

Spesi miliardi per accaparrarsi terreni nel metaverso. Soldi buttati o grande investimento?



Quasi 2 miliardi di dollari. E' questa la cifra spesa nel metaverso per l'acquisto di terreni virtuali nell'ultimo anno. E' quanto emerge da una ricerca dedicata, che mostra come la corsa alla nuova dimensione della Rete sia in pieno svolgimento.

E così, scrive [il sito della BBC](#), non sono pochi coloro che negli ultimi 12 mesi hanno deciso di investire per acquistare un lotto virtuale in qualcuna delle piattaforme virtuali che stanno animando i diversi metaversi disponibili.

C'è chi ha speso fino a 1500 sterline per un lotto virtuale, acquistato per vantarsene con i conoscenti e potenziali clienti, come ad esempio artisti che hanno messo in piedi delle vere e proprie gallerie d'arte virtuali per mettere in mostra le loro opere online, messe in vendita in criptovaluta

ad esempio sulla piattaforma **Voxels**.

Dozzine di mondi virtuali diversi

Voxels è uno delle dozzine di mondi virtuali che si descrivono come metaversi. È fonte di confusione, perché le persone spesso parlano del “metaverso” come se ce ne fosse uno solo. Ma finché una piattaforma non inizia a dominare, o questi mondi disparati si uniscono, le aziende vendono terreni ed esperienze nelle loro versioni.

Dozzine di grandi marchi hanno acquistato appezzamenti di terreno nella mappa Sandbox negli ultimi sei mesi

Secondo al società di analisi **DappRadar** nell'ultimo anno sono stati spesi 1,93 miliardi di dollari di criptovaluta per l'acquisto di terreni virtuali, di cui 22 milioni di dollari spesi per circa 3.000 appezzamenti di terreno su Voxels.



DappRadar può monitorarlo perché Voxels è costruito sul sistema di criptovaluta Ethereum, in cui, come tutte le valute

virtuali, ogni transazione viene registrata e pubblicata su una blockchain pubblica.

Uno dei mondi più popolari è il cartone animato **Decentraland**. Lanciati nel 2020, i lotti di terreno vengono venduti per migliaia, a volte milioni di dollari. **Samsung**, **UPS** e **Sotheby's** sono tra coloro che hanno acquistato terreni e costruito negozi e centri visitatori lì.

Il marchio di moda di lusso **Philipp Plein** possiede anche un lotto delle dimensioni di quattro campi da calcio, che spera conterrà alla fine un negozio e una galleria del metaverso.

Tuttavia, il proprietario, il signor Plein, dice che sua madre non è convinta del suo acquisto da 1,5 milioni di dollari.

“Mia madre mi ha chiamato e mi ha detto: ‘Cosa hai fatto? Perché? Sei matto, perché spendi così tanti soldi, cos’è questo?’”, dice.

Vestiti virtuali a caro prezzo

Il signor Plein vende beni in 24 diverse criptovalute online da più di un anno. All’inizio del 2022, ha aperto un nuovo negozio in Old Bond Street a Londra vendendo vestiti e alcuni token non fungibili (NFT) in cambio di criptovalute come **Bitcoin** ed **Ethereum**, oltre a sterline.



Dice che l'apertura del negozio lo ha aiutato a saperne di più sul metaverso e aggiunge:

Tuttavia, con il crollo generale del valore delle criptovalute, Dapp Radar afferma che i valori immobiliari del metaverso sono vicini al minimo di un anno

Gucci Town su Roblox

Su **Sandbox**, un altro dei metaversi crittografici, **Adidas**, **Atari**, **Ubisoft**, **Binance**, **Warner Music** e **Gucci** sono solo alcune delle multinazionali che acquistano terreni e costruiscono esperienze per vendere e promuovere i loro prodotti e servizi.

Gucci ha anche costruito **Roblox**, che insieme ad altre grandi piattaforme di gioco come Minecraft e Fortnite, è visto come il più mainstream dei metaversi.

A Gucci Town su Roblox, i giocatori possono acquistare vestiti per i loro avatar utilizzando la valuta di gioco Robux

Queste società di gioco non vendono terreni e sono gestite senza l'uso di alcuna tecnologia blockchain. Tuttavia, hanno già alcuni degli ingredienti chiave di cui gli scrittori di

fantascienza dicono che abbiamo bisogno per un vero metaverso:

- la capacità di uscire e giocare
- le proprie valute mondiali
- l'opportunità di fare soldi sulla piattaforma
- enormi comunità fiorenti

Amber Jae Slooten prevede che ci sarà un *“mercato di massa”* per i vestiti digitali

“Quando abbiamo iniziato, tutti ci chiamavano pazzi, perché dicevano, ‘perché avresti bisogno di questo?’. Ma credevamo fermamente nell’idea che in futuro le persone avrebbero indossato gli articoli digitali”, afferma il co-fondatore e capo designer Amber Jae Slooten.

La vendita del record di The Fabricant finora è un vestito digitale che ha fruttato 19.000 dollari, sebbene sia stato venduto come NFT – un’opera d’arte digitale – e non sia stato indossato dall’avatar del proprietario.

Davvero vivremo nel metaverso?

La società ha appena raccolto 14 milioni di dollari di finanziamenti da investitori che scommettevano sull’idea che molti di noi vivranno presto parte della nostra vita nel metaverso.

Ma non è certo se e quando ciò accadrà. I metaversi crittografici sono generalmente scarsamente popolati e utilizzati realmente solo quando si tengono eventi, e anche in questo caso partecipano solo migliaia, e non milioni, di persone.

Meta di Mark **Zuckerberg** ha perso centinaia di miliardi di valore sul mercato azionario dalla sua spinta nel metaverso [Anche nel mondo virtuale in cui Meta](#), proprietaria

di Facebook e Instagram, sta investendo miliardi di dollari, i promemoria trapelati mostrano che le persone non rimarranno a lungo. Ma la signora Slooten è convinta che man mano che questi mondi si svilupperanno, le persone arriveranno. *“Ci sarà sicuramente un mercato di massa in questo perché se si pensa alle nuove generazioni, già giocano. Per loro non c’è distinzione tra virtuale e reale. Ma deve ancora essere costruito”.*