

Realtà aumentata, l'avanguardia arriva dall'Oriente

- Simone Pieranni, 19.11.2021

Metaimperi. In Cina fin dal 2020 si parla di metaverso e si investe in brevetti e in personale ad hoc. Ma tutta l'Asia si muove: la Corea, regina del soft power, è tra le più pronte

Qualunque cosa sarà il metaverso, sarà un altro campo di scontro tra Cina e Usa. Da tempo Facebook guarda all'esperienza di WeChat che è «Meta» già da diversi anni. Ma Zuckerberg ha anche lanciato nel nostro lessico comune il «metaverso», termine usato da Neil Stephenson in *Snow Crash*, libro pubblicato nel 1992. L'espressione metaverso circola in Cina almeno dall'estate del 2020, quando molti siti che si occupano di business digitale segnalavano l'attenzione di Tencent, proprietaria di WeChat, negli investimenti diretti al metaverso, una realtà aumentata nella quale dovrebbero convivere virtualità, internet delle cose e nuovi device.

Come ha sostenuto qualche investitore nessuno sa ora cosa sarà il metaverso ma di sicuro sarà lucrativo. Ovvero, sarà una nuova frontiera per la datificazione delle nostre vite, per il marketing e per la sorveglianza. Secondo Tim Sweeney il boss di Epic Games, partecipata da Tencent, «Il Metaverso sarà il risultato della convergenza di molti strumenti, piattaforme e mondi separati sostenuti da infrastrutture, standard e protocolli condivisi». Riguardo Tencent, già nell'agosto 2020, secondo molti osservatori, era l'azienda più avanti per quanto riguarda la spetimentazione anche per la sua partecipazione in piattaforme di videogame che sono considerati come i prodromi di quello che sarà il metaverso (con gli utenti che saranno giocatori e quindi fruitori ma anche creatori e sviluppatori di contenuti). Non solo, perché oltre a Epic Games Tencent partecipa anche in Snap, Spotify e WeChat. Al settembre 2021 Tencent ha registrato 100 marchi con la parola metaverso. E a ottobre è arrivata anche Alibaba.

Qualunque cosa sarà il metaverso dunque, non c'è solo Facebook, anzi. Come capita da molto tempo, per quanto riguarda le innovazioni tecnologiche dovremo guardare anche a Oriente. Come ha scritto Richard Waters sul *Financial Times* il metaverso potrebbe prendere forma lentamente per arrivare a «giardini recintati», luoghi nei quali una singola azienda può beneficiare della totale immersione degli utenti. Se Facebook e altre grandi società di Internet costruissero il proprio - e soprattutto se vendessero ciascuno il proprio hardware proprietario per accedere a queste zone - il risultato potrebbe essere un insieme di mondi isolati che costringeranno i cittadini digitali a scegliere in quale vivere.

Ma il metaverso non interessa, da tempo, solo la Cina: anche Thailandia, Vietnam, Filippine e Singapore ne stanno discutendo, per non parlare della Corea del Sud. SHR Ring società thailandese ha annunciato la raccolta di finanziamenti per progetti legati al metaverso, così come MetaDhana nelle Filippine; BuzzAR - secondo *TechInAsia* - starebbe discutendo proprio con Facebook per «co-creare un ecosistema metaverso». La società tecnologica «gestita dai veterani dei videogames Ken Lim e Bell Beh ha recentemente annunciato di aver acquisito *The Cooking Game VR*, un gioco di simulazione di realtà virtuale di Facebook».

Anche la Corea del sud, con il suo mercato di videogiochi, il quarto a livello globale, ha deciso di investire nel metaverso.

Come ha scritto Sang Kim su *The Diplomat*, analogamente a quella che conosciamo come Hallyu, la new wave pop, arma del soft power di Seul, anche sul metaverso la Corea del Sud vede impegnato il governo: «Il Ministero della Scienza e dell'Information and Communication Technology ha creato

un'alleanza del metaverso nel maggio 2021 per coordinare e facilitare lo sviluppo di piattaforme di realtà virtuale e aumentata. Finora 500 aziende, tra cui Samsung, Hyundai Motors, SK Telecom e KT, hanno aderito all'alleanza. Come parte del Digital New Deal 2.0 del presidente Moon Jae-in , il governo si è impegnato a fornire fino a 30 miliardi di won (26 milioni di dollari) nel 2022».

Non mancano perplessità, considerando anche che la Corea del Sud (come la Cina) è impegnata da tempo in uno scontro feroce contro le piattaforme: «Il primo impegno del governo sudcoreano ha scritto Sang Kim potrebbe essere positivo in termini di creazione di un ambiente sicuro per le aziende in cui essere innovative e allo stesso tempo stabilire le norme nel nuovo spazio». E poiché sempre più aziende stanno investendo in piattaforme metaverso e tecnologie correlate, «ci sono infinite possibilità su come lo spazio virtuale potrebbe essere utilizzato oltre i videogiochi».

© 2021 IL NUOVO MANIFESTO SOCIETÀ COOP. EDITRICE