
Una strategia europea per i mondi virtuali

Autore: Fabio Di Nunno

Fonte: Città Nuova

La Commissione Ue ha presentato una linea comune da seguire per la leadership sul web 4.0

Internet si sta evolvendo a un ritmo estremamente rapido. Infatti dopo il cosiddetto **web 3.0**, la terza generazione di **Internet** che si sta sviluppando in questi ultimi anni - caratterizzata principalmente dall'apertura, dal decentramento e dalla piena responsabilizzazione degli utenti -, la prossima generazione, il **web 4.0**, renderà possibili un'integrazione tra oggetti e ambienti digitali e reali e migliori interazioni tra esseri umani e macchine. Pensiamo al già ben diffuso sistema dell'**Internet delle cose** (*Internet of things*), che connette con noi e tra loro gli oggetti di uso quotidiano, o al **metaverso**, che è da considerare come un mondo virtuale immersivo.

Per queste ragioni la **Commissione europea** ha adottato una nuova **strategia sul web 4.0 e i mondi virtuali** per guidare la prossima transizione tecnologica e garantire ai cittadini, alle imprese e alle amministrazioni pubbliche dell'**Unione europea** (Ue) un ambiente digitale aperto, sicuro, affidabile, equo e inclusivo. I mondi virtuali incideranno sul modo di vivere insieme delle persone, offrendo opportunità e rischi da affrontare. La nuova strategia mira a creare un web 4.0 e mondi virtuali che rispecchino i valori e i principi dell'Ue, in cui i diritti delle persone si applichino pienamente e le imprese europee possano prosperare.

Oltre che una scelta strategica, questa è una necessità dato che le prospettive dell'economia dell'Ue dopo il 2030, pubblicate a marzo, indicano la digitalizzazione come uno dei principali motori dell'economia e il web 4.0 come un importante elemento di **transizione tecnologica**, capace di creare un mondo interconnesso senza soluzione di continuità, intelligente e immersivo. Secondo le stime, le dimensioni del mercato mondiale dei mondi virtuali aumenteranno dai 27 miliardi di € del 2022 a oltre 800 miliardi di € entro il 2030.

La strategia è in linea con gli obiettivi per il 2030 del **programma strategico dell'Ue per il decennio digitale** e con tre dei suoi pilastri fondamentali della digitalizzazione: competenze, imprese e servizi pubblici. Il quarto pilastro, quello delle infrastrutture, è oggetto del pacchetto connettività della Commissione europea e delle sue iniziative in materia di **capacità cloud, edge e di calcolo**. La strategia affronta inoltre l'apertura e la governance globale dei mondi virtuali e del web 4.0 come componenti specifiche di azione.

La strategia europea per la leadership sul web 4.0 e i mondi virtuali intende innanzitutto **responsabilizzare le persone** e rafforzare le competenze per promuovere la consapevolezza e l'accesso a informazioni affidabili e creare un bacino di talenti. Entro la fine del 2023 la Commissione europea promuoverà i **principi guida per i mondi virtuali** proposti dal panel di cittadini, ed entro il primo trimestre del 2024 svilupperà orientamenti per il pubblico attraverso un pacchetto di strumenti per i cittadini europei.

Considerata la necessità di disporre di specialisti dei mondi virtuali, la Commissione europea collaborerà con gli Stati membri per creare un **bacino di talenti di specialisti del mondo virtuale** e sosterrà lo sviluppo delle competenze, anche in modo specifico per le donne e le ragazze attraverso progetti finanziati dal programma Europa digitale e per i creatori di contenuti digitali attraverso il

La strategia europea per la leadership sul web 4.0 e i mondi virtuali intende sostenere un **ecosistema industriale web 4.0** europeo per alimentare l'eccellenza e ovviare alla frammentazione: non esiste infatti ancora un ecosistema europeo in grado di riunire i diversi attori che operano e lavorano nei mondi virtuali e del web 4.0. Nell'ambito del programma **Orizzonte Europa** la Commissione europea ha proposto un **partenariato sui mondi virtuali**, che potrebbe iniziare nel 2025, per promuovere l'eccellenza nella ricerca e sviluppare una tabella di marcia industriale e tecnologica per i mondi virtuali.

La strategia europea per la leadership sul web 4.0 e i mondi virtuali si rivolge anche alla pubblica amministrazione, per **sostenere il progresso sociale e i servizi pubblici virtuali** per sfruttare le opportunità che i mondi virtuali possono offrire, come i gemelli digitali del territorio per le **comunità intelligenti** o programmi per consentire ai ricercatori di far progredire la ricerca scientifica, alle industrie di sviluppare applicazioni di precisione e agli enti pubblici di assumere decisioni informate in materia di politiche pubbliche. La Commissione europea sta avviando due nuove iniziative rivolte alla pubblica amministrazione: il progetto "CitiVerse", che mira a creare un **ambiente urbano immersivo** che può essere utilizzato per la pianificazione urbana e la gestione del territorio, e un "Virtual Human Twin" (essere umano virtuale gemello, *ndr*) che riprodurrà virtualmente il corpo umano a supporto di decisioni cliniche e terapie personalizzate.

Infine, la strategia europea per la leadership sul web 4.0 e i mondi virtuali mira a definire **standard a livello mondiale per mondi virtuali e un web 4.0** aperti e interoperabili, impedendo che siano dominati da pochi operatori di grandi dimensioni. La Commissione collaborerà in tutto il mondo con i portatori di interessi nella governance di internet e promuoverà standard del web 4.0 in linea con la visione e i valori dell'UE.

Sostieni l'informazione libera di Città Nuova! Come? [Scopri le nostre riviste](#), [i corsi di formazione agile](#) e [i nostri progetti](#). Insieme possiamo fare la differenza! Per informazioni: rete@cittanuova.it