Metaverso, bambini e standard comuni le priorità della industry

L’industria del metaverso ha fatto molta strada da quando due anni fa **Meta**, una delle dieci più grandi aziende al mondo per capitalizzazione, ha deciso di prendere il nome da questa tecnologia.

E’ vero che c’è ancora molta strada da fare prima che un visore entri in ogni casa, ma è vero anche che con l’ingresso di Apple nell’arena del metaverso la fase di sviluppo avrà certamente un’accelerazione.

Nel frattempo, l’industria della realtà virtuale sta cercando di rassicurare il pubblico e i politici che ha in mente i loro migliori interessi mentre traccia un percorso promettente verso un’ubiquità culturale simile agli smartphone.

Il report della XR Association

Un rapporto pubblicato dalla **XR Association**, il principale gruppo commerciale del settore con membri tra cui **Meta, Google, Microsoft** e **Qualcomm** (anche se manca **Apple**), espone il loro piano su quella che sperano sia la prossima rivoluzione tecnologica generazionale. Intitolato *“Tracciare il futuro della tecnologia immersiva: trasformare lavoro, istruzione, salute e intrattenimento” (“Charting the Future of Immersive Technology: Transforming Work, Education, Health, and Entertainment”*), il rapporto si concentra fortemente sulle applicazioni pratiche della realtà virtuale, come i tanto pubblicizzati sforzi educativi di Meta o il “gemello digitale”

incentrato sull'industria.

L'introduzione del presidente della XRA **Liz Hyman** al rapporto non lascia alcuna ambiguità su ciò che deve accadere affinché la tecnologia decolli. Citando l'avvento del World Wide Web e dell'Internet mobile, invita l'industria a *"imparare dalle lezioni del passato"* e ad *"adottare un approccio schietto e globale"* alle sfide legate al posizionamento degli occhiali al centro della nostra vita informatica. Alcuni dei punti chiave rivelati dal rapporto:

Bambini e privacy

- **Pensa ai bambini.** Il rapporto pone una forte enfasi sulla sicurezza dei bambini (guarda caso, poiché il Senato degli Stati Uniti è pronto ad approvare la prima legislazione sulla sicurezza online da decenni). Circa la metà delle iniziative che il rapporto XRA propone ai membri ha qualcosa a che fare con la sicurezza dei bambini e la realtà virtuale. C'è molto da imparare dai successi e dai fallimenti degli sforzi volti a controllare i social media e i mondi dei giochi esistenti.
- In effetti, fanno riferimento a un recente rapporto del Consiglio Atlantico che suggerisce che le società di gioco potrebbero essere all'avanguardia nello stabilire la moderazione dei contenuti e norme di comportamento nel metaverso, proteggendo i bambini dai contenuti dannosi e reprimendo gli abusi. Non è uno sforzo da poco, considerando l'attenzione di **Meta Quest** ai giochi e l'investimento di **Sony**, membro di XRA, nella realtà virtuale.

Collaborazione cercasi

- **Lavorare insieme.** Il rapporto enfatizza anche l'interoperabilità, elogiando il lavoro del **Metaverse**

Standards Forum, che è stato lanciato nel 2022 per coordinare lo sviluppo della tecnologia metaverso e comprende molte delle stesse organizzazioni membri dell'XRA (di nuovo, in particolare senza Apple). I grandi attori del metaverso si concentrano su "interoperabilità tecnica e interoperabilità dei dati", che definiscono come la capacità complessiva delle loro piattaforme virtuali concorrenti di lavorare insieme e di utilizzare rispettivamente formati di dati compatibili.

- Per quanto instabile sia, questo tipo di definizione di standard tecnici è importante da realizzare fin dai primi giorni di qualsiasi tecnologia di rete. Internet come lo conosciamo non esisterebbe senza l'Hypertext Transfer Protocol sviluppato da Tim Berners-Lee al CERN nel 1989.
- **Non ripetere vecchi errori.** Gli autori del rapporto scrivono che anticipare le preoccupazioni del pubblico sulla privacy dei dati è *"essenziale per realizzare il pieno potenziale della tecnologia*". D'altra parte, le leggi esistenti sulla privacy dei dati dell'Unione Europea e del Regno Unito si applicano già in gran parte ai dispositivi di realtà virtuale e che, sebbene gli Stati Uniti non abbiano una legge federale sulla privacy dei dati, disposizioni come HIPAA e COPPA proteggono le informazioni sensibili sulla salute e sui bambini.

https://www.key4biz.it/metaverso-bambini-e-standard-comuni-le-priorita-della-industry/480459/