05-GIU-2023
da pag. 9 / foglio 1 / 2

QN ECONOMIA & LAVORO
Settimanale - Dir. Resp.: Agnese Pini
Tiratura: N.D. Diffusione: N.D. Lettori: 1088000 (0006901)

DATA STAMPA
www.datastampa.it

I dati dell'Osservatorio del Politecnico di Milano: c'è un forte interesse delle aziende anche se il Metaverso non è ancora pienamente realizzato e manca l'interoperabilità

di **Letizia Magnani**

Retail e turismo puntano sulla realtà aumentata

LA REALTÀ AUMENTATA è un mercato ben avviato in Italia, con 231 progetti attivi dal 2020. 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 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 infatti 445 progetti a livello internazionale nei diversi mondi, con sperimentazioni in particolare nel Retail (37%) e nell'Entertainment (27%). Sono questi alcuni risultati della prima ricerca dell'Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso della School of Management del Politecnico di Milano. 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. Il Metaverso e la Realtà Aumentata però rappresentano molto altro, anche in termini di impresa e di business. «Il Metaverso rappresenta la prossima grande evoluzione dell'interazione online, attraverso spazi virtuali interconnessi in cui gli utenti interagiscono tramite avatar. 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», spiega Marta Valsecchi, Direttore dell'Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso. Le possibilità di sviluppo anche per le imprese sono davvero infinite: «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», aggiunge Marta Valsecchi.

In Italia dal 2020 sono stati censiti 231 progetti pubblici di Extended Reality (XR), di cui 126 nella gestione dei consumatori e 105 in processi aziendali. Il dato forse più interessante è che su 10 progetti oltre 3 riguardano 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. I settori nei quali le applicazioni della realtà aumentata e del metaverso sono già realtà sono anche l'Industrial Production (35% del totale), dove la realtà aumentata 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. Proprio la telemedicina è uno dei settori di sviluppo più interessanti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

231

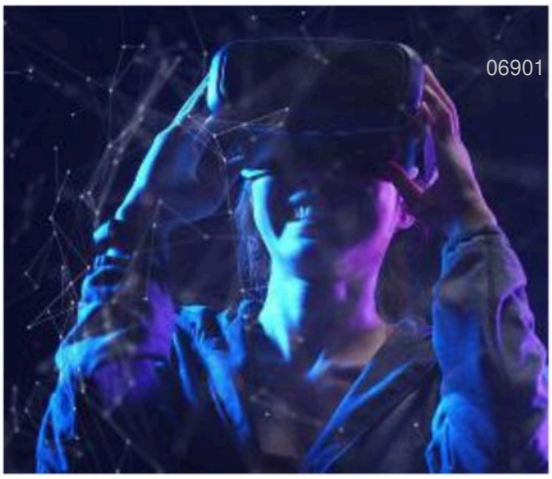
i progetti di realtà aumentata attivi in Italia dal 2020, in gran parte nel settore delle vendite e del turismo. Ma la realtà aumentata sta prendendo piede sempre più anche nel mondo della scuola, con la creazione di stanze virtuali per specifici percorsi di formazione e in quello delle Utility, dove esistono già progetti per il supporto della forza lavoro sul campo e la formazione dei dipendenti in ambienti virtuali

Superficie 54 %

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 6901 - L.1747 - T.1747

QN ECONOMIA & LAVORO
Settimanale - Dir. Resp.: Agnese Pini
Tiratura: N.D. Diffusione: N.D. Lettori: 1088000 (0006901)

DATA STAMPA
www.datastampa.it



IL FUTURO A PORTATA DI MANO

Un visore per la realtà aumentata e, a fianco, Marta Valsecchi, direttore dell'Osservatorio Realtà Aumentata & Metaverso del Politecnico di Milano

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 6901 - L.1747 - T.1747