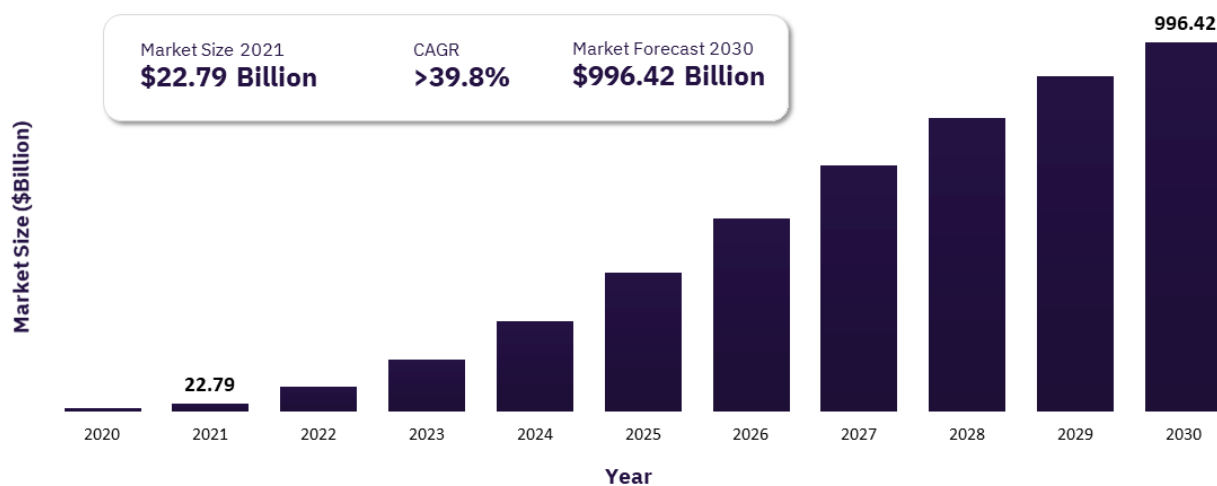


Metaverso al galoppo: nel 2030 il mercato sfiorerà il miliardo di dollari



Metaverse market forecast 2021-2030



Source: GlobalData Intelligence Center

Vola il mercato dei metaversi. Secondo una ricerca GlobalData, il settore registrerà **un tasso di crescita annuale composto (Cagr) del 39,8% per raggiungere i 996 miliardi di dollari nel 2030.** “Le aziende di tutto il mondo, comprese quelle dei settori non tecnologici – spiega il report – investono sempre più in questa tecnologia per migliorare il coinvolgimento dei clienti, l’espansione del brand e l’identificazione di nuovi flussi di entrate”.

La ricerca *“Metaverse Market Size, Share, Trends, Analysis, and Forecasts by Vertical, Component Stack, Region, and Segment 2022-2030”* rivela che diversi operatori di mercato del settore tecnologico, compresi quelli che producono semiconduttori, componenti e software applicativi, stanno sfruttando più che possono il metaverso. E questo trend ha portato le dimensioni del mercato del metaverso a un valore di 22,79 miliardi di dollari nel 2021.

La distribuzione territoriale

La quota maggiore di mercato è detenuta dalle regioni Asia-Pacifico e Nord America.

“La forte presenza di grandi colossi tecnologici nelle economie avanzate del Nord America e nelle economie emergenti della regione Asia-Pacifico sta alimentando la crescita del mercato del metaverso – spiega GlobalData – Secondo le stime di GlobalData, queste due regioni detengono insieme il 50% della quota di mercato del metaverso”.

La tipologia di investimenti

Le aziende che operano in Nord America e Asia Pacifico si stanno concentrando sulle tecnologie critiche che si possono implementare grazie al metaverso, come Blockchain, machine learning, AR e VR, AdTech, piattaforme di pagamento, applicazioni aziendali, gaming e governance dei dati.

Inoltre, l'aumento del numero di startup che sfruttano queste tecnologie, sia nelle economie sviluppate che in quelle emergenti, finirà per incrementare i ricavi del mercato dei metaversi.

“Il metaverso è ancora in gran parte concettuale, ma potrebbe trasformare il modo in cui le persone lavorano, fanno acquisti, comunicano e consumano contenuti. Sebbene sia nelle prime fasi di sviluppo, questa tecnologia ha il potenziale per essere il prossimo mega-tema dei media digitali – spiega **Deepak Agarwal, Project Manager at GlobalData** – Inoltre, l'adozione su larga scala di tecnologie di nuova generazione, tra cui AR e VR, accentuerà l'adozione del metaverso da parte della maggior parte degli stakeholder”.

Il sondaggio dell'Istituto Piepoli

Intanto in Italia cresce il numero di chi si dice disponibile ad utilizzare il metaverso. A tracciare il quadro un sondaggio dell'Istituto Piepoli presentato nella giornata conclusiva del Festival Digitale Popolare che si è tenuto a Torino nei giorni scorsi.

Il Metaverso non è più uno spazio virtuale sconosciuto ai più, anzi, tre italiani su quattro ne hanno sentito parlare e ben il 52% degli intervistati, cioè più di uno su due, sarebbe propenso ad utilizzare già da domani questa realtà virtuale che con l'ausilio di guanti e visori digitale rende possibile fare qualsiasi cosa, assistere a una partita, ascoltare un concerto, fare una passeggiata in una città diversa da quella in cui si vive, partecipare a una riunione di lavoro, in modo assolutamente realistico, ossia con la sensazione di essere effettivamente presenti sul luogo. Il dato dimostra quanto il digitale da strumento d'élite, si sia trasformato nel corso del tempo in strumento sempre più popolare.

Basti pensare, rileva ancora lo studio, che se qualche hanno gli strumenti più utilizzati dagli italiani erano per lo più i

social network e i siti, oggi il digitale sta estendendo le proprie aree di applicazione tanto che un italiano su cinque tra gli under 54 anni afferma di utilizzare nella propria quotidianità lavorativa le piattaforme per fare le call mentre podcast e videogame solo quale anno fa appannaggio esclusivo dei giovani oggi sono di massa tra le persone di età compresa tra i 35 e 54 anni. Infine, per quanto riguarda l'informazione, la ricerca sottolinea che i giovani da sempre utilizzano maggiormente i social network ma il 40% degli over 54, persone, dunque, non native digitali si informano attraverso il medesimo strumento dei più giovani mentre le chat non sono più considerate uno modo per parlare con gli altri ma uno strumento di informazione dal 10% degli italiani e quasi dal 20% dei più giovani.

Il primo incubatore italiano con sede nel metaverso

Open Seed è il primo incubatore italiano con sede nel metaverso. Veicolo d'investimento, holding, acceleratore e incubatore, Open Seed detiene 25 partecipazioni in startup ad alto potenziale e società di successo come Treedom, CleanBnb, FitPrime e Over. Proprio Over ha creato **Over the Reality**, un **Metaverso**, in realtà mista (Augmented Reality/Virtual Reality), open source e alimentato dalla **Blockchain** di Ethereum. "Nel metaverso di Over, abbiamo costruito la nostra sede digitale su 500 metri quadri di superficie virtuale – spiega Lorenzo Ferrara, presidente e di Open Seed – Crediamo fermamente nella tecnologia come strada per migliorare la vita delle persone e il Metaverso rappresenta una frontiera ancora tutta da plasmare ed esplorare. Per questo abbiamo deciso di investire nella creazione di un vero e proprio incubatore dove potremo selezionare le startup, riunirci, fare formazione, eventi o semplicemente incontrarci per uno scambio di idee. Il tutto in un luogo virtuale che abbiamo studiato come un grande open space, con postazioni, un'area relax e una grande vetrata che fa intravedere Firenze, come se fossimo proprio nella

nostra sede fisica".