

L'eccessiva importanza del MetaNiente

Se esistesse davvero, il Metaverso rivoluzionerebbe ogni settore e funzione, con un radicale rimodellamento della società. E invece per ora brucia solo soldi (e tanti) sui mercati



di Silvia Vianello

Zuckerberg brucia 9.4 miliardi di dollari di investimento nel Metaverso, in quello che da questo momento in poi chiameremo il Metaniente. Si perché il Metaverso in realtà non esiste. Quel poco che c'è è un Metaniente.

Il titolo Meta è precipitato in borsa quest'anno. Gli azionisti hanno visto scendere il titolo Meta, che è Facebook per capirsi, di oltre il 70% quest'anno dai suoi massimi. Gli stessi azionisti hanno chiesto a gran voce una spiegazione di dove fossero finiti questi soldi investiti nel Metaniente, vorrebbero i dettagli degli investimenti, e hanno chiesto al buon Zuck di ritornare alla vita reale per ricominciare a fare profitti. Cerchiamo insieme di mettere un po' di ordine e di capire quali caratteristiche dovrebbe avere per essere davvero Metaverso. Ci sono vari errori che vengono attualmente fatti quando si parla del Metaniente. Secondo Matthew Ball, autore del libro "il Metaverso e come rivoluzionerà tutto", sono ad esempio:

1. Il Metaniente non è un videogioco (e non può essere associato all'industria dei videogiochi solo per pompare i numeri)
2. Se il Metaniente esistesse dovrebbe essere unico, e non spezzettato in moltissimi Metaniente
3. Se il Metaniente esistesse dovrebbe, come internet, continuare ad esistere anche se l'utente non lo sta utilizzando. Dovrebbe essere persistente
4. Se il Metaniente esistesse dovrebbe esistere coerentemente per tutti e in tempo reale, in sincrono come la vita reale
5. Se il Metaniente esistesse dovrebbe non esserci alcun limite agli utenti simultanei che possono prenderne parte
6. Se il Metaniente esistesse dovrebbe essere fatto in modo che ci sia un intreccio tra mondo digitale e quello fisico
7. Se il Metaniente esistesse dovrebbe essere fatto in modo che si possa ipotizzare un'interoperabilità totale di dati, oggetti, risorse, contenuti. In altre parole se quello che vedo, indosso, possiedo nel Metaverso di Facebook, come ad esempio la macchina che guidavo lì, dovrei poterli utilizzare in tutti i Metaversi, ad esempio come risorse per giocare ai miei videogiochi preferiti o scambiati su un'altra piattaforma, come posso fare nella vita reale
8. Se il Metaniente esistesse dovrebbe essere fatto in modo da essere completamente immersivo in tempo reale
9. Se il Metaniente esistesse dovrebbe essere decentralizzato ed open source
10. Se il Metaniente esistesse dovrebbe non essere frammentato

come è ora, ma essere totalizzante, in cui tutti noi contribuissimo come creatori di esperienze, di vita e di contenuti

11. Il Metaniente non deve essere confuso con la realtà virtuale né con la realtà aumentata

Senza le cose precedenti ci troviamo di fronte al nulla, come sottolineato oltre che da Matthew Ball, anche dal docente Marco Camisani Calzolari che ha aggiunto: "Deve avere tutte quelle caratteristiche ed essere immersivo, reindirizzato in real time, globalmente sincrono". Soprattutto questa ultima caratteristica, secondo Camisani, ne renderà molto difficile se non impossibile anche in futuro una piena applicabilità. Ed ha aggiunto che "senza queste condizioni, siamo di fronte a qualcos'altro e non a quel Metaverso che oggi va tanto "di moda". "L'adozione del Metaverso è lontanissima", ha rimarcato più volte il docente in tutti i suoi interventi su questo tema. Dello stesso parere anche Rudy Bandiera, esperto digital e comunicazione, che ci ricorda che "esistono molti Metaversi (come Sandbox, Decentraland, Roblox, VRChat, Somnium Space, Division Network), ma nessuno rispetta le caratteristiche sopra". "La cosa incredibile è che il Meta di Facebook, che è quello a cui tutti ci si riferisce quando si parla di Metaverso, è uno dei tanti, mentre Roblox ha raggiunto i 60 milioni di utenti, con molte più caratteristiche di Metaverso di Meta ma nessuno ancora lo considera", ha aggiunto. E sempre Rudy Bandiera incalza sottolineando che "i videogiochi sono la cosa in assoluto più vicina al Metaverso ma guai a parlarne, sembra che parliamo di robe per bambini. Ed invece, al momento, se vuoi fare un'esperienza davvero futuribile, ti conviene accontentarti di prendere in mano un joypad". Se dovesse arrivare il giorno in cui il Metaverso esistesse, sarebbe pronto a rivoluzionare ogni settore e funzione, dalla finanza, all'assistenza sanitaria, ai pagamenti, ai prodotti di consumo e al mondo dell'intrattenimento (anche sessuale come sottolineato da Matthew Ball), con un radicale rimodellamento della società. Ma siamo ancora molto, molto, molto lontani da lì.



MARK ZUCKERBERG