

Alla scoperta del Metaverso



Di Roberto Bragiotto – A cura di Investitori SGR

Non sarà un mondo parallelo, ma un'esperienza fluida di un ambiente ibrido, in cui i confini tra realtà fisica e virtuale saranno pressoché inesistenti. Uno sviluppo in linea con la rivoluzione digitale già in atto che vede integrarsi la dimensione online e offline delle nostre esperienze di vita e lavoro.



Il Metaverso, che nell'ultimo anno è diventato una parola chiave di tendenza su Google, non è un termine nuovo: proviene infatti dal mondo della fantascienza e fu coniato nel 1992 da Neal Stephenson, autore del romanzo postcyberpunk *Snow Crash*. Nel libro, il Metaverso era una realtà virtuale 3D, sovrapposta e integrata con il mondo fisico, in cui le persone si muovevano attraverso i propri avatar, ossia rappresentazioni digitali e tridimensionali di se stessi.

Sebbene dipinto a tinte fosche, il distopico film di Spielberg *Ready Player One*, uscito nelle sale nel 2018 e

ispirato all'omonimo romanzo di Ernest Cline del 2011, rappresenta piuttosto fedelmente quello che sarà il Metaverso: una rete di mondi virtuali interconnessi di cui gli utenti possono fare esperienza indossando visori di realtà virtuale e guanti aptici, dove interagire con altri utenti, comprare oggetti digitali e svolgere attività ludiche e d'intrattenimento in contesti immersivi ricostruiti digitalmente. La definizione più esaustiva di Metaverso è stata data da Matthew Ball, investitore e autore di un compendio sull'argomento chiamato *The Metaverse Primer*: «Il Metaverso è una rete perdurante di mondi 3D che si espande in tempo reale, che restituisce un senso d'identità continuo nel tempo, in cui gli oggetti permangono e che tiene memoria delle transazioni effettuate in passato. Un numero di utenti illimitato, ognuno con il proprio senso di presenza fisica, ne può fare esperienza sincronicamente».

Indossando i visori di realtà virtuale, gli utenti potranno ritrovarsi in ambienti interamente ricostruiti virtualmente con i propri amici sotto forma di avatar, oppure potranno fare esperienza di una realtà mista, in cui elementi digitali si sovrappongono al mondo fisico. Per esempio, un utente potrebbe essere fisicamente presente a un concerto e invitare un suo amico che si godrà l'esperienza virtuale dalla comodità della propria casa in un altro Continente, e potrà raggiungerlo sotto forma di ologramma.

Oppure si potrà giocare a scacchi o a ping pong su tavoli esistenti nel mondo reale, ma con utenti che non condividono lo spazio fisico. Per ciascun giocatore, quindi, l'avversario apparirà come un avatar digitale sovrapposto alla propria realtà fisica.

Cosa deve ancora essere inventato e cosa esiste già

Mentre i dispositivi di realtà virtuale, sebbene si basino su una tecnologia ancora di nicchia, stanno iniziando a essere impiegati in diversi contesti e a essere apprezzati dai consumatori appassionati di tecnologia con un alto



Per Matthew Ball, investitore e autore di un compendio sull'argomento, il Metaverso è una rete perdurante di mondi 3D che si espande in tempo reale, che restituisce un senso d'identità continuo nel tempo, in cui gli oggetti permangono e che tiene memoria delle transazioni effettuate in passato.

reddito, la realtà aumentata per come andrebbe intesa è ancora allo stato embrionale. Al momento esistono solo alcuni elementi costitutivi del Metaverso, ma altri devono essere ancora creati e poi integrati tra loro, per poter iniziare a gettarne le basi e ad abitarlo.

Da un punto di vista tecnico, realizzare dispositivi che permettano di vedere elementi digitali sovrapposti e adattati alla realtà fisica è più complesso che creare mondi virtuali da zero. Oggi facciamo esperienza della realtà aumentata quando attiviamo file digitali sul nostro smartphone scannerizzando un QR code oppure quando, grazie alla geolocalizzazione, compaiono sullo schermo degli oggetti virtuali che si sovrappongono a luoghi specifici del mondo reale.

L'ostacolo che si vuole superare è il ruolo di mediazione che assume lo schermo bidimensionale dei nostri device nella nostra esperienza della realtà mista. Il concetto di Metaverso potrebbe infatti essere esemplificato come la prossima evoluzione di Internet: un Internet incorporato.

Un nuovo sistema economico

Contrariamente a quello che potrebbe sembrare, il Metaverso è molto più di un gioco in realtà virtuale in cui divertirsi, fare esperienze entusiasmanti e socializzare. Dobbiamo necessariamente pensare al nuovo sistema economico su cui si baserà il Metaverso e alle sue implicazioni.

Prima di tutto, bisogna ricordare che il Metaverso non è una realtà virtuale parallela alla nostra:

sarà un'esperienza fluida di un ambiente ibrido in cui i confini tra realtà fisica e virtuale saranno pressoché inesistenti, allineandosi così con la rivoluzione digitale già in atto che vede integrarsi la dimensione online e offline delle nostre esperienze di vita, tra cui quella lavorativa.

Soprattutto, le azioni che le persone compiranno nel Metaverso avranno ripercussioni nella vita reale: il lavoro che si svolgerà per la propria azienda da remoto mentre si è immersi nel Metaverso, così come le relazioni interpersonali che lì si stringeranno, saranno riconducibili alla propria identità e, insieme alle azioni compiute nel mondo reale, contribuiranno a costruire la propria reputazione.

Inoltre, il Metaverso non è proprietà di una singola azienda. Come Internet, il Metaverso sarà accessibile a tutti gratuitamente (a patto che si posseda la tecnologia necessaria per accedervi) e tutti avranno la possibilità di creare i loro spazi virtuali e il proprio avatar, dando vita a un universo in continua espansione.

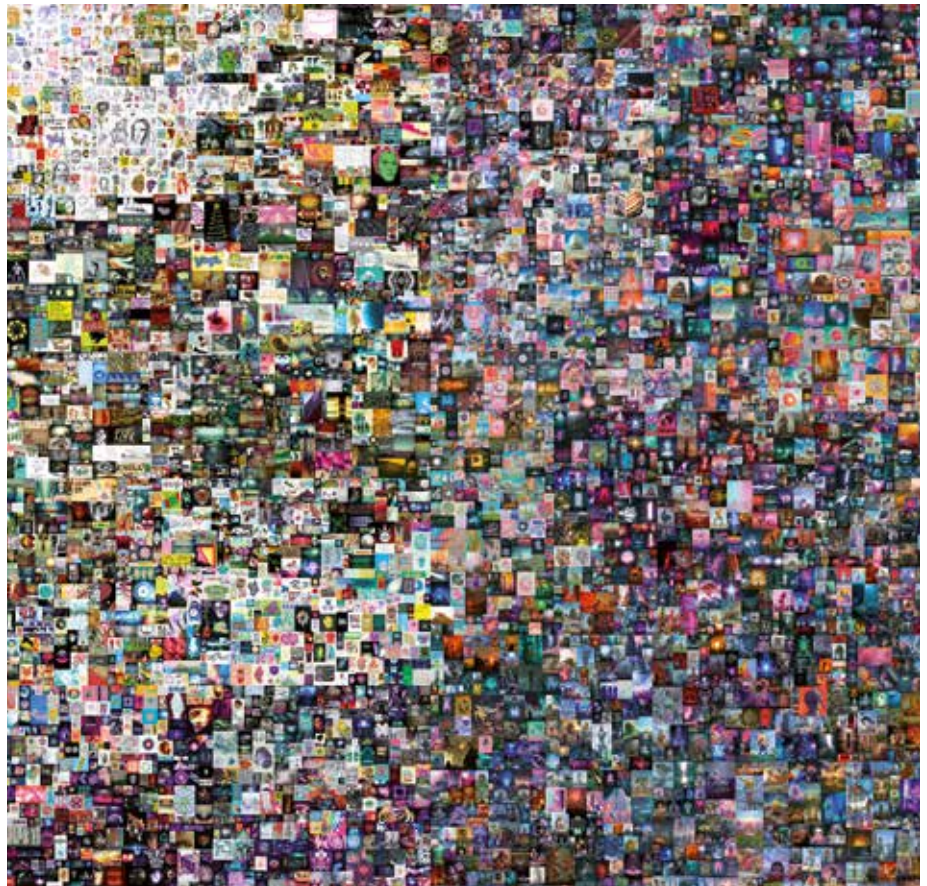
Come nel caso di Internet, però, alcune grandi multinazionali ne possiederanno e controlleranno porzioni maggiori e il modo in cui progetteranno le interfacce delle piattaforme per accedervi sicuramente influenzerà moltissimo la percezione che gli utenti avranno di questi ambienti.

Come già avviene per i social network, anche se tutti potranno creare e pubblicare i propri contenuti nel

Metaverso, alcuni utenti talentuosi saranno *content creators* di professione, avranno pubblici affezionati a cui rivolgersi e trarranno profitti da questa loro attività. Alcuni colossi tecnologici, ad esempio, hanno già pianificato di investire nella formazione dei prossimi sviluppatori del Metaverso, dal momento che la maggior parte dei corsi di laurea attualmente esistenti non fornisce le competenze necessarie per questo nuovo mestiere. L'economia del Metaverso sarà basata su una criptovaluta unificata e sulla compravendita di NFT. Gli NFT (*Non-Fungible Token*) sono oggetti digitali, come creazioni artistiche, video e musiche, unici e insostituibili. Ciò significa che, sebbene sia possibile farne svariate copie, al compratore è riconosciuta la proprietà dell'originale, che ha molto più valore nel caso lo si volesse rivendere. Inoltre, si prende nota di ogni transazione su dei registri decentralizzati grazie alla tecnologia blockchain, e questo dovrebbe limitare il rischio di frode.

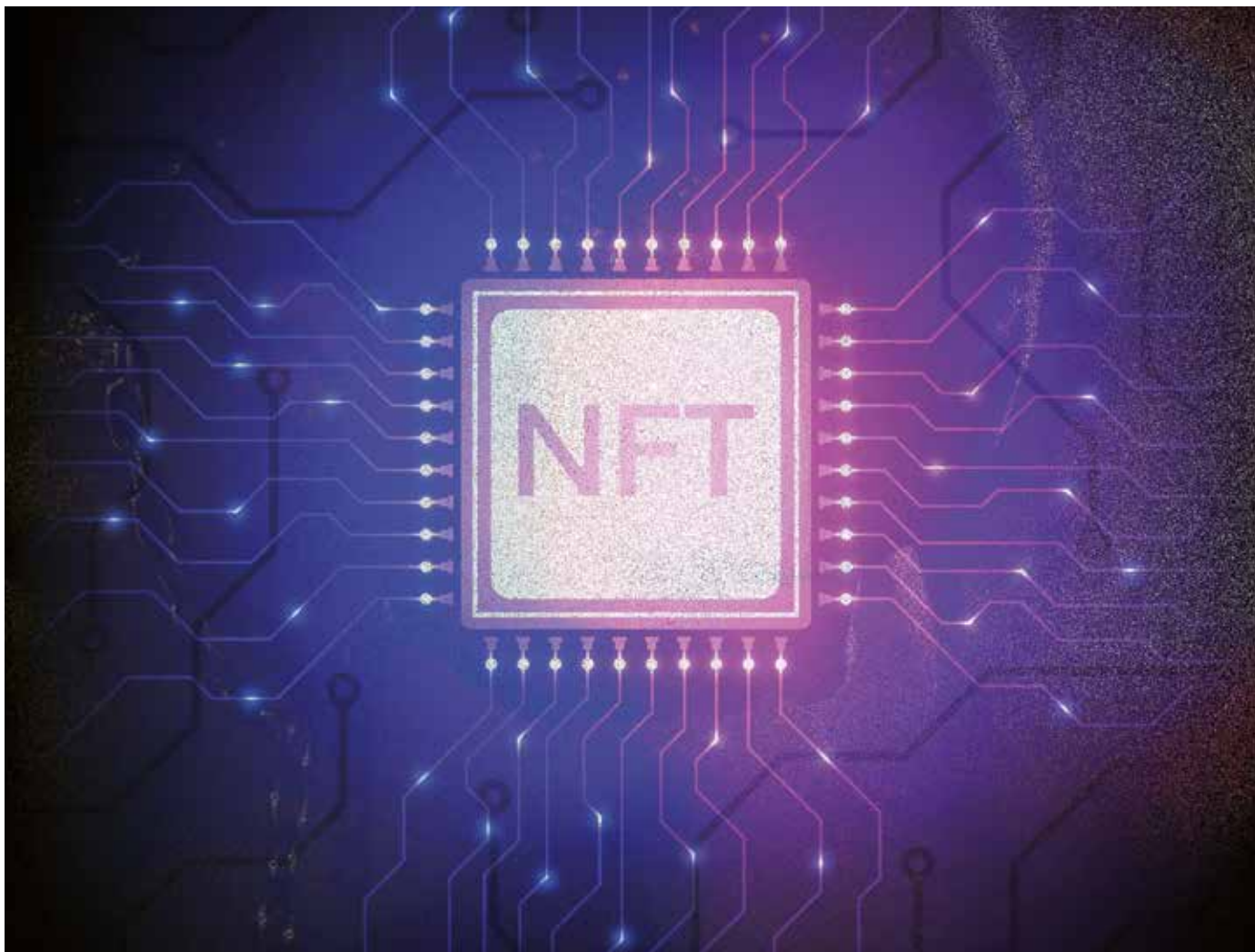
Un'economia degli NFT esiste già in germe. Sono molti i creatori, brand inclusi, che realizzano gif, stickers e clip art da vendere all'asta per prezzi da capogiro. Nel marzo del 2021, l'artista digitale Beeple ha venduto una sua creazione da Christie's per 69 milioni di dollari, diventando così l'NFT più costoso mai venduto a un'asta. A differenza di quanto accade con gli oggetti reali, ogni volta che un NFT viene venduto il creatore originale percepisce una percentuale, in modo che il suo diritto d'autore possa essere tutelato e che possa beneficiare del successo della sua creazione.

La peculiarità degli NFT, che li renderà particolarmente appetibili per gli abitanti del Metaverso quando sarà completato, sarà la loro interoperabilità; chi acquista un indumento o un oggetto virtuale per il proprio avatar potrà portarlo con sé e utilizzarlo in tutti i mondi interconnessi del Metaverso.



Beeple, *Everydays: The First 5000 Days*. 21,069 x 21,069 pixels (319,168,313 bytes), minted on 16 February 2021. This work is unique. Sold for: \$69,346,250, Courtesy: Christie's New York

Contrariamente a quello che potrebbe sembrare, il Metaverso è molto più di un gioco in realtà virtuale in cui divertirsi, fare esperienze entusiasmanti e socializzare. Dobbiamo necessariamente pensare al nuovo sistema economico su cui si baserà il Metaverso e alle sue implicazioni.



La domanda è:
preferiremo la fuga
in nuovi mondi o
dare ancora una
chance al nostro?

Al momento il concetto di interoperabilità è un'utopia. Ogni piattaforma attualmente imperniata su un modello di business simile ha la propria valuta digitale. Inoltre, ci vorrà ancora molto tempo per riuscire a renderle omogenee dal punto di vista del codice di programmazione e della grafica, per fare in modo che un token acquistato in un mondo virtuale possa essere trasportato e utilizzato anche in un altro.

Le prospettive future

Alcuni brand all'avanguardia stanno già sperimentando nel Metaverso, proponendo nuove forme pubblicitarie. Una realtà *phygital* che cambierà, probabilmente, le nostre vite e di cui non conosciamo, ad oggi, il pieno potenziale rivoluzionario. Sebbene le

potenzialità siano enormi e l'entusiasmo sia tanto, bisogna tenere in considerazione che come è accaduto per la colonizzazione di nuovi spazi mediatici (l'etere televisivo negli anni '70 in Italia e l'Internet negli anni '90), gli ordinamenti giuridici dei vari paesi faticeranno a stare al passo con queste nuove tecnologie in costante evoluzione.

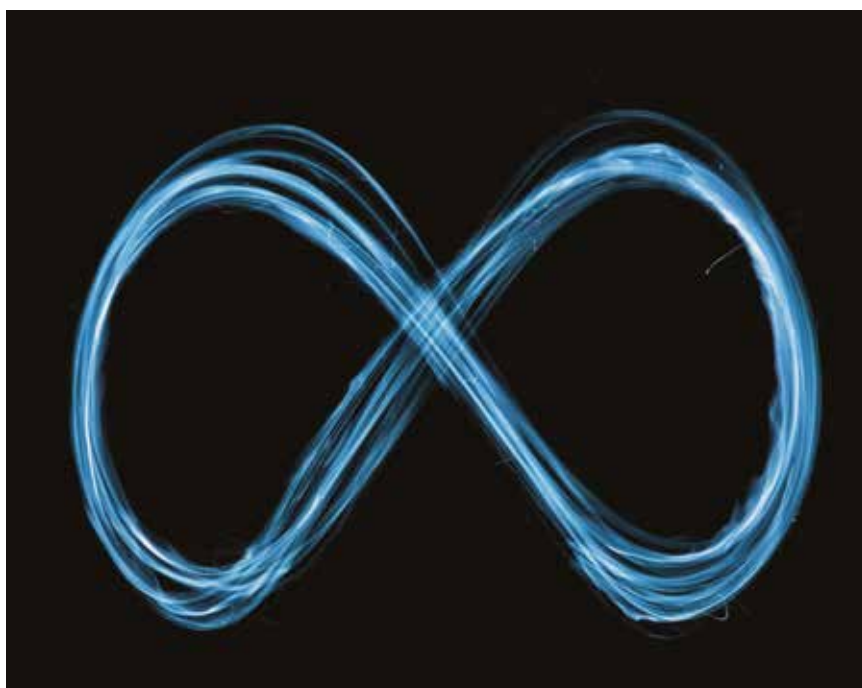
Prima che il Metaverso venga portato a compimento, parallelamente alla pianificazione della sua creazione e occupazione, nei prossimi anni dovranno essere scritte le leggi che ne regoleranno l'utilizzo e tuteleranno la privacy dei suoi utenti. Quando sono state create nuove tecnologie in passato, spesso sono state fatte previsioni errate sul loro successo oppure

questi strumenti sono stati rielaborati e utilizzati dagli utenti in modi che neanche i creatori stessi avevano concepito. Alcune conseguenze negative, però, sono prevedibili sin da oggi. Innanzitutto, il Metaverso, soprattutto agli inizi, potrebbe inasprire le disuguaglianze sociali e il divario tecnologico già presenti nella nostra società. Inoltre, non si creerà una differenza solo tra chi è nel Metaverso e chi non lo è: infatti, anche gli abitanti del Metaverso potrebbero essere stratificati in classi sociali. Questo genererà ancora più frustrazione e disagio tra gli utenti più giovani, che risentono particolarmente dell'influenza del gruppo dei pari. Inoltre, la possibilità di poter esplorare mondi meravigliosi normalmente inaccessibili, potrebbe invogliare le persone a isolarsi e a rimanere a casa intessendo relazioni sociali che, sebbene supportate da una tecnologia sofisticata, resteranno un surrogato di quelle che si possono instaurare faccia a faccia nel mondo fisico.

L'auspicio è quindi che il Metaverso arricchisca le nostre interazioni sociali da remoto con un più realistico senso di copresenza e che dia l'opportunità ai brand di connettersi con le proprie community in modo coinvolgente, senza che però questo nuovo piano di realtà mista soppianti totalmente l'esperienza del mondo fisico.

Tutto dipenderà da una scelta fondamentale: preferiremo la fuga in nuovi mondi o dare ancora una chance al nostro?

Roberto Bragiotto è laureato all'Università Bocconi di Milano. Con un'esperienza di oltre 15 anni in Finanza, ha ricoperto in due diverse realtà italiane il ruolo di Responsabile delle Gestioni Patrimoniali e ha gestito due comparti di una Sicav di diritto lussemburghese prima di approdare in Investitori Sgr, nel giugno 2021, come Senior Portfolio Manager con focus sulle gestioni bilanciate e tailor made.



Alcune conseguenze negative, però, sono prevedibili sin da oggi. Il Metaverso potrebbe inasprire le disuguaglianze sociali e il divario tecnologico. Gli abitanti del Metaverso potrebbero essere stratificati in classi distinte, generando frustrazione e disagio. E potrebbe indurre a isolarsi, intessendo relazioni sociali surrogate.