

# Login to Web3

Wavemaker

20 DECEMBER 2022

# Tutte le strade che portano al Metaverso.

## Ma quale seguire?



*Italia, 1998. Il modem emette i suoi suoni striduli e sono online. La nuova autostrada dell'informazione viene descritta come il futuro del business, ma sembra un posto disabitato e un po' povero. Per vedere comparire una pagina con qualche foto a bassa risoluzione sono costretto ad aspettare parecchi secondi. Se questo è il futuro, non so che farmene” .*

Erano questi i pensieri della maggior parte degli imprenditori all'alba della rivoluzione del world wide web. Come dargli torto? In quel periodo era effettivamente difficile immaginare perché sarebbe stato fondamentale avere un sito web, poi una pagina social, come l'e-commerce avrebbe creato nuove esperienze di consumo. In definitiva, **come una rete diffusa di computer avrebbe aperto nuove opportunità di business e di relazione.**

Oggi sembra di rivivere quegli stessi anni. Fateci caso. **Siamo all'inizio di un altro cambiamento di cui è difficile tracciare i contorni.** Alcuni lo chiamano Web3, altri Metaverso. Concetti che, per la loro indeterminatezza, possono suscitare un comprensibile senso di diffidenza o anche accendere una scintilla di curiosità nei più intraprendenti.

Ma, al di là dei termini, è in atto un'evoluzione di internet di cui è necessario cogliere ora i segnali. Snobbarla, come molti fecero alla fine degli anni '90, potrebbe rischiare di farci perdere un vantaggio competitivo determinante nei prossimi anni.

E così, da questo mese, abbiamo deciso di iniziare a condividere con voi le nostre riflessioni sulla prossima internet col pragmatismo che ci contraddistingue, ma anche con la voglia di "provocare" il cambiamento, sperimentando insieme alle aziende più innovative. La nostra esplorazione del metaverso e del web3 parte da una ricognizione delle possibili strade che porteranno al futuro come quella della realtà aumentata e virtuale, dei mondi virtuali e del gaming, dei prodotti digitali. Ma partiamo dalle definizioni.

**Chiameremo metaverso una rete di mondi virtuali tridimensionali, rappresentati in tempo reale, che può essere esperita in maniera sincrona, immersiva e persistente da un numero illimitato di persone.**

È questa la definizione più accreditata di metaverso, che parte dalle riflessioni di Matthew Ball, analista ed ex manager degli Amazon Studios.

**Col termine Web3, invece, ci riferiremo ad una rete decentralizzata grazie alla tecnologia blockchain ossia non più basata sulla struttura client/server che caratterizza l'internet odierna, i cui dati sono gestiti e conservati da enti centrali.**



C'è chi considera il Web3 l'impalcatura di tutto il futuro metaverso o almeno l'infrastruttura su cui si reggerà l'economia del metaverso.

Ma se questo è il progetto futuro a noi interessa individuare e percorrere le strade che porteranno a questo nuovo territorio comune. **Quali, in altre parole, le applicazioni pratiche che già oggi si stanno traducendo in opportunità di business per tante aziende?**

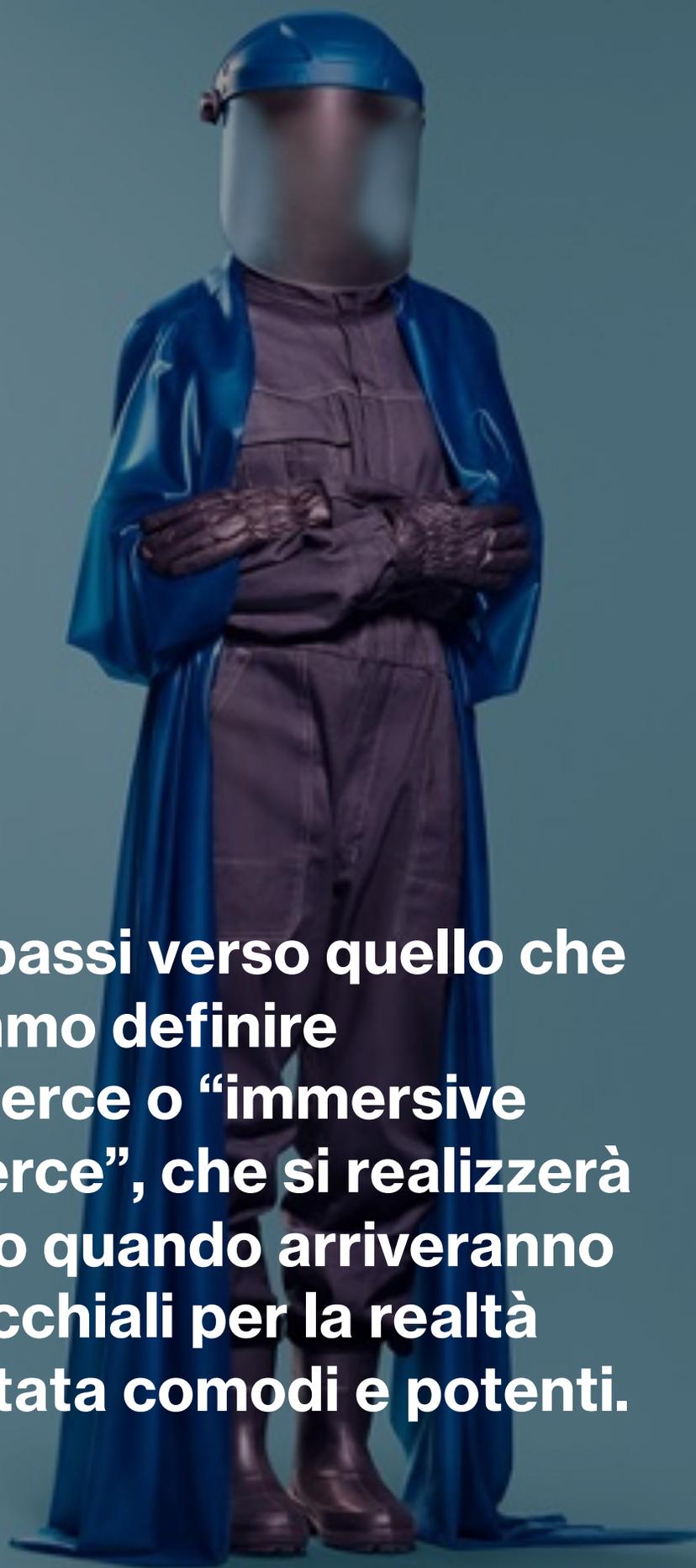
Un tracciato già visibile è quello della **realtà aumentata**, ossia la tecnologia che ci permette di aggiungere elementi digitali al mondo che ci circonda. Già esistono centinaia di applicazioni di "augmented reality" fruibili attraverso il nostro smartphone. Pensiamo all'app di IKEA che permette di collocare i prodotti del catalogo negli spazi della nostra abitazione per capire quali si adattano meglio allo stile di arredamento.

Chiari passi verso quello che potremmo definire iCommerce o "immersive commerce", che si realizzerà appieno quando arriveranno degli occhiali per la realtà aumentata comodi e potenti.

Un altro sentiero visibile, ma ancora poco battuto, è quello della **realtà virtuale**, ovvero la tecnologia che ci dà la possibilità di immergerci in ambienti sintetici e di esperire un senso di presenza, attraverso l'utilizzo di visori e dispositivi aptici. La "virtual reality" oggi raggiunge qualcosa come 30 milioni di persone che si dedicano soprattutto a giochi e applicazioni per il fitness. Ma può essere anche molto utile per favorire l'apprendimento. **Noi, per esempio, abbiamo creato un'esperienza di VR all'interno dell'evento Focus Live 2022** che ha permesso ai visitatori di esplorare i pianeti del sistema solare in maniera immersiva.

In questi contesti tutto si fa con comandi vocali e azionando dei joystick, ma sono allo studio semplici braccialetti in grado di catturare i segnali nervosi e l'attività muscolare per trasformarli in comandi. Insomma, in futuro, agiremo tutti come Tom Cruise in Minority Report.





**Chiari passi verso quello che potremmo definire iCommerce o “immersive commerce”, che si realizzerà appieno quando arriveranno degli occhiali per la realtà aumentata comodi e potenti.**

Più battuto è il territorio dei mondi mondo del gaming virtuali che confina con il. **Si stima siano oltre 350 milioni di utenti di mondi virtuali, mentre i gamer hanno superato i 2,7 miliardi.** Si tratta di ambienti che nascono con dinamiche ludiche e che pian piano si stanno trasformando i luoghi di socializzazione, dove incontrarsi dopo la scuola, fare quattro chiacchiere e qualche esperienza insieme (dai giochi ai concerti, alla visita di negozi virtuali). I più frequentati sono Fortnite, Roblox e Minecraft rivolti ad un pubblico eterogeneo di giovani dai 10 ai 24 anni. Non a caso sono anche quelli più colonizzati dai brand che stanno sperimentando quali possono essere i modi migliori per generare e coltivare una relazione fruttuosa con questi pubblici sfuggenti.

Uno dei modi è quello di affascinarli con oggetti digitali da usare come strumenti utili per vincere al gioco o per vestire il proprio avatar, con stile (nessuno vuole sfigurare online o, peggio, rischiare di passare inosservato vestendo “abiti di default”).

**È il modello conosciuto come Direct To Avatar (DTA) che genera centinaia di milioni di dollari** e che è già usato da brand come Balenciaga, Gucci, Moncler.



**I più sperimentatori, invece, producono beni digitali in un numero finito di esemplari grazie alla tecnologia blockchain.** In pratica, legandoli ad un NFT (Non Fungible Token), una sorta di certificato di autenticità e proprietà, che dà una serie di diritti al legittimo proprietario (ad esempio la possibilità di di godere di benefici esclusivi e di rivendere il bene fuori dalla piattaforma in cui ha effettuato l’acquisto).

Insomma sono tante le strade che portano al metaverso e al web3. Tutte meritano di essere approfondite per non perdere opportunità preziose. Lo faremo nei prossimi appuntamenti con l’obiettivo di darvi stimoli utili ad accendere in voi la scintilla della sperimentazione.



Siete pronti a seguirci uscendo dalla vostra comfort zone e mettendo da parte i pregiudizi che coinvolgono questi temi?

Team Login to Web3  
Wavemaker Italy

**Wavemaker**

**Grow fearless**