

Oltre la globalizzazione

Transizioni *Transitions*



NUOVA
SERIE
28 / 2025

Memorie
Geografiche

28

LUCA LUCCHETTI*

PACE E METAVERSO: UN'ESPERIENZA PARTECIPATA TRA INTELLIGENZA ARTIFICIALE E AMBIENTI IMMERSIVI

1. L'EVOLUZIONE UMANA NELL'ERA DIGITALE: DAL MONDO FISICO AL METAVERSO. – L'evoluzione umana è un processo caratterizzato dalla capacità di adattarsi continuamente a nuovi ambienti, siano essi influenzati da cambiamenti climatici, mutamenti geografici o dallo sviluppo di nuove abilità cognitive e sociali. Questo adattamento non si limita alle trasformazioni fisiche, ma comprende anche la capacità di ridefinire i contesti in cui l'essere umano vive e interagisce. In epoca contemporanea, il concetto stesso di "ambiente" si è trasformato, ampliandosi ben oltre i confini del mondo fisico per includere dimensioni digitali e immateriali. Questi nuovi spazi, popolati da dati, algoritmi, immagini e pixel, assumono un ruolo sempre più rilevante nell'organizzazione dell'esperienza umana, influenzando profondamente il nostro modo di vivere e percepire il mondo (Ash *et al.*, 2018; Celata, 2018; Romano, 2022). Come evidenziato da Leszczynski (2019), le geografie digitali, infatti, sono ormai parte integrante della nostra esistenza, strutturando nuove modalità di relazione, percezione e conoscenza.

L'accesso a questi ambienti digitali richiede l'impiego di tecnologie sempre più pervasive, che vanno oltre il semplice utilizzo di dispositivi. Smartphone, computer, visori di realtà aumentata e virtuale sono oggi vere e proprie estensioni delle capacità sensoriali e cognitive dell'individuo. In questa prospettiva, la tecnologia si configura come un vettore di trasformazione, aprendo la strada a una nuova fase umana spesso associata al concetto di transumanesimo (Henry, 2021). L'evoluzione non è più determinata esclusivamente da forze naturali, ma viene attivamente plasmata dall'uomo attraverso la progettazione e gestione di ambienti digitali.

Tra le manifestazioni più emblematiche di questa trasformazione si colloca il Metaverso, un universo virtuale che funge da ponte tra il mondo fisico e quello digitale, che, come definito da Ball, è "una rete massicciamente scalata e interoperabile di mondi virtuali 3D renderizzati in tempo reale che possono essere vissuti in modo sincrono e persistente da un numero effettivamente illimitato di utenti con un senso di presenza individuale e con continuità di dati, come identità, storia, diritti, oggetti, comunicazioni e pagamenti" (2022, p. 27). In questo spazio, gli utenti possono non solo interagire ma anche costruire la propria identità attraverso avatar, ridefinendo così le dinamiche relazionali e sociali (Ball, 2022; Carbone, 2024).

Il Metaverso si configura quindi come un ecosistema digitale che favorisce ambienti inclusivi, accessibili e partecipativi, in cui la co-creazione di contenuti rappresenta un elemento chiave. La possibilità di personalizzare l'esperienza e di partecipare attivamente alla definizione degli spazi virtuali offre nuovi strumenti per l'espressione individuale e collettiva. Le tecnologie alla base di questi ambienti, come la modellazione 3D o le tecniche di rilievo fotogrammetrico e di laser scanner, permettono sia la creazione di paesaggi nuovi e immaginari, sia una riproduzione fedele del mondo reale e l'implementazione di simulazioni in tempo reale, che definibili Digital Twins, secondo Metcalfe *et al.*, mostrano una potenzialità maggiore in quanto "c'è l'opportunità, all'interno dei Digital Twins, di mettere in evidenza la rilevanza, il valore aggiunto e il ruolo della scienza geospaziale" (2024, p. 2). Questi elementi, infatti, non si limitano a replicare le caratteristiche spaziali di oggetti o ambienti, ma consentono la raccolta di dati in tempo reale, la progettazione di processi e procedure, e il monitoraggio delle loro prestazioni. L'impiego di questo insieme di tecnologie rende il Metaverso una struttura complessa e interconnessa, capace di supportare forme rizomatiche di conoscenza e apprendimento (Carbone, 2024), in cui le connessioni tra saperi, esperienze e pratiche si sviluppano in modo non lineare, dinamico e partecipativo.

Su queste basi teoriche e tecnologiche si fonda il progetto presentato in questo articolo, nato nell'ambito del master della Summer Peace University¹. L'iniziativa ha coinvolto un gruppo eterogeneo di partecipanti

¹ L'esperienza didattica si è tenuta a Belvedere Marittimo (CS) durante il master della Summer Peace University diretto dall'Istituto Calabrese di Politiche Internazionali – IsCaPI, in collaborazione con varie università, tra cui l'Università degli Studi della Tuscia.



provenienti da diversi contesti culturali, linguistici e professionali, con l'obiettivo condiviso di progettare uno spazio espositivo virtuale dedicato al tema della Pace. Sviluppato in modo partecipativo all'interno del Metaverso, il progetto è stato prodotto con l'idea che questi ambienti digitali possano diventare strumenti efficaci per favorire l'inclusione, la cooperazione e la riflessione critica, rendendo l'apprendimento un'esperienza condivisa e immersiva.

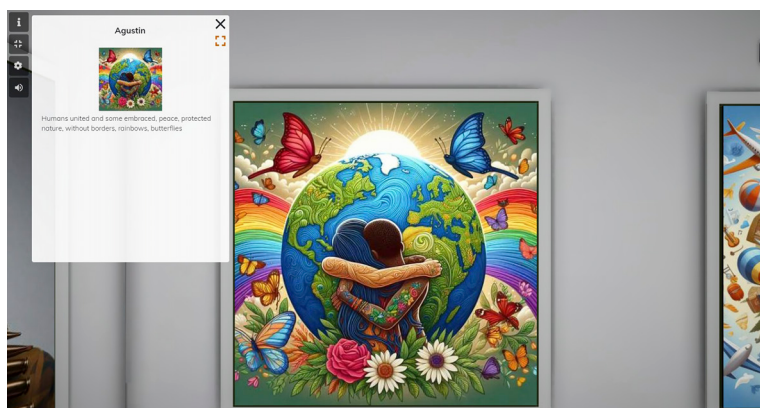
2. AI E METAVERSO DUE STRUMENTI INTEGRATI ED INCLUSIVI PER UNA MOSTRA SULLA PACE. — La realizzazione di uno spazio espositivo digitale dedicato alla Pace ha richiesto l'utilizzo di una piattaforma che consentisse un'interazione libera e tridimensionale tra gli utenti e che fosse accessibile da un'ampia gamma di dispositivi. La scelta è ricaduta sulla piattaforma Artsteps®, che permette la creazione di mostre virtuali di opere d'arte, immagini e fotografie all'interno del Metaverso. Questa si è rivelata particolarmente adatta a promuovere la condivisione, l'interazione e la socialità tra gli utenti, facilitando la discussione e lo scambio di idee. La decisione di utilizzare Artsteps® è stata condivisa con i partecipanti al progetto, coinvolgendoli attivamente sia nella fase di creazione delle opere visive sia in quella di progettazione e realizzazione della mostra. Il tema centrale, come già anticipato, è stato quello della Pace, esplorato attraverso opere generate con strumenti di intelligenza artificiale generativa, nello specifico Bing® Image Creator.

Ogni partecipante è stato invitato a creare una o più opere a partire da un *prompt* di informazioni testuali, formulato sia in lingua inglese sia nella propria lingua madre. Questa descrizione doveva specificare: lo stile dell'immagine (realistico, cartoonesco, disegnato), il macrotema della Pace e una breve descrizione del contenuto dell'opera. Le immagini così create sono state, in una fase successiva, selezionate collettivamente e inserite nello spazio espositivo virtuale, progettato utilizzando gli strumenti offerti dall'editor di Artsteps®.



Fonte: elaborazione personale dell'autore.

Fig. 1 - La Mostra della Pace nel Metaverso all'interno della Piattaforma Artsteps®



Fonte: elaborazione personale dell'autore.

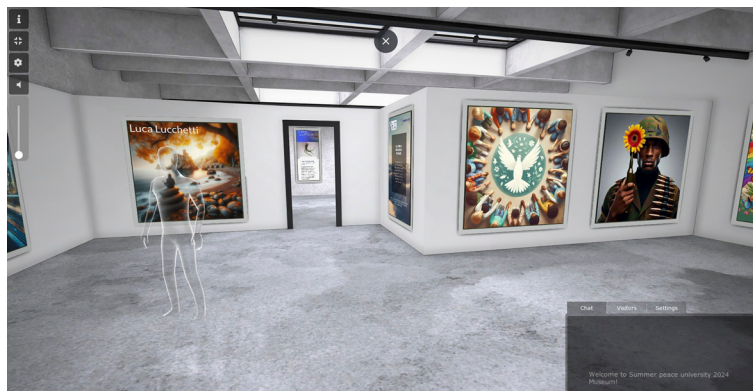
Fig. 2 - Una delle opere create durante la Summer Peace University e le informazioni collegate ad essa presenti nella parte descrittiva. Come si può notare essa mostra il prompt AI utilizzato per creare il disegno

Le immagini, pur essendo diverse per stile, colori e significati, erano tutte accomunate dalla stessa tematica. Per enfatizzare la natura partecipativa del progetto e la molteplicità delle interpretazioni legate al concetto di Pace, le opere sono state disposte nello spazio espositivo in modo volutamente casuale e non gerarchico (Fig. 1).

Per facilitare la comprensione e l'apprezzamento delle opere, ognuna è accompagnata da una scheda descrittiva che riporta il nome dell'artista, il titolo dell'opera e il *prompt* utilizzato per la sua creazione. Gli utenti possono visualizzare queste informazioni semplicemente cliccando sull'immagine. L'ambiente espositivo è stato inoltre arricchito da una traccia sonora di sottofondo, appositamente selezionata per favorire l'immersione dei visitatori e creare un'atmosfera suggestiva (Fig. 2).

Si deve constatare che però purtroppo allo stato attuale, la piattaforma Artsteps® presenta alcune limitazioni, come l'impossibilità di navigare tra spazi diversi integrati senza avvalersi dell'utilizzo di link esterni, una funzionalità presente in piattaforme più avanzate come ad esempio Spatial®. Tuttavia, la sua semplicità di utilizzo e la sua efficacia nel supportare la creazione partecipata da parte di più utenti

l'hanno resa la scelta ideale per questa tipologia di progettualità. Un esempio emblematico, infatti, di tali specifiche e dell'inclusività della piattaforma è rappresentato dal coinvolgimento alle attività di una studentessa argentina della Summer Peace University di circa 70 anni che presentava poca familiarità con la tecnologia, ma che, dopo aver seguito le procedure, è riuscita a generare e inserire autonomamente la propria opera nella mostra. La stessa alla fine ha, inoltre, dato volutamente testimonianza della facilità di utilizzo e creazione dell'intero workflow definendolo "semplice da utilizzare e creare" (Fig. 3).



Fonte: elaborazione personale dell'autore.

Fig. 3 - Visuale di come l'ambiente risulti navigabile tramite avatar in prima persona e dei processi di interazione tra utenti all'interno della mostra

La scelta di utilizzare Artsteps® rispetto ad altre piattaforme e strumenti nasce anche dalla volontà di esplorare le potenzialità del Metaverso come ambiente integrativo di tecnologie e tematiche diverse. Il quale, in questa prospettiva, non è visto come uno spazio isolato, ma come un luogo di incontro e scambio, capace di affrontare anche temi complessi e potenzialmente contrastanti.

3. CONCLUSIONI. – Il progetto presentato cerca di dimostrare come il Metaverso stia trasformando il modo in cui l'essere umano si relaziona con il mondo digitale e come questo cambiamento stia "influenzando" la nostra stessa evoluzione. Questo ambiente, infatti, molto probabilmente si affermerà, e già lo sta facendo, come uno strumento sempre più rilevante in ambito politico, economico e sociale, con un impatto crescente sul nostro futuro.

L'integrazione del Metaverso con tecnologie di digitalizzazione (fotogrammetria, laser scanner), gestione e monitoraggio (*Digital Twins*), visualizzazione (realtà virtuale e aumentata) e intelligenza artificiale (AI) apre un'ampia gamma di possibilità. La mostra digitale per la Pace è un esempio concreto di queste potenzialità. L'AI, ad esempio, può contribuire a ridurre le disuguaglianze digitali e linguistiche, consentendo la creazione di contenuti in diverse lingue e formati. La comunicazione digitale diventa così più visiva e inclusiva, promuovendo una comprensione più ampia e partecipata. Il Metaverso offre nuovi mondi e modalità di interazione, aprendo la strada a percorsi e spazi prima inaccessibili.

In conclusione, questo spazio non è solo un luogo virtuale, ma un processo dinamico e in continua evoluzione, che offre nuove opportunità per l'espressione creativa, il dialogo interculturale e, si spera, per la costruzione di un futuro più inclusivo e pacifico.

BIBLIOGRAFIA

- Ash J., Kitchin R., Leszczynski A. (2018). Digital turn, digital geographies? *Progress in Human Geography*, 42(1): 25-43.
- Ball M. (2022). *Metaverso*. Milano: Garzanti.
- Carbone L. (2024). Il Metaverso e le sue implicazioni geografiche. In: Crupi G., Gensini S., Pesaresi C., Romeo C., Toscano S., a cura di, *Prismi. Quaderni del dottorato in Scienze documentarie, linguistiche e letterarie*, n. 2. Milano: Ledizioni.
- Celata F. (2018). Il capitalismo delle piattaforme e nuove logiche di mercificazione dei luoghi. *Territorio*, 86: 48-56.
- Henry B. (2021). Postumanesimo, transumanesimo, umanesimo digitale. Le ragioni di una necessaria chiarificazione concettuale. *Annali del Centro studi filosofici di Gallarate*, 1(1-2): 81-99.
- Leszczynski A. (2019). Platform affects of geolocation. *Geoforum*, 107: 1-4.
- Leszczynski A. (2019). Spatialities. In: Ash J., Kitchin R., Leszczynski A., a cura di, *Digital Geographies*. Londra: SAGE, pp. 13-23.
- Metcalf J., Ellul C., Morley J., Stoter J. (2024). Characterizing the role of geospatial science in digital twins. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 13(9): 1-29.
- Romano A. (2022). *La geografia delle piattaforme digitali. Mappe, spazi, dati dell'intermediazione digitale*. Firenze: Firenze University Press.

RIASSUNTO: Questo articolo presenta una progettualità innovativa che esplora il potenziale del Metaverso come strumento per promuovere la pace e l'inclusione sociale. Il progetto ha coinvolto la creazione partecipata di una mostra virtuale sulla pace, utilizzando la piattaforma Artsteps® e l'intelligenza artificiale per generare le immagini. L'esperienza ha evidenziato come il Metaverso possa facilitare la comunicazione interculturale, l'espressione creativa e l'accesso alla tecnologia, promuovendo al contempo una riflessione critica sul concetto di spazio educativo.

SUMMARY: *Peace and metaverse: a participatory experience involving artificial intelligence and immersive environments.* This article presents an innovative planning that explores the potential of the metaverse as a tool for promoting peace and social inclusion. The project involved the collaborative creation of a virtual exhibition on peace, using the Artsteps® platform and artificial intelligence to generate images. The experience highlighted how the metaverse can facilitate intercultural communication, creative expression, and access to technology, while promoting a critical reflection on the concept of space education.

Parole chiave: Metaverso, intelligenza artificiale, mostra virtuale, partecipazione inclusiva

Keywords: Metaverse, artificial intelligence, virtual exhibition, inclusive participation

*Università degli Studi della Tuscia, Dipartimento di Scienze Giuridiche, Sociali e Pedagogiche – DIKE; luca.lucchetti@unitus.it