ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 189 Wednesday 9 february 2022

Metaverso e formazione online

Ultimamente sentiamo spesso parlare del metaverso come la prossima scommessa tecnologica: cos'è e che effetti potrebbe avere sulla formazione?

In un precedente articolo, abbiamo già affrontato il tema della **realtà mista e holoportation** con avatar.

Ultimamente sentiamo sempre più spesso parlare di **Metaverso**, portato alla ribalta da Mark Zuckerberg, dopo l'annuncio del rebranding di Facebook in Meta.

Metaverso: cos'è

Il termine "metaverso" è stato originariamente coniato nel 1992 da Neal Stephenson nel romanzo fantascientifico "Snow crash" per indicare uno spazio tridimensionale online all'interno del quale persone fisiche possono muoversi, condividere situazioni sociali e interagire attraverso avatar personalizzati.

Ambiti di applicazione del metaverso

Il metaverso ha creato grande curiosità anche nel mondo del **business** e molti hanno già iniziato a investire in questo senso. Non sono solo i social network (Facebook, Tik Tok), il mondo della tecnologia software (Microsoft) o l'industry dei videogiochi (Fortnite) a mostrare interesse per questa nuova frontiera della tecnologia, ma anche brand del lusso che hanno creato esperienze di shopping virtuale (Gucci) o disegnato collezioni per gli avatar stessi (Moncler, Balenciaga), o il mondo del banking (Kookmin Bank) che permette ai clienti di comunicare con lo staff rispetto ad offerte personalizzate in uno spazio virtuale e personale, oppure, ancora, il settore della cultura e dell'arte (musei, gallerie, case d'asta e festival).

In generale, la promessa del metaverso è quella di consentire maggiore **sovrapposizione tra la vita digitale e fisica** di ognuno, in modo accessibile e consentendo di creare, acquistare e vendere beni per poi spostarli da una piattaforma all'altra (attraverso la **blockchain**).

Alcune piattaforme sono ad oggi operative e hanno già servito l'innovazione e lo sguardo aperto al futuro di grandi brand, permettendo alle persone di riunirsi per **esperienze formative, lavorative, ludiche, creative e di socializzazione**.

I contenuti delle piattaforme, però, non saranno creati in tutto e per tutto dagli utenti, come nei primi social network, ma dall'azienda che curerà la creazione degli scenari e ambienti, degli avatar, dello storytelling.

Se si pensa che a Febbraio 2022 in India, anche per evitare le problematiche di assembramento, una coppia di sviluppatori di software ha organizzato non una cerimonia su Zoom, bensì un **meta-matrimonio** (avendo come ambientazione niente poco di meno che il castello di Hogwarts) con tanto di invitati-avatar, non riesce difficile pensare alle molteplici applicazioni che si potrebbero aprire con questa tecnologia.

Metaverso e formazione

Nel mondo della **formazione**, sicuramente, moltissime opportunità e innovazioni potrebbero farsi strada in futuro.

Durante la pandemia, infatti, circa 1,6 miliardi gli studenti di 192 paesi (ovvero il 91% della popolazione studentesca mondiale) ha subito interruzioni nel percorso didattico. Da questa situazione emergenziale ha preso piede la diffusione di piattaforme educative e sempre più diffuse sono state le **piattaforme eLearning per la formazione aziendale**. La sfida del mondo della formazione (aziendale o scolastica), oltre al **digital divide**, è certamente la ricerca di **soluzioni formative più inclusive e creative**.