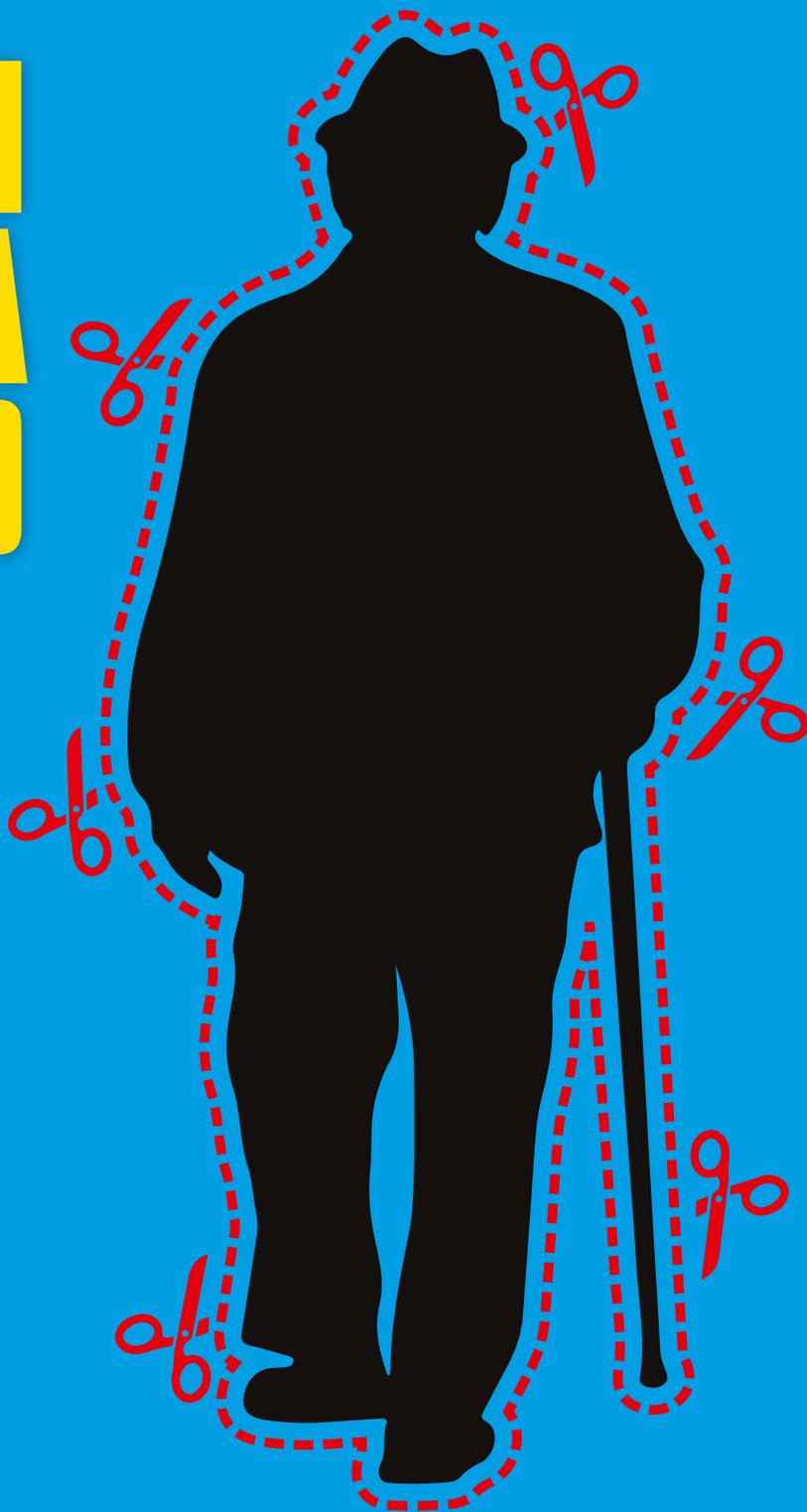


# PANORAMA

14 dicembre 2022 | Anno LX - N. 51 | (2948) | Settimanale 3,50 euro | www.panorama.it

## PENSIONI CHI PAGA IL CONTO

3,3 miliardi di euro nel 2023.  
E 6,5 miliardi sia nel 2024  
sia nel 2025. Sono i «tagli»  
all'adeguamento degli assegni  
previdenziali nella manovra  
economica appena messa a punto.  
Per i trattamenti oltre 1.600 euro  
al mese, considerati «medio-alti»,  
vuol dire una forte perdita a causa  
dell'inflazione al 10 per cento.  
Eppure, per far cassa si colpiscono  
i soliti noti. Che difficilmente  
scendono in piazza.





In copertina:  
illustrazione di Stefano Carrara

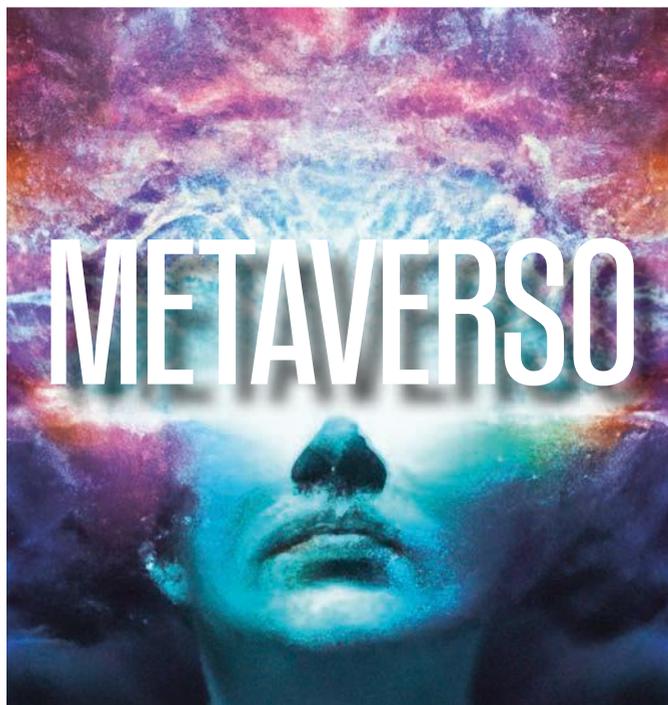
Editoriale / Un'altra capriola del trasformista 6

## FATTI

Copertina / Pensioni, la grande tosatura	8
Strategie politiche / Come resistere al potere	14
Effetto Casamicciola / La relazione che aveva previsto tutto	20
@Dice Del Debbio / Stanchi e malinconici. Ma non battuti	25
Crac nel calcio / John Elkann, l'uomo che non poteva non sapere	26
Sostenibilità discutibile / Europa sballata	32
Prime al traguardo / Donne con una marcia in più	36
Mondi che si aprono / Metaverso. Prepariamoci a guardare oltre la realtà	40
Buone opportunità / L'impegno di Tim per l'inclusione	46
Controcanto / Cacciate dall'aula gli smartphone	48
Contro la teocrazia / Iran. Chi soffia sulla rivolta	50
Hi-tech in battaglia / Le armi del futuro sono già in Ucraina	54
Fine pandemia / Contro il Covid meglio lo spray	58
Intervista non conforme / Patrizia Valduga. «Io poetessa marxista contro i "capetti" del Pd»	64



**26** Cronaca e retroscena, impunità mosse estreme, comprimari e «mandanti» dietro la caduta di Andrea Agnelli, presidente della Juventus.



Visori, schermi e lenti hi-tech ci porteranno in universi paralleli. Cambierà il nostro modo di studiare, lavorare, fare shopping, socializzare. Un business da cinquemila miliardi di dollari, proiettato nel digitale. Sostituendosi (forse) alla vita reale.

**40**



# METAV

## PREPARIAMOCI A GUAR



ATTRAVERSO VISORI, SCHERMI  
E LENTI HI-TECH POTREMO  
PROVARE ESPERIENZE  
CHE CI CONDURRANNO  
IN UNIVERSI PARALLELI  
MOLTO CREDIBILI. IN POCHI  
ANNI CAMBIERÀ IL MODO  
DI STUDIARE, LAVORARE,  
FARE SHOPPING, DIVERTIRSI  
E SOCIALIZZARE. NASCERÀ  
UN BUSINESS DA CINQUEMILA  
MILIARDI DI DOLLARI  
PROIETTATO NEL DIGITALE.  
CHE, PERÒ, RISCHIA DI FARCI  
PERDERE DI VISTA  
QUALCOSA: LA VITA VERA.

# VERSO

## DARE OLTRE LA REALTÀ

di Marco Morello

**D**obbiamo essere onesti: non abbiamo davvero capito cosa sia, eppure ha già abbastanza stufato. Perché di metaverso se ne parla di continuo, ovunque, però è troppo presto per abitarlo, sperimentarne a dovere le possibilità, viverne i contenuti rivoluzionari. «Ci vuole pazienza. È un po' com'è accaduto con internet alla fine degli anni Novanta. Era chiaro che sarebbe stato un ambiente ampio dove avremmo fatto molte cose, nessuno sapeva con certezza quali» osserva Lorenzo Montagna, ex amministratore delegato di aziende come Yahoo! e Altavista, tra i più quotati conoscitori in Italia del fenomeno. «Lo stiamo sovrastimando nel breve periodo» aggiunge «e sottostimando nel lungo. Perché si affermi sul serio, ci vorrà



**Dentro il metaverso. Presente e futuro: un'analisi critica** di Federico Rampolla (Compagnia editoriale Aliberti, pp. 288, 18,90 euro).



**Metaverso. Noi e il Web 3.0** di Lorenzo Montagna (Mondadori Electa, pp. 270, 19,90 euro).



**Vivere il metaverso. Vita, lavoro e relazioni: come trovare benessere ed equilibrio nel futuro di internet** di Alessio Carciofi (Roi edizioni, pp. 258, 22 euro).

ancora qualche anno».

Mettiamola così: le radici del metaverso si stanno piantando oggi, i frutti arriveranno. E copiosi: la società di consulenza McKinsey lo considera un business che, entro il 2030, varrà fino a cinquemila miliardi di dollari; secondo Gartner, nel 2026 una persona su quattro trascorrerà nei suoi territori come minimo un'ora al giorno. Ma impegnato in cosa? «Nel gioco o nello studio, tanto per cominciare» risponde Federico Rampolla, tra i pionieri del web e uno dei massimi esperti di digitale in Italia. Poi aggiunge: «Do per scontato che, nelle scuole e nelle università, gli approfondimenti con un visore sul naso saranno la regola. Saranno i prossimi compiti in classe. La ragione è che queste esperienze sono più efficaci, restano meglio in testa».

Faremo shopping in negozi virtuali, non solo di abbigliamento o gadget hi-tech: una famosa catena americana ha permesso di comporre online la propria pizza preferita prima di riceverla a domicilio; esploreremo a distanza le stanze della casa che vogliamo comprare, gli interni dell'auto che ci piacerebbe acquistare; parteciperemo a eventi, sfilate, seminari, concerti: quelli del deejay Marshmello e del rapper Travis Scott hanno raccolto, ciascuno, più di 10 milioni di spettatori urlanti e saltanti da casa; vedremo in anteprima le destinazioni verso le quali sogniamo di viaggiare e gli alberghi dove soggiornare; dialogheremo con il personal trainer

## Tre nuovi libri per esplorare il nostro domani

tra un esercizio e l'altro, con l'addetto della banca o di un servizio clienti per risolvere una scocciatura burocratica.

È evidente che incontreremo altri individui, non chattando, ma parlando e ascoltando la loro voce in diretta. E così sarà con i colleghi per una riunione, con amici e familiari per un aperitivo di gruppo, ognuno collegato dalla propria abitazione. I social network allargheranno le loro dinamiche; il sesso virtuale, di più.

**«Il metaverso» dice Montagna «crea una nuova relazione tra lo spazio e le persone.** Porta il contenuto all'interno del campo visivo». Un esempio pratico? «Un corso di formazione per medici in realtà virtuale. Guardano le loro mani rispondere ai comandi che impartiscono mentre operano corpi finti. Provano la sensazione fisica di essere sé stessi dentro il mondo digitale, non una freccia su uno schermo mossa da un mouse».

Per stringerlo in una formula, il metaverso è un'interattività credibile, tridimensionale, persistente: non si spegne mai. È ubiquo e trasversale: vi si accede dal display del pc, dello smartphone, da occhiali e visori da mettere in testa. «Ma negli Stati Uniti stanno già sperimentando

lenti a contatto che proiettano le informazioni sull'occhio, mentre Elon Musk studia un chip che s'impianta direttamente nel cervello» sottolinea Rampolla. Che paragona il metaverso «a un'immersione subacquea. Solo che anziché indossare una muta, per muoversi negli ambienti virtuali si utilizza un avatar».

È l'altro cardine del fenomeno, l'attore protagonista del metaverso: un pupazzetto che ci raffigura, un tramite digitale con le nostre sembianze. O che, all'inverso, non ci somiglia per niente: può essere un gatto, un robot, una creatura che fluttua nell'aria, qualunque entità viva riteniamo ci rappresenti. In vari casi, vestita all'ultima moda: gli abiti e gli accessori di bit con cui imbellire l'avatar sono già miniere d'oro su Fortnite, Roblox e altre piattaforme apprezzate dai giovanissimi. La società di ricerche inglesi Technavio prevede, entro il 2026, un giro d'affari da 6,61 miliardi di dollari solo per t-shirt, sneaker e altri capi che fisicamente non esistono, ma si comprano con le valute del mondo reale.

Il metaverso è questa strana entità: una potenziale prateria d'affari d'oro, una traiettoria extraterrestre che ubbidisce a regole di un altro pianeta, dalle ricadute tutt'altro che astratte. I suoi pericoli, infatti, sono concreti: oggi scorriamo le storie Instagram prima che scompaiano, domani rischiamo di essere travolti dall'ansia di non rimanere abbastanza nell'intangibile. Ed è qui che le sofisticazioni tendono la loro trappola: «Ci troveremo calati in

# Ma i guai dei colossi Usa potrebbero allungare i tempi

Prima che economica, è una crisi d'identità. Mark Zuckerberg ha creduto così tanto nel metaverso da cambiare il nome di Facebook in **Meta** e prepararsi a stravolgere il suo business, puntando su social network tridimensionali e interattivi, da cui spremere nuovi profitti. Non è andata benissimo: solo l'anno scorso ha speso oltre 10 miliardi di dollari e ha fatto sapere che per il 2023 le perdite operative cresceranno in modo significativo.

Nel frattempo, reportage impietosi, a cominciare da quelli del *New York Times*, descrivono il metaverso di Meta come un luogo desolato, semivuoto, in cui c'è poco o niente da fare. Di sicuro la bocciatura è prematura, magari il futuro sarà roseo, ma il presente è doloroso: Zuckerberg ha annunciato 11 mila licenziamenti, il 13 per cento della forza lavoro globale, mentre il titolo è crollato in borsa. Nell'ansia di accelerare i tempi del metaverso, il

padrone di **WhatsApp** e **Instagram** potrebbe finire per rallentarli. Non va meglio nel ventre di altri giganti impegnati nell'e-commerce e nell'intrattenimento, due cardini del metaverso: per **Amazon**, alcuni rapporti parlano di 20 mila licenziamenti, che non risparmierebbero top manager e staff impegnato in ruoli legati allo sviluppo tecnologico; **Disney**, secondo indiscrezioni, vorrebbe fare lo stesso e bloccare nuove assunzioni. Il recente cambio

della guardia al timone dell'azienda di Topolino potrebbe evitare il peggio, ma nulla esclude una reazione a catena in altre multinazionali, quasi che il comportamento di alcuni colossi legittimi atteggiamenti in passato mal tollerati dagli investitori. Il rischio, anche con il metaverso, è continuare a ripetere un errore già fatto: lasciare il privilegio di spostare il baricentro delle nostre vite a chi fatica a trovare una sua centratura.

(M.M.)

dinamiche divertenti e coinvolgenti. A furia di inseguirle, potremmo perdere di vista la vita vera» avverte Alessio Carciofi, docente di marketing e digital wellbeing all'università di Pisa.

**È la distopia del film *Ready Player One*, in cui orde di persone** cercano rifugio in un altrove simulato per sfuggire al pensiero incombente delle miserie quotidiane. Senza arrivare a tali derive, serve un approccio consapevole. Anche perché sarebbe miope ragionare al futuro: «I giovani» continua Carciofi «usano l'espressione in "real life", come contrapposizione alla normalità, che per loro risiede già nel digitale. È uno spaccato epistemologico davvero interessante». Che reclama attenzione: «Il metaverso è il luogo dove le esperienze fatte possono essere molto realistiche e immersive, talvolta con il rischio di danni soprattutto nei più piccoli» afferma Ernesto Caffo, presidente di Telefono Azzurro. «Dobbiamo costruire delle regole e dei percorsi che permettano alle nuove generazioni di vivere il mondo digitale in totale sicurezza, anche dal punto di vista della loro salute mentale».

Regole ad hoc serviranno pure per proteggere le identità smaterializzate, per evitare che nel metaverso qualcun altro finga di essere noi, mettendo in pericolo le nostre finanze e la reputazione. È la frontiera della pirateria informatica che imporrà una guerra contro il deep fake, il finto ingannevole perché sembra vero. Il metaverso offre un terreno fertile alle falsificazioni: «Le identità» riassume Montagna «diventeranno sempre più clonabili».

Rampolla suggerisce una soluzione: «Pur sancendo il diritto individuale di crearsi avatar diversi, sarà prioritario sviluppare standard certificati per far-

si riconoscere dove è necessario». Per esempio, dall'istituto di credito, dall'assicurazione o dalla pubblica amministrazione. Prepariamoci a dotarci di un avatar munito di Spid.

Secondo un rapporto di poche settimane fa a cura della società di ricerche Ipsos e dell'Osservatorio Metaverso, gli italiani guardano a tale orizzonte con un atteggiamento ambivalente: il 57 per cento del campione ritiene che potrà creare il rischio di far perdere il contatto con la vita fisica, il 40 per cento lo giudica un rischio per la privacy, il 28 per cento dice di averne paura; in compenso, il 51 per cento degli intervistati riconosce che gli consentirà di imparare e fare cose nuove, il 50 per cento si definisce emozionato di fronte allo spalancarsi di queste possibilità inedite. Sarà forse perché sono opportunità affascinanti, con l'eco di una magia infantile: «Da quando siamo bambini» spiega Montagna «ascoltiamo storie e favole che ci parlano di un universo parallelo, nascosto da qualche altra parte. Presto, avremo a disposizione una porta che ci conduce verso quei mondi. E li potremo vivere».

**«Il metaverso di oggi ricorda com'era internet negli anni Novanta»**

**Lorenzo Montagna,**  
esperto di digitale

© RIPRODUZIONE RISERVATA