



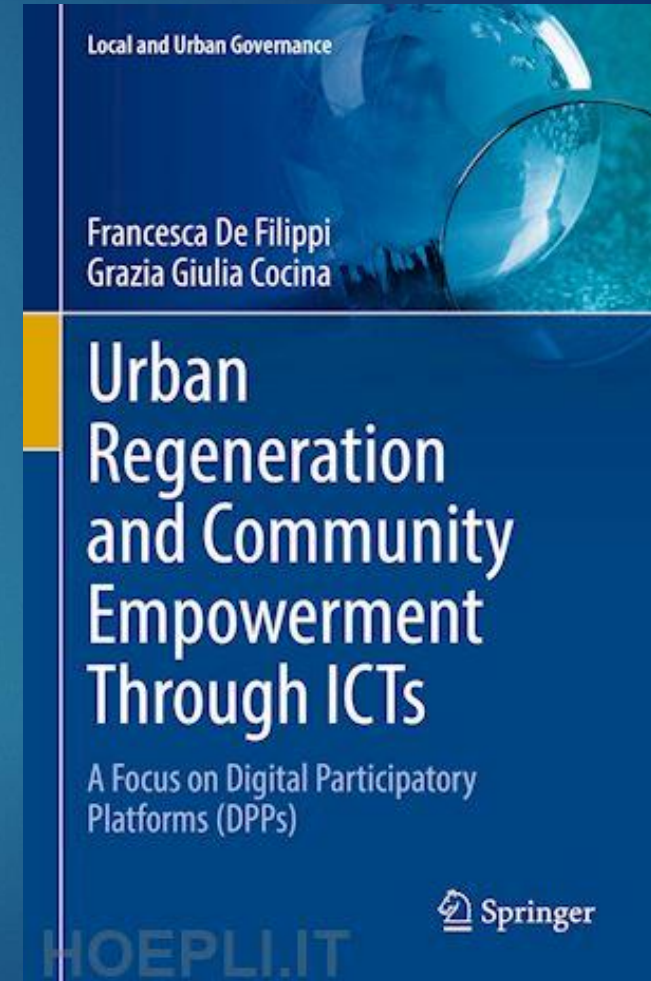
Rigenerazione Urbana digitale

IL METAVERSO NELLA PROGETTAZIONE CO-URBANA
E PER L'INCLUSIONE DEL CITTADINO DIGITALE

con il patrocinio



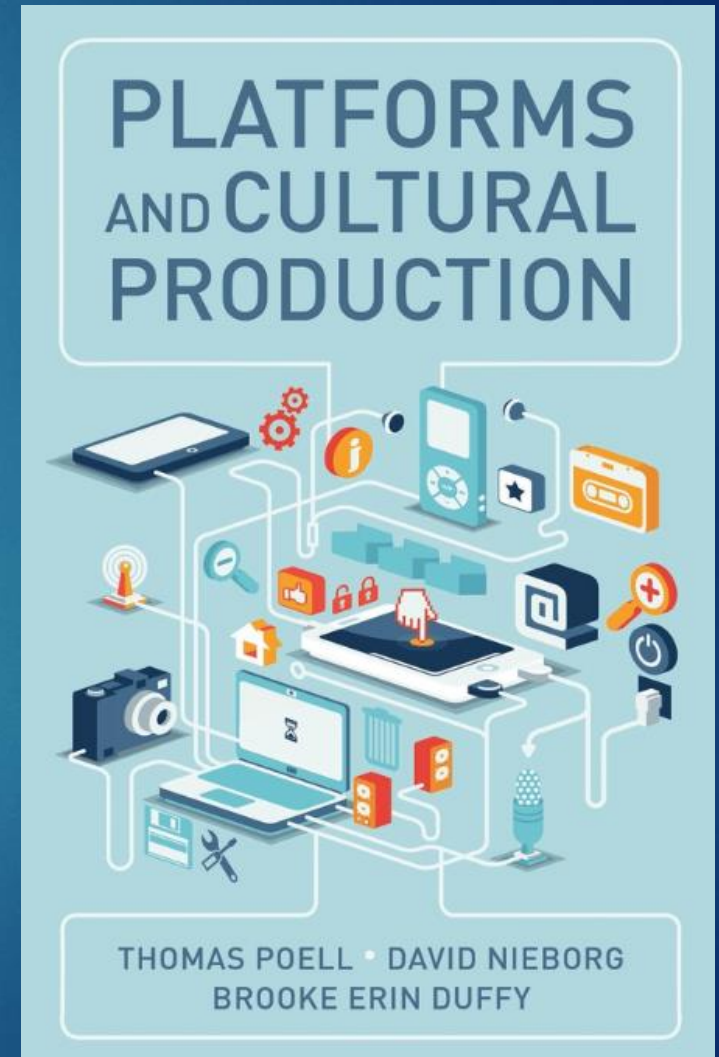
La rigenerazione urbana prende in considerazione le innovazioni digitali e sfrutta i cambiamenti tecnologici emergenti in un nuovo sviluppo di processi di rinnovamento urbano ed approcci decisionali. Choi e Kim, affermano che molte città in tutto il mondo si stanno preparando a diventare città intelligenti attraverso la rigenerazione urbana



Le infrastrutture dei dati, i processi economici e i modelli di governance delle piattaforme digitali stanno pervadendo sempre più i settori urbani e le sfere della vita urbana.

Questo fenomeno è noto come **platformization**, che a sua volta ha dato origine ai fenomeni della **platform society**, in cui le piattaforme stanno iniziando a permeare anche il nucleo delle società urbane. Una recente manifestazione di *platformizzazione* è il **Metaverso**, il cui concetto è entrato recentemente alla ribalta dell'opinione pubblica grazie al rebranding di Facebook in Meta. Lanciando la sua piattaforma social media globale tridimensionale, come conseguenza della evoluzione del web, così come lo conosciamo oggi, nel **web3d**, immersivo.

Il Metaverso rappresenta un'idea di un ipotetico "mondo virtuale parallelo" che incarna modi di vivere e lavorare nelle città virtuali come alternativa funzionale alla partecipazione collaborativa dei cittadini allo sviluppo delle città intelligenti del futuro: le **Smart City**



Metaverso è attualmente una delle principali parole d'ordine nel mondo della tecnologia, degli affari, della finanza e di imprese ed istituzioni. Ma come tutte le innovazioni tecnologiche la sua definizione è ancora confusa, contestata o modellata dalle ambizioni delle persone che la utilizzano.

Se nel futurismo e nella fantascienza, il Metaverso è narrato come un'ipotetica iterazione di Internet come un mondo virtuale unico, universale ed immersivo, facilitato dall'uso di visori di realtà virtuale (VR) o per la realtà aumentata (AR), agli albori della computer grafica digitale, nel mondo reale, i primi metaversi esistevano già sotto forma di videogiochi.

Infatti, circa venti anni fa, mentre Zuckerberg lancia il suo social media Facebook, LindenLab lanciava Second Life (SL): una piattaforma multimediale online che consente alle persone di creare un avatar di stess e di avere una seconda vita in un mondo virtuale online. Tuttavia, sebbene SL fosse arrivata a raccogliere in breve tempo circa un milione di utenti regolari, questa piattaforma social mediale 3d fu lanciata troppo presto per essere recepita da un utenza di massa.



Lo sviluppo della tecnologia digitale

La tecnologia produce spesso sorprese che nessuno prevede. I concetti di massima delle soluzioni tecnologiche future vengono spesso intuite da pochi con largo anticipo rispetto alle capacità tecniche di produrle, e al mercato di massa di saperle usare.

Spesso è impossibile prevedere come andranno applicate, quali intrinseche caratteristiche di usabilità più o meno contano, che tipo di modelli di governance o dinamiche competitive le guideranno o quali nuove esperienze saranno prodotte con le loro app.



Nei giorni odierni ...

Da almeno tre decenni gli addetti al settore dell'Industria dei Contenuti Digitali e molti esperti della sociologia dei nuovi media e della Cultura digitale, già potevano configurare nel loro immaginario come il web a tre dimensioni avrebbe rivoluzionato sia a livello infrastrutturale che concettuale l'approccio ad Internet.

Tuttavia, solo oggi lo sviluppo tecnologico infrastrutturale ci consente la fruizione di massa del Metaverso.

Definendo una delle applicazioni che caratterizzeranno un futuro, già presente: il **web 3.0**

I pezzi concettuali e tecnologici che compongono il puzzle per la loro diffusione di massa, diventando l'obiettivo per molti colossi della tecnologia mondiale, sono finalmente accessibili. creando le condizioni per l'introduzione sui mercati di nuovi servizi e le relative piattaforme su cui essere diffuse.



Cosa è realmente un Metaverso

Il Metaverso è ancora in fase di definizione, sia in senso letterale che figurato.

Eppure il suo potenziale, per scatenare la prossima ondata di disruption digitale, sembra sempre più chiaro. Con vantaggi nella vita reale che stanno già emergendo per utenti, istituzioni ed aziende che presto l'adotteranno.

Come abbiamo visto nei precedenti cambiamenti tecnologici - come l'emergere di Internet, seguito dai social media, dai dispositivi mobili, dal cloud e l'Intelligenza Artificiale (AI) - nuove strategie diventeranno rapidamente una grande posta in gioco.

Il concetto di Metaverso porta con sé il potenziale per avere un impatto su tutto: **dal coinvolgimento dei dipendenti di una azienda o una istituzione, all'esperienza del cliente, dalle vendite al marketing omnicanale all'innovazione di prodotto fino alla costruzione di reali comunità di cittadini digitali in mondi virtuali**



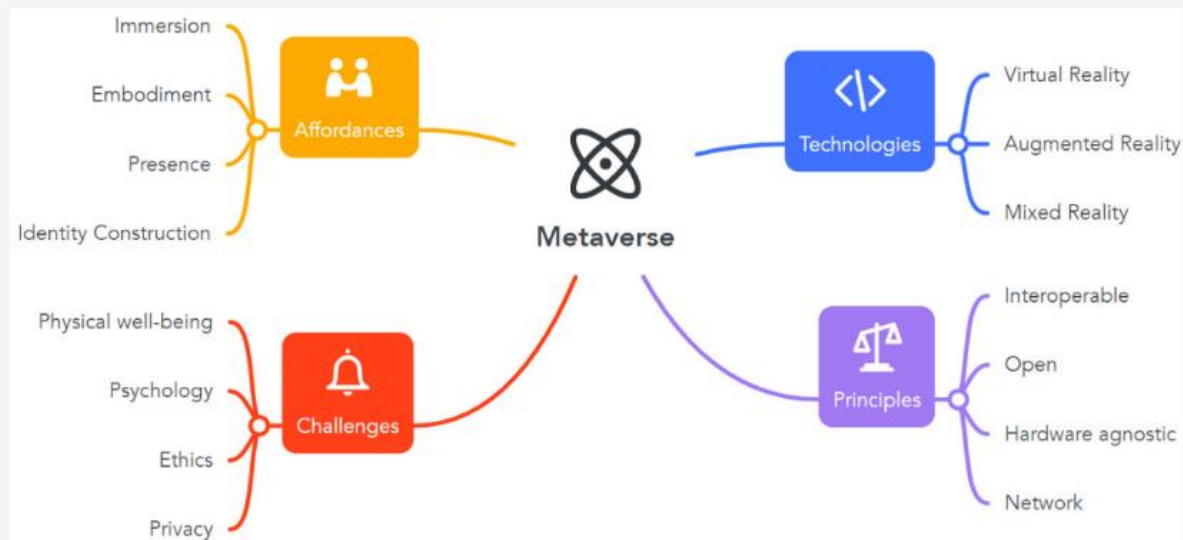
Lo sviluppo di un Metaverso

Siamo agli albori dell'era del web 3d.

Produttori di contenuti digitali ed esperti della comunicazione, in collaborazione con aziende ed istituzioni, hanno avviato programmi di ricerca applicata per scoprire e testare le potenzialità di questo nuovo media



Figure 1. Metaverse technologies, principles, affordances and challenges.



Ricerca applicata per l'experience designing digitale

Accenture nel suo rapporto "Meet me in the Metaverse" immagina scenari futuristici in cui le persone potranno divertirsi e socializzare in qualsiasi mondo immaginato o digitalmente ricostruito in un Metaverso. Contesti digitali in cui Aziende, Organizzazioni ed Istituzioni potranno insediare riproduzioni digitali delle loro attività in un continuum tra realtà fisiche e digitali: la cosiddetta **Realtà estesa**.

Sollecitando i loro leader ad essere pronti, a prepararsi alla sfida imposta da questo nuovo salto tecnologico. Ma il concetto di realtà estesa ha già catturato l'immaginazione di Individui, Istituzioni ed Aziende in tutto il mondo. Ha ispirato creativi e registi di film di successo che immaginano Metaversi composti da affascinanti mondi virtuali.

Tutti i Produttori di Contenuti digitali stanno lavorando per soddisfare la promessa di realizzare esperienze digitali veramente coinvolgenti ed immersive, pensando a come risolvere i problemi chiave riferiti all'interoperabilità e alla qualità e l'usabilità percepita dagli utenti.



Ricerca applicata per la rigenerazione urbana digitale e l'inclusione sociale del cittadino digitale

La ricerca applicata nel Metaverso, si sta focalizzando sulla capacità di costruire mondi digitali che offrano la possibilità d'interagire con luoghi e socializzare con individui senza soluzione di continuità. Non solo in mondi immaginari, ma anche simulando il mondo reale per ingaggiare ed affascinare l'Utente in forme di realtà mista.

Il nostro Centro Studi per l'Innovazione Sociale ha attivato in collaborazione con esperti della comunicazione di area umanistica, produttori di contenuti digitali e l'accademia, il programma "...nella Mano de D10s: un progetto di Rigenerazione Urbana e d'Innovazione Sociale per il Cittadino digitale."

con il patrocinio

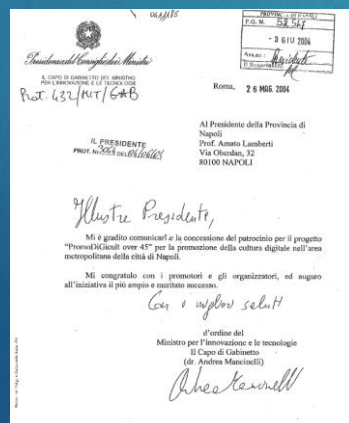


PromoDigiCult

Mediazione della Cultura Digitale: promuovere e diffondere la Cultura Digitale

Per gli Immigrati Digitali tutto ciò che riguarda non solo i processi tecnici, ma anche i concetti alla base dei processi di funzionamento e di applicazione del digitale sono oscuri. Il gap culturale che li affligge è dovuto più che una inadeguata, ad una assente Alfabetizzazione Digitale.

Il nostro gruppo di lavoro è stato tra primi in Italia a trattare l'argomento. E' già da oltre venti anni che lavoriamo per il contrasto al Digital Divide Culturale sia in collaborazione con le Istituzioni che con l'Accademia



Contrasto al Digital Divide Culturale

La Cultura Digitale si riferisce al modo in cui lo sviluppo della Cultura Individuale e Sociale viene modellata dall'introduzione e dall'uso delle Tecnologie Digitali

Cultura digitale è un concetto che descrive come la tecnologia ed internet stanno plasmando il modo in cui interagiamo come esseri umani. È il modo in cui ci comportiamo, pensiamo e comunichiamo all'interno di una Società in trasformazione digitale.

La cultura digitale è il prodotto dell'infinita tecnologia persuasiva che ci circonda e il risultato di un'innovazione tecnologica dirompente.

È applicabile a più argomenti ma si riduce a un tema generale: il rapporto tra l'Uomo e la Tecnologia.

Lo studio della cultura digitale abbraccia potenzialmente tutti gli aspetti della vita quotidiana e non si limita a Internet o alle moderne tecnologie di comunicazione.

E' l'avvento della **Società 5.0**



Social media e Contenuti originali per un engagement culturale digitale efficace, sono prioritari allo scopo di traghettare il cittadino immigrato digitale verso una società digitale davvero inclusiva per Tutti ...

2. Engagement, digital technology and the visual arts

Participatory media and changing audience expectations

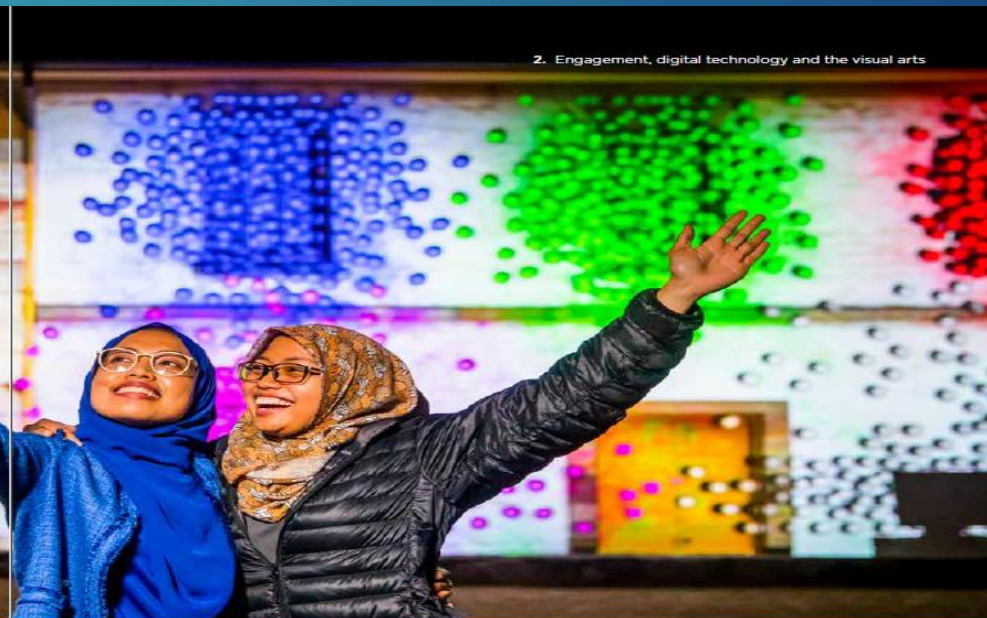
In the present day, it is seen as ever more important for public art institutions to reach out to audiences through social media to maintain an online presence, and to provide interactive ways of experiencing artworks in their collections. That these developments are happening at the same time is not a coincidence. Over the past decade and a half, cultural consumption has increasingly included a participatory element fuelled by the rise of mobile-enabled network media and a new kind of audience has evolved: one with 'expectations of great access for minimal (or no) cost; shifting notions of ownership and collection; and greater interaction, intervention and collaboration between audiences and creators'.³⁸ This change affects all genres from music to television to literature.

In the digital age, sharing and repurposing content online has become a commonplace engagement practice. At the same time, more institutions are embracing the idea of open access and allowing reuse of digitised collection items that are out of copyright and are now in the 'public domain'. There is some debate about whether creating a digital version of an item results in a new copyright, and some institutions choose to impose restrictions on their use (including charging licensing fees).³⁹ Others have taken an approach that gestures towards the collective cultural ownership envisaged by early promoters of Web 2.0. Rather than reverentially preserving art (although, of course, they still do this with the originals), influential art institutions have opened up their public domain image collections and also joined up with linked mega-repositories such as Europeana.



Friends having fun with the BALLpit light projection on Cadmans Cottage, The Rocks, during Vivid Sydney 2018. Credit: Destination NSW.

For example, the [Smithsonian Open Access portal](#) allows public domain images from the collection to be downloaded and used for any purpose – 'remixes' are encouraged (such as making a 'collagasaurus' from spliced bits of images). The [New York Public Library](#) offers the opportunity to create 3D moving gifs from stereograph images in their collection. Both examples include suggestions that these



2. Engagement, digital technology and the visual arts

creations should be shared (for example, the Smithsonian page clearly displays [#SmithsonianOpenAccess](#)), presumably in the hope that more people will visit the website as a result.

Interactive artworks are increasingly popular and do not always have a digital component. Lara Merrett was commissioned by Sydney's Museum of Contemporary Art to present *Paint Me In* in 2018. The installation featured brightly

coloured, moveable canvasses suspended from the ceiling. Visitors were encouraged to interact with the artwork – even to climb inside it – as well as to make their own versions from lengths of painted canvas.

Sometimes, extra digital aspects happen organically or unintentionally. This is the case in the immersive design exhibit by the Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, which used their collection of decorative wallpaper designs projected on

³⁸ Kretsch Q 2020, *Supporting Culture in the Digital Age* (International Federation of Arts Councils and Culture Agencies), <https://ifa-cca.org/en/news/2020/04/23/supporting-culture-digital-age>, p.5.

³⁹ McCarthy D & Wallace A 2020, 'Open access to collections is a no-brainer – It's a clear-cut extension of any museum's mission', *Apollo*, 1 June, <https://www.apollo-magazine.com/open-access-images-museum-mission-open-glen>.

Napoli 3d in Metaverso: la nuova frontiera della progettazione co-urbana



La progettazione co-urbana sta adottando sempre più media comunicativi virtuali e cyberspazi per connettersi con comunità e professionisti delle istituzioni rappresentative dei cittadini. Le tecnologie offerte dall'era del metaverso, la loro natura e il tipo di comunicazione e rappresentazione nella progettazione della città mostrano opportunità e sfide per l'attuazione di tali iniziative. Una gamma di tecnologie XR connesse, multimodali e multisensoriali viene esplorata nei laboratori e utilizzata in luoghi per consentire la partecipazione e la collaborazione dei Cittadini nella progettazione e la pianificazione della città., come già sta avvenendo per Città reali come Dubai o Seoul che sono entrate o si apprestano a portarsi nel Metaverso.



Napoli potrebbe essere la prima città d'Italia, in Metaverso ... il nostro Centro Studi sta già lavorando anche per questo scopo

nelle prossime slide la sintesi di: nella mano de D10s

Grazie!

www.difesacivile.info

www.metaversi.biz

www.raempowering.com

[“...nella Mano de D10s](#)

info@difesacivile.info