

Metaverso sotto i riflettori al MWC. Ma crescono i dubbi

Fra taxi volanti e avatar che saltano fuori da uno schermo digitale, prime prove di metaverso al **MWC di Barcellona**, dove la sudcoreana **SK Telecom** ha fatto bella mostra dei suoi progetti già ben avviati per lo sviluppo di un nuovo mondo virtuale, che dovrà sostituire l'attuale versione della Rete.

Qualche visitatore si è sentito stordito dopo aver provato l'esperienza di volo, ma sta ancora valutando l'acquisto di un visore per realtà virtuale, l'hardware necessario per entrare in qualsiasi universo digitale immersivo. il metaverso è esploso in popolarità dopo che il fondatore di Facebook **Mark Zuckerberg** alla fine del 2021 lo ha dichiarato la prossima grande novità per Internet, ribattezzando il suo impero dei social media e investendo decine di miliardi nell'idea.

Lo ha ritratto come una comunità 3D in cui le persone possono incontrarsi, lavorare e giocare, facendo di tutto, dal provare vestiti digitali, tenere una riunione virtuale o fare un viaggio online.

Dubbi sulla fattibilità del metaverso

Ma i dubbi sulla fattibilità del metaverso si sono insinuati man mano che l'entusiasmo iniziale svaniva. Le vendite di visori per realtà virtuale negli Stati Uniti sono diminuite del 2% a dicembre rispetto all'anno precedente, secondo **NPD Research. Reality Labs**, che produce i visori Meta Quest, ha registrato una perdita operativa di 13,7 miliardi di dollari nel 2022.

Meta ha dichiarato di voler assumere 10.000 ingegneri in Europa per lavorare sul metaverso. Quando è stato chiesto un aggiornamento, la società ha dichiarato: *“La nostra espansione in Europa è sempre stata pianificata a lungo termine per un certo numero di anni. Rimaniamo fedeli all’Europa”*.

Certo, il metaverso non se n’è andato via. Ma c’è molto più scetticismo sul ruolo che andrà a ricoprire, soprattutto nell’ambito consumer al di là delle aree di sicuro successo, come ad esempio il gaming, secondo **CCS Insight**.

A peggiorare le cose, il fatto che definire cos’è il metaverso è difficile. Il che aggiunge una ulteriore quota di scetticismo. Non è la stessa cosa di realtà virtuale e di suo cugino, la realtà aumentata, secondo Gartner, secondo cui AR e VR sono legate da vicino al metaverso, così come i computer sono legati a Internet.

Pensalo invece come evoluzione di Internet, che cambia il modo in cui interagiamo con il mondo.

Come definire quindi il simulatore di volo di SK Telecom?

“Tecnicamente, non è un metaverso, ma una specie di metaverso”, ha detto Ken Wohn, un manager dell’azienda.

Il più grande fornitore di telecomunicazioni della Corea del Sud ha collaborato lo scorso anno con **Joby Aviation** della California per sviluppare un servizio di taxi aereo elettrico per il paese.

Un giorno gli aerotaxi potrebbero operare autonomamente, utilizzando connessioni wireless 5G ad alta velocità, ha affermato Wohn.

È stata un’esperienza diversa alla dimostrazione del metaverso della società wireless francese **Orange**, in cui gli utenti sono stati trasportati in un futuristico technoscape color neon con fulmini, robot giganti e un falco che trasportava una sfera

verde tra gli artigli.

Appare una figura danzante, che rappresentava i movimenti di un ballerino nella vita reale che indossava attrezzature per la cattura del movimento. Era uno spettacolo abbagliante, anche se quale scopo di consumo avesse non era immediatamente chiaro.

Miguel Angel Almonacid, direttore della strategia di rete di Orange per la Spagna, ha affermato che dimostra come le nuove reti 5G elimineranno il ritardo per gli utenti del metaverso che guardano qualcosa che accade lontano.

Scopi pratici sul posto di lavoro

Il metaverso potrebbe essere più adatto a scopi pratici sul posto di lavoro, hanno detto gli analisti.

“È lì che vedremo prima la trazione perché le barriere non sono così alte”, secondo Gartner. Ad esempio, un lavoratore potrebbe utilizzare gli occhiali per la realtà aumentata per richiamare la diagnostica o un manuale di istruzioni.

La startup spagnola **La Frontera** utilizza il metaverso per fornire riunioni virtuali con *“avatar realistici”*.

ha detto Marta Ortiz de Lucas-Baquero, dirigente dello sviluppo aziendale, mentre mi guidava attraverso il metaverso dell'azienda.

Siamo arrivati prima su una spiaggia, con massi, palme e un mare azzurro. Apparve il suo avatar, una testa e spalle con mani senza corpo che si libravano davanti al suo petto. Siamo entrati in una vicina sala conferenze con un tavolo da riunione, dove ho utilizzato i controller palmari per raccogliere oggetti 3D come una pistola a raggi giocattolo e una bottiglia di Champagne.

Formazione per chirurgia

Altre applicazioni del metaverso includono la formazione per procedure rischiose, ripetitive o altamente dettagliate, come la chirurgia.

La spiaggia è scomparsa, sostituita da un'autocisterna ribaltata in fiamme. Un estintore era sospeso a mezz'aria. L'ho afferrato con la mia mano virtuale e spruzzato sulle fiamme, che hanno iniziato a spegnersi.

Il mondo virtuale potrebbe anche essere utile per mettere in mostra prodotti troppo grandi per essere spostati facilmente, come i jet privati. La Frontera ha catalogato digitalmente la flotta di **NetJets** in modo che i clienti possano ispezionare diversi modelli online.

Oppure potrebbero essere troppo piccoli per gli umani.

La scena è cambiata in un'ambientazione fantascientifica, con pareti cremisi che si alzano intorno a noi, rappresentando l'interno di un vaso sanguigno. Cellule del sangue a forma di ciambella bruno-rossastro passano fluttuando, seguite da sfere appuntite. La parete del vaso sanguigno si apre, esponendo striature bianche pulsanti su sfondo blu, raffiguranti neuroni in un cervello.

La Frontera collabora con le aziende farmaceutiche per *"mostrare come funziona un farmaco nel corpo a livello cellulare"*, ha detto Ortiz de Lucas-Baquero. In questo caso si trattava di un medicinale per curare la sclerosi multipla, che attacca i neuroni cerebrali.

<https://www.key4biz.it/metaverso-sotto-i-riflettori-al-mwc-ma-crescono-i-dubbi/437528/>