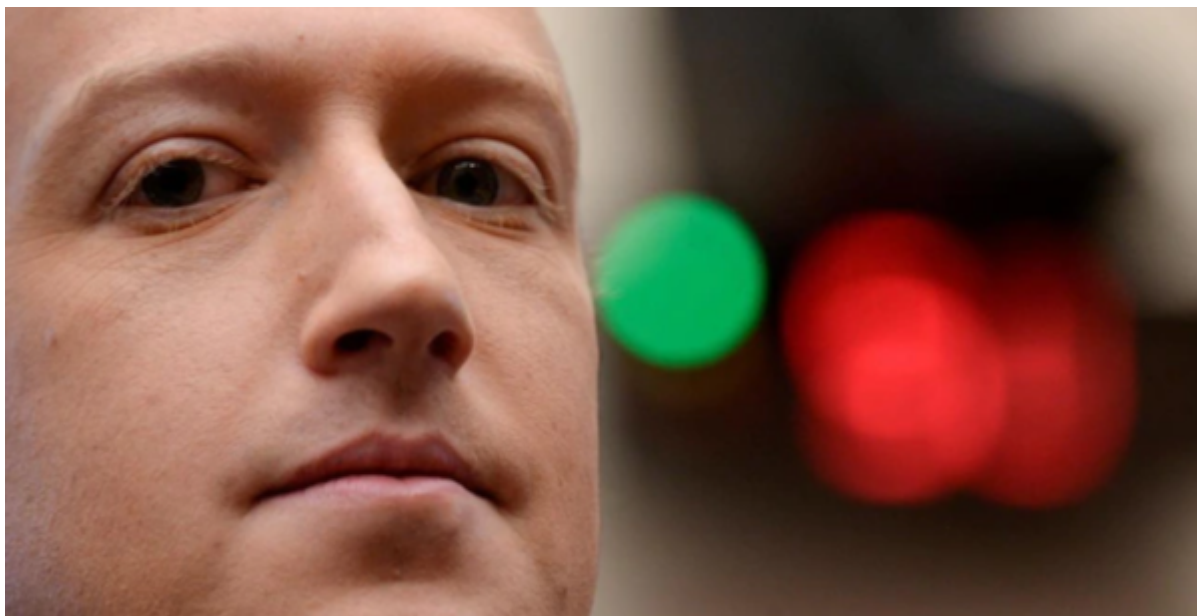


# Metaverso, il modello Meta è redditizio solo per Zuck. Sarà vincente?



Di Metaverso, il futuristico mondo virtuale sempre più sulla bocca di tutti, si è iniziato a parlare su larga scala nell'ottobre 2021, dopo che [Mark Zuckerberg](#), fondatore di Facebook con l'occasione ribattezzata Meta, ha annunciato il lancio di una nuova modalità d'interazione con il web, consistente in un sistema di realtà virtuale che sarebbe in grado di garantire un nuovo standard di esperienza totalmente immersiva per gli utenti.

## Quanto crescerà il business del Metaverso

A quella data vi erano tuttavia già numerose aziende che stavano creando prodotti e servizi basati su estensioni virtuali di mondi reali: la [quota di business](#) correlata al Metaverso è cresciuta costantemente arrivando quasi a 60 miliardi di dollari dalla fine dello scorso anno. Secondo le previsioni della società di ricerca Prescient & Strategic Intelligence il futuro è dalla parte di questo nuovo ecosistema digitale visto che il business nel Metaverso,

crescerà del 1500% nei prossimi otto anni superando la quota di mercato di 1.520 miliardi di dollari nel 2030 con una crescita media annuale del 44%.

Nonostante il Metaverso sia entrato nel vocabolario di decine di milioni di persone proprio grazie al fondatore di Meta e alla pubblicità divulgativa da lui diffusa in tutto il mondo, si intravedono le prime crepe di questo nuovo [ecosistema digitale](#): a fronte, infatti, di un investimento iniziale dichiarato di 10 miliardi di dollari, la divisione Reality Labs di Meta (branch aziendale fulcro dello sviluppo tecnologico e culturale del Metaverso) ha registrato 9,4 miliardi di dollari di perdite nel terzo trimestre di quest'anno.

## **Il problema reputazionale**

Questo dato economico si va ad aggiungere alla recente notizia dei [licenziamenti](#) che ha coinvolto il colosso di Menlo Park, visto che la holding che gestisce Facebook, Instagram e WhatsApp ha recentemente tagliato 11mila dipendenti, il 13% della forza lavoro. 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.

Difficoltà interne, ma anche nette prese di posizione da parte di chi ha fatto del Metaverso un business, come il co-fondatore di Animoca Brands (società di software che sviluppa e distribuisce giochi e applicazioni), mr. Yat Siu, che da diversi anni sta investendo risorse ed energie sull'ecosistema Web3, un insieme di tecnologie blockchain-based che propongono

un nuovo tipo di utilizzo di internet, dove l'utente sa sempre esattamente cosa sta succedendo ai propri dati.

## **Metaverso modello Meta, la scarsa convenienza per l'utente**

La polemica sollevata da Siu contro Zuckerberg è centrata sulla scarsa convenienza per l'utente del modello proposto da Facebook/Meta che, nonostante la grafica accattivante, è penalizzante per i cittadini. Già oggi, infatti, miliardi di dollari vengono scambiati nello spazio aperto del Metaverso, in realtà molti di più se si considerano i token fungibili e, nella maggior parte dei sistemi attualmente in uso, la maggior parte del valore è capitalizzata dall'utente finale.

Perché quindi si dovrebbero effettuare transazioni sulla piattaforma proposta da Meta, dove l'utente dovrà riconoscere metà del valore sviluppato alla piattaforma stessa? 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.