

Giovanni Manca
Presidente ANORC Mercato

I METAVERSI ESISTENTI E IL
METAVERSO CHE (FORSE) VERRA'

ANORC

Associazione Nazionale Operatori e Responsabili della Custodia di contenuti digitali

ANORC si esprime in due associazioni no profit, ANORC Mercato, rappresentativa del mondo aziendale, e ANORC Professioni, punto di riferimento per i professionisti. ANORC Mercato e ANORC Professioni sono due associazioni impegnate nel campo della digitalizzazione e della protezione del patrimonio informativo e documentale in ambito pubblico e privato, promuovendo il dialogo istituzionale, la formazione e l'aggiornamento professionale, l'organizzazione di eventi, nonché lo sviluppo di attività informative e di comunicazione del settore.

Oggi ANORC conta complessivamente sul territorio nazionale circa 500 associati tra società e professionisti.

UNA POSSIBILE DEFINIZIONE

«Il metaverso è un concetto di spazio online, 3D e virtuale che collega tra loro gli utenti, in tutti gli aspetti della loro vita. Questo concetto porta al collegamento di più piattaforme tra loro, proprio come oggi grazie a internet si riesce a interagire con numerose piattaforme contemporaneamente».

Da «Il diritto del Metaverso», F. Sarzana di S. Ippolito, Marco G. Pierro, Ivan O. Epicoco
Giappichelli. 2022

I METAVERSI ESISTENTI - 1

- Al momento tutti gli esperti concordano sul fatto che non esiste un solo metaverso.
- Alcuni mettono in dubbio il fatto che ha senso parlare di metaverso visto che siamo in scenari già visti, anche da tempo.
- Certamente l'attenzione sul tema (e la valanga di denaro investita) e la *buzzword* rendono indispensabile la trattazione del tema.
- La parola metaverso nasce nella fantascienza e in questo genere letterario possiamo trovare spunti per il futuro.

I METAVERSI ESISTENTI - 2

- Metaverso centralizzato (Es. *Horizon Worlds*).
- Metaverso decentralizzato (Es. *Decentraland*).
- Metaverso centralizzato «ludico» (Es. *The Sandbox*).
- Metaverso centralizzato «ludico» coinvolgente (Es. *Roblox*).
- Metaverso open con SDK (Es. *OVR*).
- Ecc.

UNO STUDIO SCIENTIFICO - 1

- Il Copenhagen Institute for Futures Studies ha rilasciato uno studio analitico ma con un ottimo livello di sintesi sul concetto di metaverso.

(il documento è reperibile al link <https://cifs.dk/metaverse>)

- Il documento esplora quattro plausibili scenari futuri del cosiddetto metaverso immersivo (cioè basato su realtà virtuale).
- Secondo l'istituto il metaverso è la perfetta convergenza delle nostre vite fisiche e digitali, una convergenza prodotta da un insieme di spazi virtuali interoperabili in cui potremo lavorare, giocare, imparare, rilassarci, socializzare, comunicare, interagire, effettuare transazioni e possedere risorse digitali. Questi spazi creeranno un senso di appartenenza, riunendo persone, spazi e cose in mondi digitali virtuali o aumentati.
- Lo sviluppo del metaverso dipenderà da una serie di tecnologie mature e stabili, ridimensionate e adottate dal mercato di massa. Tecnologie critiche come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR), il Web3 e l'Internet of Things (IoT) che consentiranno una convergenza fluida e fruibile tra realtà fisica e virtuale.

UNO STUDIO SCIENTIFICO - 2

- I quattro scenari sono :
- The **Free Metaverse**: in questo scenario il metaverso è visto come un'evoluzione (e progressiva sostituzione) del World Wide Web, una nuova modalità di accesso ad applicazioni, contenuti e servizi, decentralizzata e interoperabile, in grado di fondere il mondo fisico con un universo virtuale condiviso utilizzando varie tecnologie XR (extended reality).
- The **Nerdverse**: in questo scenario i portatori di interesse lavorano ad un'evoluzione del World Wide Web, ma l'interesse iniziale tende a scemare una volta che la curiosità del primo periodo è passata. In questo caso il metaverso non offre nulla di cui la maggior parte degli utenti senta di aver veramente bisogno, le tecnologie attorno al metaverso non hanno davvero dimostrato il loro valore e i grandi marchi che inizialmente hanno investito molto per entrare nel metaverso non sono in realtà riusciti a integrare le nuove logiche Web3 nelle proprie soluzioni, non riuscendo quindi a trarre vantaggio dalle nuove tecnologie o a comprendere le nuove esigenze dei consumatori.
- **Betaverses disunited**: nel cavalcare la moda tecnologica del momento una dozzina di grandi aziende Big Tech si fanno avanti ciascuna con il proprio prodotto che dicono sia il Metaverso. Tutto ciò che hanno in comune è l'uso di meta-spazi 3D virtuali a cui è possibile accedere con la tecnologia XR e con interfacce più convenzionali.

UNO STUDIO SCIENTIFICO - 3

- ***Rule them all:*** come nello scenario precedente, molte aziende Big Tech si affrettano a costruire le proprie versioni del metaverso, tuttavia uno di loro diventa rapidamente molto più popolare degli altri, sia per una migliore funzionalità che per le migliori condizioni riservate ai creatori di contenuti e per la migliore capacità di marketing, o semplicemente per essere un first mover di successo. Questa popolarità diventa auto-rinforzante in quanto l'aumento dei flussi di ricavi che ne deriva consente il continuo miglioramento e l'estensione della funzionalità e dell'esperienza utente del loro metaverso a un livello che i concorrenti non possono eguagliare.
- Prende sempre più piede il concetto di metaverso come ecosistema, basato su tecnologie esponenziali, in grado di consentirci di mescolare la vita fisica con la vita virtuale, con diverse modalità di accesso ad applicazioni, contenuti e servizi.
- Al solito bisogna vedere cosa succederà soprattutto in termini di standard e interoperabilità.

IL METAVERSO DEL FUTURO

- E' ragionevole pensare che gli scenari ipotizzati si realizzeranno in parte.
- Guardando allo sviluppo storico di Internet pensiamo siano fondamentali la standardizzazione e l'interoperabilità per far convergere gli «enne» metaversi in uno.
- Un altro elemento fondamentale per fruire dell'XR sarà il costo dei dispositivi. L'alternativa sarà un metaverso d'elite.

CONCLUSIONI

- Il metaverso è alle origini ed è ancora presto per promuoverlo o bocciarlo.
- In ogni scenario richiede di affrontare temi non strettamente tecnici ma di natura filosofica e sociologica.
- Da non trascurare l'aspetto normativo. Sono sufficienti le norme attuali per un adeguato «diritto del metaverso» ?
- La fantascienza ci ha prospettato il ponte ologrammi (Star Trek), il cyberspazio (W. Gibson) e il sogno virtuale (Total Recall di Philip K. Dick). Ambienti ludici, di istruzione, di ricerca scientifica, ma anche distopici e metatossici. Non possiamo che attendere.

Contatto del relatore:

Giovanni Manca

e-mail: gmanca@land.it



“Grazie per l’attenzione”

 info@land.it

 <https://www.land.it>

 <https://www.facebook.com/happysignweb/>

 <https://www.linkedin.com/company/land-s.r.l./>