) e **Linked Data**,
- Alle ontologie del **Semantic Web Research & Market**.

Hyper Twin Option (HTO)

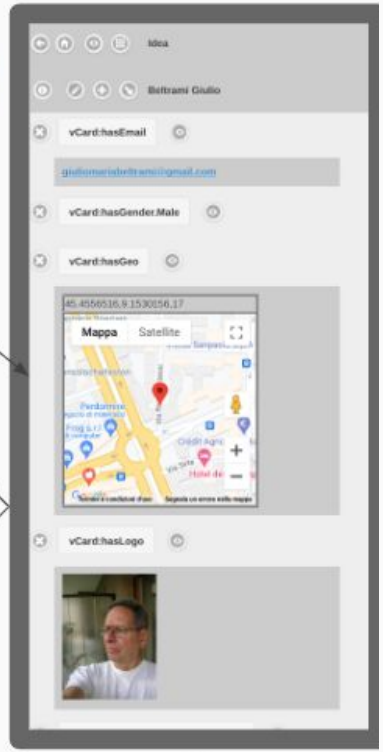
Opzione **CRB** utile a definire ed esplorare (**Hyper Twin Explorer**), per ogni *proprietà/comportamento*, i **Gemelli Digitali** de:

- l'ambiente,
- i partecipanti,
- le attrezzature,

di **Eventi/Incontri ibridi**, tra **Metaverso** informatico e **Universo** fisico:

Hyper Twin
(Semantic Graph)
“Beltrami Giulio”

Proprietes of the Idea by
“Beltrami Giulio”



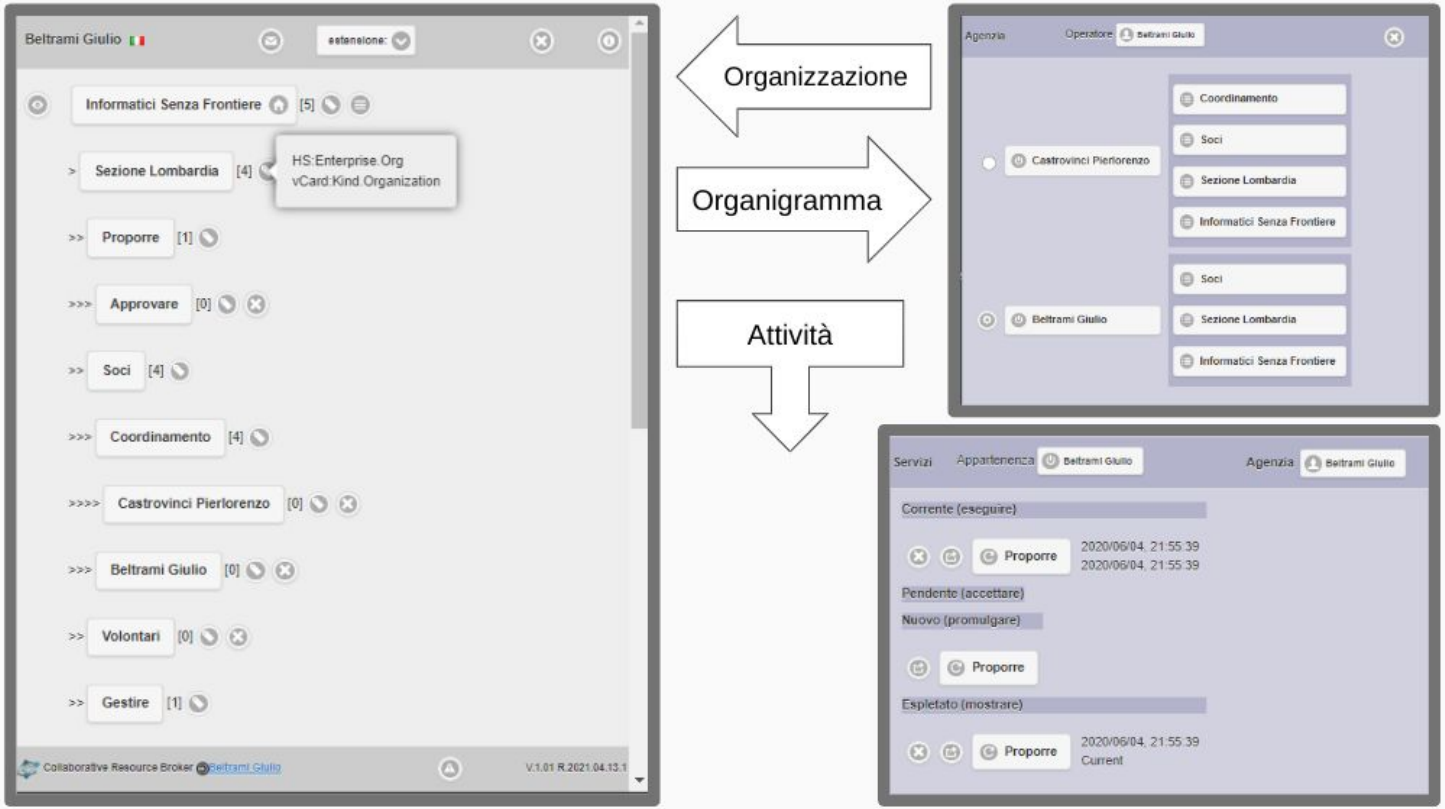
Hyper Twin Explorer
“Beltrami Giulio”

Hyper Service Option (HSO)

Opzione **CRB** per *amministrare*:

- pianificare,
- assistere & controllare,
- consuntivare & analizzare,

pratiche, come la gestione di **Eventi/Incontri**, tramite un peculiare *motore semantico di work flow*:


Beltrami Giulio
estensione:
Informatici Senza Frontiere [5]
Sezione Lombardia [4]
HS:Enterprise.Org
vCard:Kind.Organization
Proporre [1]
Approvare [0]
Soci [4]
Coordinamento [4]
Castrovinci Pierlorenzo [0]
Beltrami Giulio [0]
Volontari [0]
Gestire [1]
Collaborative Resource Broker
Beltrami Giulio
V.1.01 R.2021.04.13.1
Organizzazione
Organigramma
Attività
Agenzia
Operatore
Beltrami Giulio
Coordinamento
Soci
Sezione Lombardia
Informatici Senza Frontiere
Castrovinci Pierlorenzo
Soci
Beltrami Giulio
Sezione Lombardia
Informatici Senza Frontiere
Servizi
Appartenenza
Beltrami Giulio
Agenzia
Beltrami Giulio
Corrente (eseguire)
Proporre
2020/06/04. 21:55:39
2020/06/04. 21:55:39
Pendente (accettare)
Nuovo (promulgare)
Proporre
Espletato (mostrare)
Proporre
2020/06/04. 21:55:39
Current

Hyper Meeting Option (HMO)

Opzione **CRB** per gestire *Eventi/Incontri ibridi*, tra **Metaverso** e **Universo**, i cui partecipanti e attrezzature sono presenti nel **Metaverso** attraverso le rispettive finestre *Hyper Twin Explorer*, ambientate in sfondo fisso o in **RV**:

Hyper Twin
Explorer

Hyper Twin
Explorer

Esperienza Utente (UX)

L'esperienza utente di **Hyper Meeting** è:

- *Informata* dai contenuti delle *Reti Semantiche* che caratterizzano i Gemelli Digitali, personali e oggettuali, dei partecipanti agli Eventi/Incontri.
- *Abbellita* dalla "coreografia" di finestre **Hyper Twin Explorer**, manovrabili dai Proprietari.
- *Efficiente* e *multi modale* (PC, Tablet e Smartphone), aumentando con **Hyper Twin Explorer** la Galleria dei Partecipanti.
- *Animata*, avendo le risorse hardware per ambientarla in una RV.

Metaverso, Realtà Virtuale, Realtà Aumentata e Telepresenza

Paese dei Balocchi

Da *bambino* giocavo con mio fratello alla guerra con soldatini, cannoncini e costruzioni e poi da *ragazzo* mi sono dedicato al modellismo in diverse forme, dal trenino elettrico fino al telecomando di veicoli motorizzati.

Mi pare che la **Realtà Virtuale** non faccia che soddisfare, in modo esaustivo perché digitale, questo interesse a riprodurre modelli di realtà, per gioco o addestramento.

Al diavolo mani, scrivania e ufficio, per lavorare nella Infosfera

Ma, al di fuori del gioco e dell'addestramento (es. simulatori di volo), non capisco come possa giovare la **Realtà Virtuale** alla nostra vita e di lavoro.

Già in passato ci fu propinata la *metafora della scrivania* per **Windows** ed ora trovo riduttivo e retrogrado riproporla nella **Realtà Virtuale del Metaverso**, come illustrato da Zuckeberg.

Telepresenza

Invece è utile alla nostra vita e lavoro la **Telepresenza**, intesa come capacità di interagire, tra di noi e con l'ambiente, a distanza: capacità che, a partire da *telegrafo e telefono*, *radio e digitale* hanno enormemente ampliato, in audio, video e controllo.

Conclusione: il mio **Metaverso** *aumenta* il **Virtual Meeting** con il suo *contesto semantico*, analogamente alla corrispettiva **Augmented Reality**:

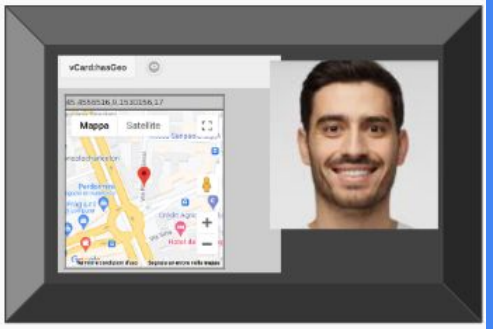
Punto finale

Vogliamo informazioni sulla **realtà** che ci circonda.

Dovremmo pretenderlo anche sugli interlocutori e sull'oggetto di ogni **interazione**, dalla telefonata al video meeting.

Space/Cyberspace Fusion

Augmented Reality



Augmented Virtual Meeting

Grazie!

Contatti:

Dr. Giulio Emilio Maria Beltrami
Ecologia dei Sistemi Informativi
Via Ariosto 27
20145, Milano (MI)

giulio.beltrami@hypbiz.com
http://it.linkedin.com/in/beltramigiulio