

## METAVERSO CREATORE DI ECONOMIA

McKinsey presenta i risultati di un'intervista con un esperto imprenditore del settore. I punti salienti sono i seguenti:

Il metaverso rappresenta l'evoluzione di internet, in quanto include il 3D in tempo reale come nucleo e piattaforme hardware intensive, così come internet includeva piattaforme digitali, video e mobili 15 anni or sono

Esso risponderà alle fondamentali necessità delle persone. Se le cose vengono affrontate in 3D in tempo reale, tutto diventa interattivo e serve a molti usi. L'interazione tra le persone, il sociale, la collaborazione sul posto di lavoro sono rese possibili

Verrà creata un'economia con nuovi impensabili posti di lavoro per i giovani, e con impatto su cittadini e governi

Il metaverso verrà utilizzato in base a piattaforme. Il senso della presenza combinata tra fisico e virtuale è fondamentale. Probabilmente occorrerà indossare qualche complesso e immersivo apparato di realtà virtuale per cogliere aspetti emotivi e veramente provare le sensazioni che nella vita reale si provano con le persone. Occorrerà attendere una decina d'anni per raggiungere le capacità fondamentali destinate ad aumentare virtualmente la nostra vita fisica con contenuti digitali, quali occhiali e caschetti collegati con i nostri cellulari e il cloud. Von la computer vision e gli apparecchi negli occhiali potremo conoscere molto di più sull'ambiente grazie all'accesso a basi di dati. L'aumento della realtà è uno degli aspetti fondamentali del metaverso

Quali ostacoli potranno opporsi? Storicamente, creare contenuti è duro, così come pubblicarli e diffonderli. La prima innovazione è la fotogrammetria, cioè la raccolta di affidabili informazioni su oggetti tramite la fotografia. La seconda è l'uso del machine learning per insegnare alle reti di neuroni gli aspetti dei contenuti. La terza innovazione è l'adozione in tempo reale di 3D nel web, grazie ad un browser che fornisce accesso universale al 3D, così da poterlo associare ai nostri browser del web

Per creare un'economia del metaverso, i creatori devono apprezzare il valore della loro creazione ed evitare di affidarsi ad estranei che raccoglierebbero tutti i vantaggi. Occorre creare una nuova generazione di piattaforme che realizzino una migliore economia. Tutto deve essere equilibrato, aperto e interoperabile. La tecnica di collegare modi simulati di una piattaforma con un'altra è complessa, ma realizzabile nei prossimi anni. Le meccaniche dei giochi e la IA sono due potenti strumenti per semplificare la creazione dei contenuti. Per esempio, è possibile creare atmosfere

invernali, con le foglie che cadono dagli alberi e la neve. La IA fornirà nuovi elementi. Il fotorealismo permetterà di trasformare un mondo realistico in un mondo di fantasia, apprezzato dalle persone

Gli imprenditori devono partire dai gemelli digitali per ottenere una versione digitale 3D in tempo reale per ogni prodotto e per ogni passo del loro totale ciclo di vita. Allora tutto diventa più facile e inseribile nel metaverso. Ma questo comporta un nuovo modo di lavorare. Occorreranno forse dieci o quindici anni affinché le persone imparino a gestire il ciclo di vita dei prodotti e a trasformare in 3D tutte le infrastrutture aziendali. Creare gemelli digitali richiede anni e investimenti. Tutto si basa su dati. La rivoluzione tecnologica del 3D in tempo reale alimenta l'aspetto multiuso sociale e la interattività. I primi ad approfittarne saranno i giovani. Il messaggio è: "Quali piattaforme vogliamo creare"?

#### Commenti

L'intervista presenta una vasta e dettagliata valutazione del valore e del percorso di realizzazione del metaverso. Le piattaforme privilegiate sembrano essere quelle medio-piccole e l'adozione del 3D in tempo reale è il cuore del sistema. I gemelli digitali costituiscono il punto di partenza di un cammino ancora lungo e costoso, ma promettente di risvolti economici oltre che di sentimenti. Come al solito, saranno i giovani ad iniziare il percorso, all'inizio nel campo dell'intrattenimento, ma in seguito in quello sociale e del lavoro. La sostituzione, o per meglio dire la convivenza del metaverso con internet richiederà qualche decennio, ma potrebbe passare dalla fantascienza alla realtà.