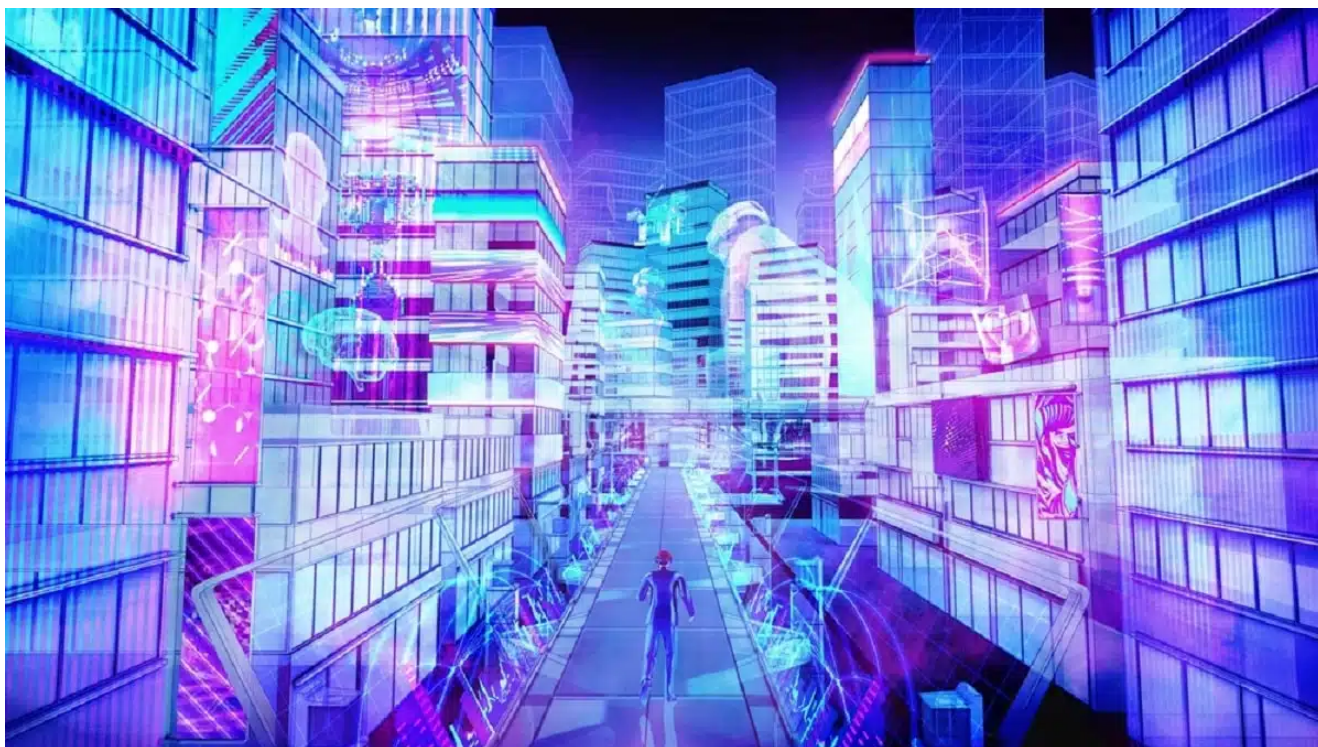


Il Metaverso potrebbe crescere del +1500%, ma i licenziamenti di Meta preoccupano



Il mondo virtuale è un'opportunità unica oppure una bolla destinata a scoppiare? Il **Metaverso sta dividendo gli analisti di mercato**, tra chi pensa che questo mondo possa **crescere del +1500%** superando la quota di mercato di **1.520 miliardi di dollari entro il 2030**, e chi invece è scettico. Soprattutto **dopo i licenziamenti di Meta**, con Zuckerberg che è stato uno dei primi a sostenere questa novità tecnologica.

Il Metaverso può crescere, nonostante i licenziamenti di Meta?

Le grandi aziende che sostengono il futuro business del Metaverso sono sempre di più. Anche **Pantone** ha dato il suo Color of the Year 2023 al Metaverso, con il **Viva Magenta**. Ma

dall'altro lato la divisione Reality Labs di Meta, che sviluppa il Metaverso aziendale, ha registrato **9,4 miliardi di dollari di perdite nel terzo trimestre di quest'anno.**

Di recente, la holding che gestisce Facebook, Instagram e WhatsApp ha annunciato **11 mila licenziamenti, il 13% della forza lavoro.** E il 38% delle persone in America ancora non conosce il Metaverso (il 68% di questi non vuole conoscerlo).



Luca Poma, Professore di Reputation Management e Scienze della Comunicazione all'Università LUMSA di Roma e all'Università della Repubblica di San Marino, spiega: *"Le difficoltà e i licenziamenti di Meta sono solo in minima parte attribuibili alla divisione che si occupa di Metaverso. Sono molti altri i progetti fallimentari abbandonati dal gruppo, vittima della bulimia creativa del suo fondatore"*.

Secondo il professore, *"Zuckerberg ha una responsabilità diretta di questi licenziamenti che mandano in soffitta varie avventure come ad esempio Lasso e Shops. Per contro, la tradizionale piattaforma Social di Facebook rimane pesantemente a corto di personale, del tutto inadeguato a gestire il back-office e il servizio clienti affidato*

massicciamente a Bot spesso molto inefficienti. I motivi di crisi reputazionale riconducibili a Zuckerberg sono ormai talmente numerosi da minare il valore stesso del colosso che lui stesso ha fondato”.

Le possibilità del mondo virtuale

Secondo Poma, tuttavia, le possibilità del metaverso non si esauriscono con Meta. Soprattutto perché pone un modello che trattiene una percentuale alta delle transazioni per chi crea contenuti. Invece, Sandbox, ad esempio lascia all’utente il 95% degli utili, quindi la proposta di Meta/Facebook è anti-economica per il cittadino e molto redditizia solo per lo stesso Zuckerberg. Facebook dovrebbe spendere molto di più per incentivare le persone ad entrare nella sua piattaforma: non è affatto detto che il modello proposto dal colosso di Menlo Park risulti alla fine quello vincente”.

La chiave di volta potrebbe essere la nascita di uno standard condiviso, che permetterà ai creativi di realizzare mondi virtuali per tutti e trarne profitti. Una possibilità enorme, se ben sfruttata.

Come spiega **Matteo Aiolfi**, fondatore della società di consulenza [Espresso Communication](#): *“Siamo dinnanzi a qualcosa di nuovo e quantomeno frizzante ed è presto per dire se tutto terminerà in una bolla, come già fu per Second Life 15 anni fa, oppure se il Metaverso prenderà consistenza. **Tutto si giocherà, molto probabilmente, sulla definizione di uno standard condiviso: garantire agli utenti di non aver a che fare con tanti silos chiusi, scenario che limiterebbe molto la navigazione, ma permettergli invece di affacciarsi liberamente su più mondi virtuali magari in correlazione tra loro appare come la vera sfida per l’affermazione del modello Metaverso su larga scala. Fermo restando che qualora il Metaverso prendesse piede, certamente si aprirebbe un mercato miliardario come raramente se ne sono visti nella storia del pianeta, con forti opportunità in termine di contenuti e di vendita di servizi***

online ad alto valore aggiunto".