



Metaverso la sfida

Un futuro alternativo

In questi giorni, tutti sembrano parlare del "Metaverso" come della prossima grande sfida che cambierà le nostre vite online, tuttavia, sembra che ognuno abbia la propria interpretazione del "Metaverso".

Il termine "metaverso" è stato utilizzato per la prima volta [nell'iconico romanzo cyberpunk di Neal Stephenson Snow Crash](#), pubblicato nel 1992. Ma cos'è il Metaverso? Il Metaverso (sempre in maiuscolo nella narrativa di Stephenson) è descritto come un "regno immaginario" condiviso, che è "reso disponibile" al pubblico attraverso una rete mondiale di "fibre ottiche" e proiettato su occhiali di realtà virtuale. Pertanto, la frase può applicarsi alle impostazioni digitali che sono state migliorate con la realtà virtuale (VR) o la realtà aumentata (AR). Meta significa "oltre" e verso si riferisce all'universo.

Inoltre, alcune persone usano anche il termine *metaverso* per riferirsi a mondi virtuali in cui i [giocatori possono vagare e interagire con altri giocatori](#); per esempio, un mondo in cui gli sviluppatori possono costruire edifici, parchi, insegne e cose che non esistono nella realtà,(dove le regole dello spaziotempo tridimensionale vengono ignorate e zone di combattimento libero in cui le persone possono cacciarsi e uccidersi a vicenda).



L'epidemia di COVID-19 ha acceso l'interesse per il metaverso man mano che sempre più persone hanno cominciato a lavorare e ad andare a scuola online, c'è stato un aumento del desiderio di tecniche per rendere il contatto online più realistico.

Mark Zuckerberg ha rivelato che nel luglio 2021 intende costruire una versione più massimalista di Facebook che includa presenza sociale, lavoro d'ufficio e intrattenimento. Facebook ha cambiato il suo nome in Meta il 28 ottobre 2021, riflettendo il suo impegno più significativo nella creazione di un ambiente virtuale noto come metaverso.

Cosa è il metaverso

Sebbene i confronti di cui sopra facciano probabilmente parte del Metaverso, non sono il Metaverso in sé.

Da decenni esistono mondi virtuali e giochi con personaggi guidati dall'intelligenza artificiale (AI) e quelli popolati da umani "reali" in tempo reale. Quindi, "un mondo virtuale" non è un "meta" universo ma un universo fittizio e sintetico creato per uno scopo particolare (un gioco).

Allo stesso modo, le esperienze di contenuti digitali come Second Life vengono spesso definite "proto-Metaversi".

Ma vari aspetti dei mondi virtuali, come la rappresentazione degli umani da parte di *avatar digitali*, la mancanza di obiettivi o sistemi di abilità simili a un gioco e ritrovi virtuali persistono e anche se offrono aggiornamenti dei contenuti praticamente simultanei, sono insufficienti per il Metaverso. Pertanto, "uno spazio virtuale" *non è un metaverso*.

La realtà virtuale (VR) è un metodo per sperimentare un mondo o un'area virtuale. Un senso di presenza in un mondo digitale non è sufficiente per costituire un metaverso. Inoltre, mentre un metaverso può avere alcuni obiettivi simili a un gioco, giochi di funzionalità e utilizzare la ludicizzazione, non è un gioco in sé e per sé, né è focalizzato su obiettivi specifici. Quindi, non è né "realtà virtuale" né "un gioco".

Un metaverso non è programmato centralmente come Disneyland; quindi, non è un "parco a tema virtuale", allo stesso modo, un metaverso non è un "nuovo app store"; invece, è fondamentalmente diverso dai paradigmi, dal design e dalle priorità contemporanei di Internet/mobile.

Come funziona

Come funziona il Metaverso?

Il metaverso può essere suddiviso in due tipi di piattaforme in generale.

Il primo prevede l' [utilizzo di token non fungibili \(NFT\)](#) e criptovalute per creare *startup metaverse* basate su blockchain. Le persone possono acquistare terreni virtuali e creare le proprie impostazioni sulle piattaforme [Decentraland](#) e [The Sandbox](#).

Il secondo gruppo usa il metaverso per descrivere i mondi virtuali in generale, dove le persone potrebbero incontrarsi per affari o divertimento. A luglio, [Facebook Inc. ha](#) annunciato la formazione di un team di prodotto del metaverso.

Le persone che acquistano o scambiano risorse virtuali su piattaforme basate su blockchain devono utilizzare le criptovalute, nonostante molti servizi del metaverso offrano account gratuiti. Diverse piattaforme basate su blockchain, come **MANA** di Decentraland e **SAND** di Sandbox, richiedono token crittografici basati su [Ethereum](#) per acquistare e vendere risorse virtuali.

Cosa fare nel metaverso

Si può fare un viaggio virtuale, acquistare abbigliamento digitale, andare a un concerto virtuale nei progetti del metaverso cripto. In mezzo alla pandemia di COVID-19, il Metaverso potrebbe essere un punto di svolta per il lavoro dal turno di casa. [Horizon Workrooms](#), una versione beta aperta gratuita di Facebook, è ora disponibile per il download [su](#) Oculus Quest 2 nelle regioni in cui Quest 2 è supportato.

Workrooms è uno spazio di incontro virtuale che consente a te e ai tuoi colleghi di collaborare in modo più efficace da qualsiasi luogo. Puoi partecipare a una conferenza in VR come avatar o effettuare una videochiamata dal tuo laptop o PC alla stanza virtuale. Puoi collaborare alle idee utilizzando una lavagna virtuale di grandi dimensioni, portare il tuo computer e la tastiera in VR per collaborare con gli altri o avere discussioni espressive che ti fanno sentire più come se fossi di persona.

Tuttavia, le aziende tecnologiche devono ancora capire come collegare i loro vari canali web. Per farlo funzionare, le piattaforme tecnologiche concorrenti dovranno concordare una serie di standard per evitare di passare dal metaverso di Facebook, al metaverso di Microsoft o altri.

La dimensione del mercato del Metaverso

Varrà 828,95 miliardi di dollari nel 2028.

La crescente attenzione alla convergenza del mondo digitale e fisico attraverso Internet e la recente epidemia di COVID-19 sono fattori chiave che guidano la crescita dei ricavi del mercato

Dimensione del mercato: 47,69 miliardi di dollari nel 2020, crescita del mercato, con un CAGR del 43,3%, tendenze del mercato: maggiore enfasi sullo sviluppo di piattaforme metaverse per il settore dell'istruzione

Vancouver, BC, 01 novembre 2021 - La dimensione del [mercato globale del metaverso](#) ha raggiunto i 47,69 miliardi di dollari nel 2020 e si prevede che registrerà un CAGR delle entrate del 43,3% durante il periodo di previsione, secondo l'ultima analisi di Emergen Research. Si prevede che la crescente attenzione alla convergenza del mondo digitale e fisico attraverso Internet e la recente epidemia di COVID-19 sosterranno la crescita dei ricavi del mercato tra il 2021 e il 2028. Inoltre, la crescente enfasi sullo sviluppo di piattaforme metaverse per l'industria dell'istruzione continuerà a incrementare la crescita dei ricavi del mercato . Il Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) intende sviluppare un campus virtuale in Kenya, che inizierà nel settembre 2023 a Konza Technopolis nella vicina Nairobi. L'università desidera sviluppare un metaverso che gestirà le aule e fornirà un'opportunità di apprendimento coinvolgente nel campus attraverso l'uso della realtà aumentata, della realtà virtuale e della tecnologia di tracciamento oculare. La Soonchunhyang University in Corea ha organizzato un evento di benvenuto virtuale per la partecipazione di matricole come avatar.

Le criptovalute sono la chiave del Metaverso?

L'obiettivo del Metaverso è fornire alle persone un'esperienza di realtà aumentata che, in molti modi, possa superare la realtà fisica in termini di esperienze e opportunità.

Diamo un'occhiata al motivo per cui il metaverso ha bisogno della crittografia per funzionare correttamente.

L'inattaccabilità e l'immutabilità della **blockchain** sono proprietà critiche affinché qualsiasi tecnologia di realtà virtuale ottenga un'ampia adozione. Hack e violazioni dei dati sono comuni, ma se si suppone che le persone operino in un ambiente interamente online e virtuale, la piattaforma sottostante su cui opereranno deve essere sicura.

Non solo la blockchain consente una rapida conferma delle informazioni, ma consente anche transazioni crittograficamente sicure e protette. **Blockchain e criptovalute** sono un aspetto fondamentale e integrante del modo in cui verrà distribuita la realtà virtuale.

Basandosi sul punto precedente, il Metaverso vorrà e richiederà che le transazioni vengano completate su richiesta, che blockchain e criptovalute possono aiutare ad abilitare. Saranno necessarie transazioni affinché un ambiente di realtà virtuale reale funzioni ed esegua come indicato. Queste transazioni devono essere sicure e virtualmente veloci. Gli individui in questo ecosistema, in particolare, dovranno essere in grado di: a) effettuare transazioni e impegnarsi prontamente come se fossero di persona eb) avere fiducia che queste transazioni saranno completate.

Individui e istituzioni possono condurre transazioni in modo virtuale, tracciabile e in tempo reale tramite transazioni crittografiche, metodi fattibili e comprovati. Tuttavia, anche senza l'uso continuato della tecnologia blockchain e cripto-asset, la tendenza verso i pagamenti virtuali e online è in crescita. Effettuare transazioni e impegnarsi nel commercio in un ambiente online è diventata un'evoluzione mainstream che è diventata ancora più comune con l'adozione di pagamenti crittografici da [Visa](#), [Mastercard](#) e [PayPal](#).

I pagamenti abilitati per le criptovalute sono diventati ancora più diffusi in un ecosistema virtuale, come il metaverso, ed è logico che tali pagamenti si sposteranno in prima linea in futuro.

Il Metaverso è ancora un campo in via di sviluppo e in rapida espansione. Tuttavia, la linea di fondo è che per supportare e attualizzare un metaverso completamente funzionale, blockchain e risorse crittografiche dovranno svolgere un ruolo significativo nella sua futura implementazione.





Metaverso il futuro

La dimensione del mercato del Metaverso varrà 828,95 miliardi di dollari nel 2028

La crescente attenzione alla convergenza del mondo digitale e fisico attraverso Internet e la recente epidemia di COVID-19 sono fattori chiave che guidano la crescita dei ricavi del mercato

Dimensione del mercato: 47,69 miliardi di dollari nel 2020, crescita del mercato, con un CAGR del 43,3%, tendenze del mercato: maggiore enfasi sullo sviluppo di piattaforme metaverse per il settore dell'istruzione

Vancouver, BC, 01 novembre 2021 - La dimensione del [mercato](#) globale del [metaverso](#) ha raggiunto i 47,69 miliardi di dollari nel 2020 e si prevede che registrerà un CAGR delle entrate del 43,3% durante il periodo di previsione, secondo l'ultima analisi di Emergen Research. Si prevede che la crescente attenzione alla convergenza del mondo digitale e fisico attraverso Internet e la recente epidemia di COVID-19 sosterranno la crescita dei ricavi del mercato tra il 2021 e il 2028. Inoltre, la crescente enfasi sullo sviluppo di piattaforme metaverse per l'industria dell'istruzione continuerà a incrementare la crescita dei ricavi del mercato .

Il Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST) intende sviluppare un campus virtuale in Kenya, che inizierà nel settembre 2023 a Konza Technopolis nella vicina Nairobi. L'università desidera sviluppare un metaverso che gestirà le aule e fornirà un'opportunità di apprendimento coinvolgente nel campus attraverso l'uso della realtà aumentata, della realtà virtuale e della tecnologia di tracciamento oculare. La Soonchunhyang University in Corea ha organizzato un evento di benvenuto virtuale per la partecipazione di matricole come avatar.

Tuttavia, si prevede che i problemi relativi all'identità e alla reputazione nel metaverso ostacoleranno la crescita dei ricavi del mercato durante il periodo di previsione. Quando si tratta del mondo reale, la questione dell'identità personale e della rappresentazione è abbastanza facile. Tuttavia, quando si tratta di mondi virtuali, la verifica degli utenti è piuttosto difficile poiché un altro individuo o persino un bot può tentare di replicare l'identità reale.

Previsioni

Si prevede che il segmento software registrerà un CAGR di entrate sostanzialmente rapido durante il periodo di previsione poiché le aziende stanno investendo notevoli sforzi nello sviluppo di piattaforme di gioco incentrate sugli sviluppatori che consentano agli utenti di creare giochi o ambienti 3D. I motori 3D basati sull'intelligenza artificiale consentono la creazione di contenuti di gioco in tempo reale, consentendo una vasta gamma di situazioni e rendendo i giochi altamente coinvolgenti.

Si prevede che il segmento della moda registrerà un tasso di crescita dei ricavi significativamente robusto nel periodo di previsione a causa del crescente sviluppo di piattaforme di sfilate virtuali come IMVU. Dalla collaborazione con gli artisti della comunità online all'acquisto di abbigliamento per avatar, la passerella virtuale di IMVU ha riscosso molto interesse poiché sempre più aziende di moda identificano le esperienze immersive come una parte importante della strategia aziendale. Animal Crossing, che è un gioco di Nintendo Co., Ltd., ha marchi come Anna Sui, Valentino e Sandy Liang che progettano capi esclusivi per il metaverso.

Si prevede che il Nord America registrerà un tasso di crescita dei ricavi sostanzialmente robusto nel periodo di previsione a causa della grande presenza di aziende come Facebook, Inc., Nvidia Corporation, Epic Games, Inc. e Nextech AR Solutions Corp. negli Stati Uniti e in Canada, concentrandosi su sviluppare piattaforme metaverse.

Le principali aziende nel rapporto di mercato includono Facebook, Inc., Tencent Holdings Ltd., ByteDance Ltd., NetEase, Inc., Nvidia Corporation, Epic Games, Inc., Roblox Corporation, Unity Technologies, Inc., Lilith Games e Nextech AR Soluzioni Corp.

Il concetto ha guadagnato una solida trazione e il 29 ottobre 2021, Facebook Inc. ha annunciato che la società sarebbe stata d'ora in poi (29 ottobre 2021) conosciuta come Meta Platforms Inc., o "Meta" in breve. La società si sarebbe impegnata a sviluppare il mondo digitale immersivo noto come metaverso.

Nell'agosto 2021, Nextech AR Solutions Corp. ha annunciato il completamento dell'acquisizione di Arway Ltd., una società di informatica spaziale con sede nel Regno Unito. Questa acquisizione offre a Nextech AR una piattaforma di mappatura spaziale fondamentale per lo sviluppo di mini-metaversi, che l'azienda sta perseguidendo con entusiasmo.

Soluzioni di mercato

Componenti (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Hardware display, Hardware eXtended, Reality (XR,) Sensori e dispositivi tattili, Occhiali intelligenti, Omni tapis roulant, Cuffie AR/VR

Software:

Strumenti per la creazione di risorse Motori di programmazione.

Prospettive della piattaforma (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Desktop

Mobile

Prospettiva delle offerte (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Piattaforme virtuali

Mercati di asset

avatar

Servizi finanziari

Prospettive tecnologiche (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Blockchain

Realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR)

Realtà mista (MR)

Applicazioni (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Gioco

Acquisti online

Creazione di contenuti

Social media

Conferenza

Sfilate virtuali

Manutenzione degli aeromobili

Altri

Utilizzo finale (entrate, miliardi di dollari; 2018–2028)

Moda

Media e intrattenimento

Formazione scolastica

Aerospazio e difesa

Altri

A close-up profile shot of a person's head and shoulders. They are wearing a white VR headset with a large, solid pink lens. The person has dark skin and is wearing a light-colored hoodie. The background is a uniform light blue.

Considerazioni

Il metaverso è un'opportunità multimiliardaria, come afferma il CEO di Epic

L'amministratore delegato di Epic Games Inc. Tim Sweeney potrebbe essere il più entusiasta sostenitore del metaverso dopo Mark Zuckerberg, che ha ribattezzato la sua intera società Meta Platforms Inc.

Il fondatore di Epic ha motivo di essere ottimista, poiché **Fortnite** della sua azienda si è rapidamente evoluto da un popolare gioco multiplayer a uno spazio online in cui le persone socializzano e musicisti famosi ospitano concerti virtuali. È in competizione con i giochi di costruzione del mondo come Minecraft di Microsoft Corp. e l'omonimo titolo di **Roblox Corp.** nel perseguire la visione del metaverso di un ambiente virtuale che sarebbe la piattaforma che usiamo per interagire con Internet e altri, soppiantando i browser web e app mobili.

"Nei prossimi decenni, il metaverso ha il potenziale per diventare una parte multimiliardaria dell'economia mondiale", ha detto il CEO in una conferenza a Seoul. "I prossimi tre anni saranno fondamentali per tutte le aziende che aspirano al metaverso come Epic, Roblox, Microsoft, Facebook", ha detto in un'intervista successiva. "È una specie di gara per arrivare a un miliardo di utenti, chiunque porti per primo un miliardo di utenti, sarebbe il presunto leader nella definizione degli standard". Per Sweeney, la battaglia legale e retorica con i giganti della telefonia mobile Apple Inc. e Google di Alphabet Inc. Sui loro app store e pagamenti bloccati è almeno in parte motivata dalle sue aspirazioni per il metaverso e dal garantire che ci sia un campo di gioco equo per le aziende che competono per crearlo.

Fonte: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-11-17/metaverse-is-a-multitrillion-dollar-opportunity-epic-ceo-says>