

10 miti da sfatare sul Metaverso

 Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso

Esistono più Metaversi

1

Falso, il Metaverso – per definizione - è uno solo, composto da diversi mondi virtuali interoperabili e interconnessi tra di loro, un concetto assimilabile al rapporto tra universo e galassie. Parlare di “Metaversi” è quindi concettualmente errato. Il Metaverso oggi si sta ancora sviluppando e bisognerà capire quale direzione prenderà.

Il concetto di Metaverso è stato ideato da Facebook nel rebranding in Meta

2

Falso, il concetto di Metaverso, nel corso degli ultimi trent'anni, è stato affrontato molte volte in molti campi, dalla letteratura (Snow Crash – 1992, Player One – 2011) alla cinematografia (Ready Player One – 2018). Meta ha riportato in luce il termine Metaverso per rappresentare una rivoluzione digitale portata dalle tecnologie di Extended Reality e che cambierà il modo di navigare il web e l'interazione tra mondo reale e digitale. In realtà Meta per ora sembra concentrarsi nello sviluppo di un suo mondo virtuale che potrebbe, in futuro, andare a costituire uno degli ambienti del Metaverso.

Il Metaverso è sinonimo di realtà virtuale

3

Falso, la realtà virtuale è una tecnologia immersiva che permette di entrare in un ambiente virtuale simulato, mentre il Metaverso è un concetto più ampio, composto da una moltitudine di mondi virtuali interconnessi tra loro. La realtà virtuale, insieme alle altre tecnologie di Extended Reality (Realtà Aumentata e Realtà Mista), rappresenta uno dei pilastri che costituiscono il Metaverso, ma un progetto di realtà virtuale non è per forza parte del Metaverso.

Il Metaverso è accessibile solo tramite un visore

4

Falso, il Metaverso è hardware agnostico. Non necessita di uno specifico device per l'accesso in quanto è raggiungibile liberamente da smartphone, PC o visore. L'hardware di accesso cambia il livello di immersività dell'utente, ma non ne preclude gli aspetti funzionali.

Il Metaverso è solo gaming

5

Falso, anche se il Metaverso oggi viene associato principalmente alle attività di gaming (che sono tra le prime esperienze accessibili all'interno dei mondi virtuali esistenti), potenzialmente promette di generare opportunità in molti ambiti applicativi trasversali e differenti. Potrà essere, ad esempio, uno spazio in cui socializzare ma anche un'area per sviluppare iniziative di business sia in logica B2c sia in logica B2b (dalle attività di relazione con il cliente - comunicazione, marketing, vendita - alle iniziative per i dipendenti - formazione e training - fino al supporto ai processi interni delle aziende o alle relazioni di ecosistema). Con lo sviluppo del Metaverso sarà più chiaro quali saranno i progetti maggiormente interessanti.

Il Metaverso non avrà legami col mondo reale

6

Falso, le attività che gli utenti svolgono - attualmente nei mondi virtuali esistenti e in futuro nel Metaverso - possono avere anche un collegamento con il mondo fisico e viceversa. Ad esempio, la possibilità di vincere sconti da utilizzare nel punto vendita fisico o di visualizzare e ordinare prodotti da ritirare in negozio, accessi esclusivi a beni o servizi reali, o l'evento virtuale che diventa un'estensione di quello fisico. Dall'altro lato, lo sviluppo e la diffusione di device per accedere all'Extended Reality (come, ad esempio, gli occhiali) porteranno ad avere esperienze reali arricchite da contenuti digitali e un'ulteriore possibile integrazione tra mondo digitale e reale.

10 miti da sfatare sul Metaverso

 Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso

Il Metaverso non permette alle imprese di fare business

7 Falso, il Metaverso potrà rappresentare una possibilità per le aziende di ampliare la propria offerta di beni e servizi a consumatori e aziende, ad esempio con il lancio di prodotti digitali specifici (es. collezioni NFT) o la realizzazione di eventi fruibili esclusivamente all'interno di questo nuovo mondo; creerà nuove modalità e canali di relazione con il cliente e consentirà di raggiungere nuovi utenti; consentirà di svolgere attività collaborative a distanza con un'elevata immersività. Sono solo alcuni esempi che evidenziano, come, da un lato sarà possibile rafforzare processi e prodotti già esistenti, dall'altro si potranno creare nuove opportunità di business al momento inimmaginabili.

Il Metaverso è sinonimo di Web3

8 Falso, il Metaverso non è sinonimo di Web3 ma ne potrà essere parte. Il Web3 rappresenta una nuova versione del web fondata su alcuni principi chiave come la decentralizzazione, la componibilità delle applicazioni, l'accessibilità dei servizi, la privacy dei dati, la possibilità per gli utenti di possedere e scambiare asset digitali e gestire la propria identità online senza intermediari. Il Metaverso si fonderà su tre pilastri: mondi virtuali, tecnologie di XR e interoperabilità, con quest'ultima che potrà essere ottenuta più facilmente grazie al Web3.

Il Metaverso ingloberà tutti i progetti sviluppati con tecnologie di Extended Reality

9 Falso, in base alla tipologia di progetto da realizzare saranno le aziende a dover valutare se l'impiego del Metaverso sia utile o essenziale per raggiungere un determinato scopo o se le tecnologie di Extended Reality siano già più che sufficienti.

Il Metaverso è già morto

10 Falso, il Metaverso non può considerarsi morto semplicemente perché il vero Metaverso con tutte le sue caratteristiche peculiari, ad oggi non esiste. In questo momento, esistono tanti mondi virtuali che in futuro potranno, forse, diventare interoperabili fra loro e componibili, costituendo così le fondamenta di questo nuovo universo in formato digitale. Nessuno sa con certezza come sarà il Metaverso del futuro e se quello che si vede oggi sia davvero il preludio di quello che sarà.

Ma quindi, cos'è il Metaverso?

Il **Metaverso** rappresenta un **ecosistema immersivo, persistente, interattivo e interoperabile**, composto da **molteplici mondi virtuali interconnessi** in cui gli utenti possono socializzare, lavorare, effettuare transazioni, giocare e creare asset, accedendo anche tramite **dispositivi immersivi**

(definizione dell'Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso)

