

# Extended Reality: il 2022 è stato l'anno della svolta

Da **Redazione BitMAT** - 20/04/2023

Il mercato dell'Extended Reality sta assistendo ad un aumento dei ricavi e ad una riduzione dei costi. Il successo è dovuto al clamore portato dal Metaverso.



Da qualche anno ormai si parla di Metaverso, di esperienze immersive e coinvolgenti. Un mondo virtuale che attira l'interesse non solo delle persone, ma anche delle **aziende** di qualsiasi settore. Conseguentemente al Metaverso, si è ben avviato in Italia il mercato dell'Extended Reality, con 231 progetti attivi dal 2020 ad oggi, e molte aziende stanno già utilizzando, nella gestione dei consumatori o nei processi aziendali, tecnologie in grado di arricchire il mondo reale con elementi digitali o di creare ambienti o esperienze virtuali. Il vero e proprio Metaverso è però ancora tutto da definire: oggi sono presenti 212 diversi mondi virtuali, ma non esiste ancora l'universo digitale pienamente interoperabile. Eppure, è già esplosa l'attenzione delle aziende: si contano 445 progetti a livello internazionale nei diversi mondi, con sperimentazioni in particolare nel Retail (37%) e nell'Entertainment (27%).

## Quanti conoscono il Metaverso?

Il concetto di Metaverso è conosciuto dalla grande maggioranza degli italiani ma solo a livello superficiale: secondo una ricerca svolta in collaborazione con **BVA Doxa**, ne ha sentito parlare l'86% degli utenti internet tra 18 e 75 anni, ma appena l'8% conosce il tema "per davvero". I frequentatori assidui (utenti internet oltre 18 anni che accedono ogni giorno ad almeno un mondo virtuale) in Italia possono essere



stimati in circa 1,4 milioni e, per oltre metà di questi, i principali mondi sono **Fortnite** e **Minecraft**, utilizzati soprattutto per giocare o socializzare.

Sono questi alcuni risultati della prima ricerca dell'**Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso** della School of Management del Politecnico di Milano, presentati al convegno "**Extended Reality: prende forma il Metaverso**".

*"Il Metaverso rappresenta la prossima grande evoluzione dell'interazione online, attraverso spazi virtuali interconnessi in cui gli utenti interagiscono tramite avatar", spiega **Marta Valsecchi, Direttore dell'Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso.** "Un universo digitale che però oggi ancora non esiste: attualmente sono presenti diversi mondi popolati da centinaia di milioni di utenti a livello globale, ma senza una piena interoperabilità tra essi. Nonostante il Metaverso non sia ancora pienamente realizzato, negli ultimi due anni le aziende hanno dimostrato forte interesse, testando il loro ingresso nei mondi virtuali per comprendere le opportunità di business sia nella relazione con il consumatore e con le altre aziende sia nel supporto ai propri dipendenti".*

## L'Extended Reality

Come anticipato, in Italia dal 2020 ad oggi sono stati censiti 231 progetti pubblici di Extended Reality (XR), di cui 126 nella gestione dei consumatori (B2c) e 105 in processi aziendali (soluzioni B2b/B2e – business to business e business to employee). Nel B2C, il 34% dei progetti riguarda il settore Tourism & Art, con la possibilità, ad esempio, di visitare virtualmente musei (come la Galleria degli Uffizi) o offrire contenuti interattivi (giochi o enigmi ai Musei Reali di Torino, la ricostruzione di ambienti del passato tramite ologrammi presso il NURE). Il 25% riguarda il Retail, per aumentare l'engagement e arricchire l'esperienza del cliente, attraverso informazioni aggiuntive sui prodotti e consentendo di visualizzare in anteprima i prodotti da remoto.

Nel B2B/B2E, i settori più attivi sono l'Industrial Production (35% del totale), dove l'XR consente principalmente di visualizzare informazioni aggiuntive per la manutenzione o il controllo qualità, e l'Healthcare (23%), dove permette la collaborazione da remoto tra i medici o la simulazione virtuale nella pianificazione dell'intervento. Tra gli altri settori, le Utility (8%), con progetti per il supporto della forza lavoro sul campo e la formazione dei dipendenti in ambienti virtuali, e l'Education (7%) con la creazione di stanze virtuali per specifici percorsi di formazione.

## Il mercato dell'Extended Reality è molto sviluppato

*"Sebbene di Extended Reality si parli già da molti anni, il 2022 è stato l'anno di grazie anche all'onda mediatica attorno al Metaverso, strettamente legato a*



*queste tecnologie”, commenta **Riccardo Mangiaracina, Responsabile Scientifico dell’Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso.** “Negli ultimi tre anni le aziende hanno mostrato un approccio più consapevole e strutturato nei confronti dell’Extended Reality, che le ha portate in diversi casi a generare ROI positivi, grazie a significativi aumenti di ricavi e/o a forti riduzioni dei costi. Il mercato dell’Extended Reality è ormai molto sviluppato, sia in termini di offerta che di domanda”.*

## I mondi virtuali

Per fare chiarezza tra le molteplici definizioni, l’Osservatorio ha sintetizzato gli elementi chiave tra le fonti disponibili e ha definito il Metaverso come *“un ecosistema immersivo, persistente, accessibile a tutti, interattivo e interoperabile, composto da mondi virtuali interconnessi tra loro in cui le persone possono socializzare, lavorare, effettuare transazioni, giocare e creare asset, accedendo anche tramite dispositivi immersivi”*. Una realtà che deve essere modulabile e consentire il possesso di asset e la rappresentazione tramite avatar. Il Metaverso così definito ancora non esiste, ma si iniziano ad intravedere contorni e caratteristiche.

Dei 212 mondi virtuali esistenti a livello internazionale circa 1 su 2 (il 54%) è già *Metaverse-ready*, ossia liberamente accessibile da chiunque, con la possibilità di crearsi avatar e possedere degli asset, persistente (continua a esistere in maniera indipendente dalla presenza o meno di un soggetto), economicamente attivo, dotato di grafica 3D, con componenti di interoperabilità in grado di utilizzare gli asset digitali in maniera cross-platform. Rientrano in questa categoria piattaforme come **Decentraland, The Sandbox** o l’italo-svizzera **The Nemesis**.

## I progetti nei mondi virtuali

A livello internazionale, dal 2021 ad oggi sono stati censiti 445 progetti di aziende nei mondi virtuali. Nel 64% dei casi la modalità di ingresso è diretta, con la creazione di uno spazio virtuale del brand in uno specifico mondo, nel 36% dei casi indiretta, con il lancio di prodotti utilizzabili nei diversi mondi virtuali, come nel caso del lancio di collezioni di **NFT**.

La maggior parte delle iniziative è focalizzata sulla relazione con il consumatore finale, con obiettivi principalmente di comunicazione e marketing, solo in alcuni casi di vendita. Cominciano però a vedersi anche progetti rivolti ai dipendenti, con la realizzazione di uffici o l’esecuzione di colloqui e meeting. Mancano ancora progetti volti a potenziare i processi industriali: in prospettiva futura, il Metaverso potrebbe giocare un ruolo importante anche in questi ambiti grazie alla simulazione delle attività, ad esempio nella progettazione dei prodotti, e alla possibilità di collaborare e cooperare da remoto.



## Redazione BitMAT

<https://www.bitmat.it/>

BitMAT Edizioni è una casa editrice che ha sede a Milano con una copertura a 360° per quanto riguarda la comunicazione rivolta agli specialisti dell'Information & Communication Technology.

