

Guida semplice al Metaverso: tra passato, presente e futuro

Pubblicato: Venerdì 4 Febbraio 2022



Metaverso è una delle parole più diffuse di questo periodo. Le più grandi aziende tech e non si stanno dando battaglia colpi di annunci, investimenti, per conquistare un posto di rilievo anche nel mondo virtuale. Ma andiamo a capire meglio insieme agli esperti di **MisterGadget.Tech** che cos'è questo fatidico "Metaverso" e cosa c'è di reale all'interno di tutte le voci e le speculazioni che lo circondano.

(foto: Photo Shutterstock/MisterGadget.Tech)

Cos'è il Metaverso

Il metaverso è un **mondo fatto da ambienti virtuali 3D** in cui le persone, non direttamente ma utilizzando degli avatar, possono creare interazione tra di loro. Cercando di allargare i nostri orizzonti di veduta, questo mondo virtuale può essere considerato lo **sviluppo di Internet**, in cui diventa possibile entrare attraverso l'utilizzo di visori di Realtà Aumentata e Virtuale.

Metaverso può essere anche sinonimo di **cyberspazio**. Ma può anche essere interpretato in modi diversi. Possiamo vederlo più come un videogame che si sviluppa all'interno della realtà Virtuale, oppure ad una nuova economia digitale, in cui le persone si ritrovano ad acquistare beni intangibili e digitali.

Ma il **Metaverso** è anche un nuovo **strumento di comunicazione**. Ecco, abbiamo visto che non esiste una definizione univoca, che passa mettere d'accordo tutti. E probabilmente non esisterà, almeno fino a quando non sarà possibile provarlo in maniera completa.

Attualmente possiamo quindi più semplicemente parlare del metaverso come di un progetto futuro e futuristico portato avanti **da aziende che vogliono sfruttarlo per la realizzazione di attività on line**, tra cui lavoro, studio, svago e shopping.

La nascita

Il termine metaverso venne utilizzato per la prima volta da **Neal Stephenson** nel suo romanzo di fantascienza "Snow Crash" risalente al 1992. A partire da quel momento il termine ha preso sempre più piede e i tentativi di realizzare o progettare un mondo virtuale sono stati numerosi.

Tra questi uno dei casi più famosi fu "**Second Life**", piattaforma virtuale lanciata nel 2003. Un tentativo che si avvicinò molto a ciò che può attualmente essere considerato metaverso (almeno sotto alcuni aspetti), è World of Warcraft. Il gioco si svolge in una realtà virtuale che rimane attiva anche quando non stiamo giocando.

Un altro gioco che si avvicina a questo concetto è **Fortnite**: qui gli utenti possono invece partecipare in prima persona con i propri avatar a concerti virtuali e creare un mondo personalizzato.

Da quando si è ricominciato a parlare di Metaverso

Il termine metaverso conosce la sua esplosione a partire da una data ben precisa: è il 28 Ottobre 2021 quando Mark Zuckerberg **annuncia il progetto Metaverso, insieme alla volontà di rinominare l'azienda**

come “Meta”.

Zuckerberg non si è poi fermato qui. Infatti nel dicembre 2021 Meta ha inaugurato la sua piattaforma multiplayer basata su Realtà Virtuale, **Horizon Worlds**. L’obiettivo è quello di creare uno spazio virtuale in cui creare interazioni sociali. Un primo tentativo di realizzazione della visione ultima di metaverso.

Esperienza Phygital

Il metaverso assumerà le forme di un’esperienza phygital (physical e digital). Si potranno infatti vivere esperienze reali, o vicinissime alla realtà, fatte di emozioni e sensazioni, ma all’interno di un ambiente virtuale. Si potrà, forse per la prima volta, testare il concetto **psicologico di presenza**, naturalmente con l’aiuto di tecnologie come visori e occhiali per la realtà aumentata e virtuale. Il fine ultimo di tutta l’esperienza, sarà quello di avere un’identità virtuale unica che ci identificherà all’interno del metaverso, uno step in più rispetto al mondo dei social network.

Conseguenze

Se questo progetto dovesse effettivamente vedere la luce bisognerà prendere in considerazione tutta una serie di **conseguenze sociali, psicologiche, educative**, ecc.

Il rischio è quello di introdurre cambiamenti e abitudini non sane nella vita delle persone.

A cosa potrà servire e perché tanti stanno investendo nel Metaverso

In futuro, il metaverso, dovrebbe consentirci di parlare, creare amicizie, lavorare e fare qualsiasi tipo di attività del mondo reale. Numerose aziende si sono già mosse alla conquista del proprio spazio virtuale. **Samsung**, ad esempio, ha aperto ufficialmente il suo **primo negozio nel metaverso**, ispirato allo store newyorkese dell’azienda.

Il **Comune di Milano** invece ha creato una versione virtuale dell’Arco della Pace, sfruttando la **tecnica innovativa dell’architectural data sculpture**.

E infine molte, realtà, brand come Gucci hanno iniziato a vendere prodotti esclusivi per il mondo virtuale.

Quando arriverà

Nonostante possa sembrare un futuro molto distante, molti brand stanno investendo **miliardi di euro** per portare questo progetto a compimento. Quindi forse è necessario iniziare a conoscere maggiormente l’argomento.

In particolare, colossi tech come **Google, Microsoft, Nvidia, Unity e Roblox** stanno costruendo infrastrutture virtuali. **Facebook** sta provando ad creare una squadra di sviluppatori ed esperti per dare vita al progetto.

Una data precisa non c’è. Ciò che sappiamo è che questo mondo virtuale si sta avvicinando sempre di più alla nostra realtà e sarà necessario farsi trovare pronti. Staremo a vedere le prossime novità.

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it

