

Luca Di Majo e Gino Frezza, *Il Metaverso. Profili strutturali, socio-mediologici, economici e giuridici*, Mimesis, Udine, 2025

Francesco D'Ambrosio
Università degli Studi di Roma TRE

Keywords:

metaverso; società digitale; media studies; interdisciplinarietà; ambienti virtuali

Il Metaverso. Profili strutturali, socio-mediologici, economici e giuridici curato da Luca Di Majo e Gino Frezza, si presenta come un saggio necessario, non solo per capire l'essenziale, ma per responsabilizzarsi alla conoscenza in materia. Il libro nasce da una ricca giornata di confronti e di studi presso l'Università di Salerno, precisamente l'8 maggio 2024, dove si è puntato alla lettura sinottica del fenomeno metaverso e una presa di coscienza sul ruolo non marginale che deve avere il diritto.

Uscito nell'estate 2025, il testo si propone come un compendio multidisciplinare, frutto di un dialogo tra diverse competenze che convergono e cercano di proporre al lettore un punto di partenza per capire per bene il metaverso. Come da nota degli stessi curatori (2025, p.9), il tema del metaverso è attualmente poco arato, eppure la sua complessità e attualità richiama ricercatori curiosi e dai background accademici diversi. Non si tratta, infatti, solo di un problema tecnologico, ma una questione di civiltà: l'accrescimento di dipendenze e il soffocamento delle libertà, infatti, sono gli estremi di un discorso che oscilla tra apocalittici e integrati, e che vede come oggetto d'indagine qualcosa in continuo divenire. Per questo motivo il metaverso va studiato in maniera interdisciplinare. In tale prospettiva, il libro è stato strutturato in tre sezioni, ognuna particolareggiata da un nutrito numero di contributi. La sezione uno ha accolto i cosiddetti profili strutturali, ovvero i contributi che specificano ciò che è utile conoscere per comprendere al meglio la struttura del metaverso, le caratteristiche e il funzionamento dei mondi paralleli. Tale sezione ha il merito di riportare la discussione del metaverso alle sue condizioni di possibilità: mondi persistenti, XR come interfaccia e la convergenza con l'IA generativa nella promessa di ambienti più responsivi. La genealogia proposta mette in relazione le esperienze dei mondi virtuali e dei giochi online con le attuali forme di persistenza e sincronizzazione. È su queste premesse che Massimiliano Rak nel primo saggio introduce i tre assi portanti del metaverso: la plausibilità intrinseca dei mondi virtuali, la possibilità giocosa di esplorazione e conoscenza data dagli avatar agentivi e relazionali (Argenton, Triberti, 2013) e la contiguità sensoriale e non necessariamente ludica data dalla realtà estesa.

L'estensione al cosiddetto metaverso industriale e ai gemelli digitali è un secondo punto fermo: qui l'argomento – noto ma spesso trattato per slogan – è ricondotto all'idea che l'informazione possa sostituire parti del ciclo fisico di produzione in modo più efficiente, abilitando design, formazione e manutenzione predittiva su infrastrutture e catene logistiche complesse. Qui, col saggio di Leo Sorge, si va più a fondo, chiarendo i plurimi aspetti del *digital twin* e delle possibili applicazioni proprio nel metaverso industriale (Di

Majo, Frezza, 2025, p.47). Il terzo saggio di Christiano Presutti sottolinea invece come il metaverso sia un concetto in divenire, asintotico, dove ogni mutamento tecnico e sociale ne muta i contorni e la definizione. In particolare, gli eventi dovuti alla pandemia da covid hanno accelerato enormemente sviluppo, ricerca e interesse generale alla tematica, soprattutto nel settore dell'IA e della blockchain. Un controcanto utile arriva poi nel saggio di Francesco Parisi, ossia dalla discussione del rapporto tra immagine, realtà aumentata e ciò che viene chiamato *diaverso*, ovvero la torsione dell'attenzione verso l'aumento del reale più che verso l'evasione nel virtuale. La sezione, infine, si conclude con un altro contributo di Sorge, che si propone come raccordo tra le due prospettive degli autori precedenti e chiarifica come il metaverso debba essere considerato come un processo di negoziazione sociale, politica ed economica dove il *digital twin* rappresenta la perfetta cerniera tra reale e virtuale.

Il libro prosegue poi con la sezione due, che ha accolto i contributi dei cosiddetti profili socio-mediologici. Qui è dove il testo espone la propria postura: l'immersione esperienziale, come spiega Gino Frezza nel primo contributo della sezione, non deve essere trattata come un assoluto tecnico, ma come costruzione storica che ha una genealogia nei media e nelle forme di attenzione e di identificazione cinematografiche. Soprattutto, spiega successivamente Marco Centorrino, non si deve cedere alla tentazione di rinominare Internet come 3.0: bisogna provare invece a circoscrivere ciò che cambia nell'esperienza, nel ruolo degli avatar e nella negoziazione quotidiana di identità e corporeità, che nei contesti immersivi si ridefiniscono senza mai staccarsi dalla pressione degli ambienti sociali d'origine. Si tratta, per l'autore, di un salto qualitativo importante e necessario nell'esperienza e nella governance per il metaverso.

Un'interessante lettura di archeologia dei media viene invece proposta dal successivo contributo di Mario Tirino, che demistifica il metaverso riportandolo a infrastrutture e capitalismo delle piattaforme. L'analisi del Metaverso attraverso la lente teorica di Friedrich Kittler usata da Tirino mette in discussione la narrazione che lo descrive come un'utopia digitale aperta, inclusiva e democratica. Da questa prospettiva, il Metaverso appare invece come la prosecuzione e l'amplificazione delle logiche di potere, controllo e sfruttamento proprie del capitalismo digitale. Piuttosto che costituire uno spazio neutrale di interazione, esso si presenta come un ambiente profondamente plasmato dalle élite tecnologiche, che ne stabiliscono le regole, traggono profitto dalle attività degli utenti e rafforzano il proprio controllo sulle infrastrutture digitali (ivi p.115).

Il valore di questi saggi risiede nella loro capacità di offrire strumenti critici per interpretare il Metaverso non soltanto come un prodotto tecnologico, ma come un fenomeno complesso che coinvolge dimensioni economiche, sociali, culturali e politiche. Frezza, Tirino e Centorrino mostrano infatti come il Metaverso rappresenti molto più di un'innovazione tecnica: esso costituisce un progetto che ridefinisce le logiche dell'economia digitale e le modalità dell'interazione sociale, con effetti che travalicano il campo strettamente tecnologico (ivi, pp. 120-135). Da questa prospettiva, la lettura combinata delle loro riflessioni fornisce un punto di vista essenziale e critico sulle trasformazioni del futuro digitale, oltre le narrazioni promozionali. L'analisi finora proposta si rivela preziosa per affrontare le sfide del digitale con lucidità, senso storico e libertà di pensiero.

Il testo continua con la seconda parte della sezione mediologica che riprende il fil rouge critico con il contributo di Lorenzo di Paola, che propone una mappatura delle opportunità e dei rischi ragionando su dipendenze, potere tecnocratico e derive tecnofeudali, alla cui base per l'autore, ci sono soprattutto le illusioni e le visioni ottimistiche di Pierre Levy

(1994) e altri autori simili, che sono state in parte – o del tutto – tradite. L'approccio di Di Paola è pragmatico: in certi contesti (formazione, riabilitazione) l'immersivo può davvero aiutare, ma gli stessi meccanismi che tengono agganciati gli utenti possono generare dipendenze, spinta alla profilazione e precarizzazione del lavoro creativo. Su questo crinale interviene Josephine Condemi, che sposta l'analisi sul piano sensoriale e usa il gusto per mostrare dove l'immersivo incontra un limite strutturale: non tutto è traducibile in codice e riconoscere questa soglia non è una resa, ma il presupposto per obiettivi e metriche realistici. I contributi continuano con la riflessione di Antonella Napoli, che lavora sull'avatar come tecnica relazionale. L'autrice non lo tratta né come fuga identitaria né come trappola: l'avatar serve a gestire l'identità, modulando prossimità e distanza relazionale a seconda delle norme implicite dei contesti che si abitano.

Successivamente Angelo Romeo affronta l'intelligenza in chiave operativa: i sistemi di raccomandazione e modelli generativi agiscono come dispositivi di montaggio dell'esperienza, riorganizzando memoria, attenzione e attribuzione d'autore. È da qui che nasce, per l'autore, l'esigenza di criteri seri di trasparenza e responsabilità. Luigi Somma invece riporta al centro del discorso il corpo come misura della presenza, altresì il luogo in cui si ridefiniscono i confini tra pubblico e privato, pudore ed esposizione. In pratica, ricorda che ogni promessa di presenza virtuale passa comunque dalla percezione incarnata e dalle regole sociali che la circondano. Ancora una volta, infine, la chiosa di Frezza ricompone i passaggi: l'immersivo va trattato come ecologia socio-tecnica, dove posture dell'attenzione, pratiche e infrastrutture cooperano a produrre l'esperienza, evitando tanto l'enfasi quanto l'allarme.

A questo punto del testo sopraggiunge la terza parte della sezione socio-mediologica dove i diversi contributi si verticalizzano su specifiche aree di applicazione del metaverso. Cristiana Ferrigno prende la sanità come banco di prova concreto: l'immersivo ha senso solo quando migliora davvero l'aderenza alle terapie e la continuità della cura, dentro protocolli affidabili e responsabilità chiare, altrimenti resta un potenziatore dell'attenzione senza valore clinico. Michelle Grillo, invece, mostra che la moda usa avatar e oggetti digitali per sperimentare identità e appartenenze: funziona quando le piattaforme non chiudono l'ecosistema, perché la creatività vive di circolazione, remix e partecipazione delle comunità. Quasi a continuare il ragionamento, Ivan Pintor Iranzo analizza il metaverso dal lato delle immagini: mostra come render, concept art, pubblicità e interfacce costruiscano l'idea stessa di questi mondi, prima ancora della tecnologia. Le immagini non si limitano a illustrare: orientano desideri, progetti e regole, perché funzionano come dispositivi di world-building che addestrano il nostro sguardo su ciò che è possibile e per chi (Di Majo, Frezza, 2025, p. 223). Simona Castellano prosegue con suo contributo, e usa lo sport come cartina di tornasole dell'“esserci a distanza”, ovvero, mostra come gli ambienti immersivi intensifichino la fruizione e decentralizzino l'evento (interazione del pubblico, esperienze second screen, stadi virtuali), ma al tempo stesso aprano nodi molto concreti: proprietà e sfruttamento dei dati di performance, uso delle statistiche in tempo reale, nuove forme di trasmissione e diritti connessi. Ne esce un quadro ambivalente, con più coinvolgimento e accesso, ma anche necessità di regole chiare su dati, licenze e responsabilità degli operatori (ivi p. 230).

Marco Navarra sposta poi l'attenzione sui musei, e propone di passare dalla logica della sostituzione a quella dell'integrazione: la mediazione immersiva non rimpiazza l'incontro con l'opera, ma può costruire contesti interpretativi più ricchi e ampliare l'accesso, a condizione che sia il progetto curatoriale a guidare la tecnologia, e non il contrario.

Emanuela Piga Bruni, in chiusura, riannoda il filo: la corporeità resta il criterio di misura etico e politico per valutare ambienti e pratiche e ricordarlo significa chiedere a ogni applicazione in che modo ridefinisce presenza, confini tra pubblico e privato e possibilità di accesso, evitando sia l'enfasi che l'allarme (ivi p. 256). È precisamente da qui che la discussione deve farsi giuridica ed economica, perché ciò che negli usi appare come esigenza di evidenza, apertura, tutela dei dati, cura della mediazione e rispetto dei limiti corporei diventa, sul piano istituzionale, problema di responsabilità, trasparenza, interoperabilità e concorrenza.

L'ingresso nella parte giuridica, l'ultima del testo, rende chiare e visibili le regole del vivere nel metaverso per agire con buonsenso e consapevolezza (Gigerenzer, 2023). Francesca Paruzzo chiarisce che, quando il design orienta in modo prevedibile le condotte, non basta invocare la novità tecnologica: operano doveri di correttezza, informazione e sicurezza e si attivano forme di responsabilità coerenti con l'ordinario diritto dei mercati, senza eccezionalismi. Continuando, Maria Francesca De Tullio porta l'attenzione sulla qualità dei dati in gioco: posture, traiettorie, linee di sguardo sono dati biometrici e prossemici, dunque richiedono liceità effettiva, minimizzazione, sicurezza by design e poteri reali di controllo da parte degli interessati. Il consenso generico, infatti, non regge quando ad essere registrata è la presenza stessa (ivi p. 284). Il nodo del chi decide è affrontato invece da Andrea Venanzoni con la metafora della Cyber-Vestfalia: nello stesso ambiente si sovrappongono leggi pubbliche, standard tecnici e condizioni d'uso, con il rischio di una sovranità di fatto delle piattaforme. La domanda da porsi è come garantire che l'enforcement dei diritti non dipenda dall'arbitrio di chi controlla l'infrastruttura. E la risposta sembra esserci con la proposta di Mario Passaretta: standard aperti e verificabili, interoperabilità che non sacrifichi la sicurezza, responsabilità proporzionata al grado di controllo, valutazioni d'impatto che includano privacy, lavoro, concorrenza, accessibilità e sostenibilità dove l'obiettivo è preservare innovazione e spazio pubblico insieme (ivi p. 336).

Miriam Abu Salem affronta poi il rapporto tra religioni e ambienti immersivi, mostrando come pratiche, luoghi e autorità del sacro vengano rinegoziati quando il culto si sposta in spazi digitali condivisi. Il punto non è "se" la religione possa esistere nel metaverso, ma come: traduzione dei rituali, costruzione di comunità diasporiche, gestione dell'autenticità, cura dei confini tra esperienza spirituale e spettacolarizzazione. Ne derivano questioni concrete: governance dei luoghi simbolici, rischi di mercificazione dell'oggetto sacro, tutela degli utenti più vulnerabili.

Su questa base, Marco Bassini ricolloca il discorso nel telaio dei diritti: la libertà religiosa e la pari dignità non sono sospese negli ambienti immersivi. Servono criteri per bilanciare libertà di espressione, protezione da discorsi d'odio e limiti ai poteri privati che amministrano l'accesso a spazi che diventano, di fatto, luoghi di esercizio del culto e della comunità. La bussola è costituzionale: garanzie procedurali, trasparenza delle regole e controllabilità delle decisioni che incidono sull'esercizio dei diritti (ivi p. 376).

Chiude il volume Anna Papa traducendo questi principi in tutele d'uso: informazione chiara quando il design orienta scelte e percezioni, protezione del consumatore rispetto a offerte spirituali a pagamento o pratiche scorrette, rimedi accessibili contro esclusioni arbitrarie o trattamenti opachi dei dati sensibili. L'ambiente immersivo, anche quando ospita pratiche religiose, resta uno spazio di mercato e di relazione che richiede responsabilità, trasparenza e rimedi effettivi.

In definitiva, il volume restituisce il metaverso per ciò che è: uno spazio civile in cui esperienza, immaginari, mercato e diritto si co-determinano. La tenuta tra i piani è il suo

merito maggiore: le cornici teoriche evitano slogan, i casi d'uso funzionano da verifica, la parte giuridica offre criteri applicabili senza eccezionalismi. Restano cantieri aperti, ma sono aperture di ricerca, non lacune. In questa misura, la tecnica vale solo se sorretta da regole chiare e verificabili e se le promesse di esperienza non oltrepassano i diritti che le legittimano (Floridi 2017). È per questo che il libro risulta utile: consegna al lettore una lingua comune con cui insegnare, progettare e decidere, distinguendo l'innovazione che produce valore pubblico da quella che fa soltanto rumore.

References

Argenton L., Triberti S. (2013). *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*. Milano: Apogeo.

Di Majo L., Frezza G. (2025). *Il metaverso: Profili strutturali, socio-mediologici, economici e giuridici*. Udine: Mimesi.

Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Milano: Cortina.

Gigerenzer G. (2023). *Perché l'intelligenza umana batte ancora gli algoritmi*. Milano: Cortina.

Lévy P. (1994) *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Milano: Feltrinelli.

About the Author

Francesco D'Ambrosio, laureato in Sociologia presso l'Università di Napoli Federico II e in Educazione degli adulti presso l'Università RomaTRE. Ha lavorato come impiegato HR e docente per corsi di formazione-lavoro. Ha scritto per diverse riviste scientifiche, tra le quali "FUTURI", rivista italiana di futures studies. Attualmente cura il progetto editoriale sociologicamente.it.