

La realtà aumentata è tutta da scoprire

Si vuole rendere più attraente la permanenza degli utenti negli ambienti virtuali, ma per ora lo sviluppo principale è solo il gaming

DI ANDREA TOMASI

Metaverso è una parola di grande successo, ma per molti aspetti misteriosa, perché è una sorta di parola magica che promette tante cose diverse, tutte legate all'idea di una realtà virtuale con caratteristiche tridimensionali, condivisa in rete, in cui gli utenti fanno esperienze "immersive" dentro una realtà "aumentata" da caratteristiche digitali. Metaverso

è un ambiente che riproduce la realtà o ne crea una immaginaria, tanto da essere ormai considerato il termine per indicare il futuro di Internet. L'intento è quello di rendere più attraente la permanenza degli utenti nella rete e trattenerli il più a lungo possibile, offrendo un ecosistema di ambienti virtuali con possibilità interattive coinvolgenti e creando un immaginario collettivo di grandi aspettative. Il metaverso è già intorno a noi? Attualmente sono disponibili solo alcune delle soluzioni tecniche necessarie alla diffusione del metaverso. Zuckerberg stesso, che lo ha inventato, a distanza solo di un anno dal primo annuncio è diventato più cauto nel

promettere caratteristiche mirabolanti, ma difficilmente realizzabili. L'idea ha suscitato tuttavia l'interesse di tutti i grandi attori della scena di Internet, che hanno indirizzato su progetti analoghi un fiume di miliardi di dollari. Molto è già possibile, specialmente se ci si accontenta di una tridimensionalità limitata e di una immersività solo parziale, legata all'uso di particolari visori, occhiali da indossare per vedere intorno a sé la ricostruzione di un mondo virtuale. Ma ci sono anche difficoltà per la mancanza di standard condivisi tra i tanti "Metaverso" realizzati da differenti produttori. Il limite principale è però quello dello sviluppo di contenuti, e il costo per produrli. Il settore di maggior

successo è per ora quello dei giochi, ma non mancano iniziative più serie, come quelle legate alla formazione, o agli incontri a distanza, con soluzioni sempre più evolute e realistiche rispetto alle tradizionali videoconferenze. Anche i settori commerciali e i servizi professionali stanno rapidamente adattando strategie e modelli di business alla nuova realtà. Il futuro è degli avatar? Nel Metaverso le persone si proiettano attraverso una rappresentazione digitale, l'avatar. Il Metaverso promette di rinchiuderci in un mondo virtuale, assicurandoci che gli incontri e l'esperienza sociale che vi faremo saranno equivalenti a quelli reali. L'interesse degli utenti rappresenta però ancora



Anche se la tridimensionalità è ancora limitata e l'immersività è solo parziale, con l'uso di visori è già possibile vedere la ricostruzione dei mondi virtuali

una scommessa. Se si eccettua l'ambito dei giochi, non è ancora certo che gli utenti preferiscano soluzioni di realtà virtuale per incontrarsi, socializzare, apprendere. Salvo forse in circostanze particolari, eventi a cui non sia possibile, per la distanza, essere presenti di

persona, come la Gmg, appunto. Solo gli sviluppi tecnologici determineranno il successo dei particolari ambiti applicativi, ma in qualche modo il Metaverso già adesso disegna un'immagine di futuro con cui dovremo fare i conti sempre più, nella vita individuale e sociale.

WeCa ASSOCIAZIONE WEBCATTOLICI ITALIANI

Associazione WebCattolici Italiani
 indirizzo: via Aurelia 468, 00165 Roma
 email: info@webcattolici.it
 sito web: https://www.weca.it

Gmg dei nativi digitali

Domani a Lisbona il convegno internazionale sulla cura del Creato L'evento, grazie al Metaverso, sarà accessibile anche a chi non potrà esserci

DI DANIELE BRUNO *

Come noto, il Papa, con il messaggio per la prossima Gmg che si svolgerà a Lisbona dal 1 al 6 agosto prossimo, ci ha invitato a riflettere sulla figura di Maria che, subito dopo l'annuncio, «si alzò e andò in fretta» verso l'anziana cugina Elisabetta (Lc 1,39): tra i vari spunti di riflessione che il messaggio può offrire, vorrei soffermarmi su come la Chiesa possa "alzarsi" e andare verso in giovani con quella "fretta" di volere diffondere il messaggio evangelico: una Chiesa giovane e che possa parlare in modo giovane ai ragazzi, anche tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie.

La tecnologia può essere uno strumento di inclusione per la persona

Coscienti che i giovani non sono solo il futuro del mondo, ma - anche e soprattutto - il presente (*Christus Vivit*, 64), e in esso abitano, la Chiesa deve abitare questo "presente", anche tramite l'utilizzo delle nuove tecnologie. La Chiesa deve, pertanto, essere presente in questi nuovi ambienti digitali, e fungere da "enzima" che possa aggregare, avendo, comunque, ben presente che la dimensione virtuale non potrà mai sostituire l'incontro reale (discorso del Santo Padre Francesco ai membri della pontificia accademia per la vita, 20 febbraio 2023), ed evitare così di alimentare il fenomeno dei cosiddetti "Hikikomori", che vede i giovani distaccati dalla realtà. Lo stesso monsignor Americo Aguiar, presidente della Fondazione Gmg Lisbona 2023, ha, peraltro, affermato che la prossima Gmg sarà la prima dei "nativi digitali". Il Magistero della Chiesa (Compendio della Dottrina Sociale della Chiesa, 457) insegna che essa non si oppone in alcun modo al progresso, anzi considera «la scienza e la tecnologia un prodotto meraviglioso della creatività umana che è un dono di Dio, dal momento che ci hanno fornito possibilità meravigliose, di cui beneficiamo con animo grato» (Giovanni Paolo II, discorso pronunciato durante l'incontro con gli scienziati e rappresentanti dell'Università delle Nazioni Unite, Hiroshima 25 febbraio 1981).

Perché, pertanto, non parlare di "Metaverso", parola che racchiude molto ma che forse in pochi sanno cosa effettivamente sia, delle potenzialità offerte dagli ambienti digitali da abitare che in esso vi sono, nonché dei suoi rischi? Il Metaverso permette, infatti, di vivere esperienze "immersive" dentro una realtà "aumentata" da caratteristiche digitali. È necessario prendere coscienza che "a parte l'ambiente materiale nel quale si svolge la nostra vita, oggi esiste anche un ambiente digitale, che non si può considerare più semplicemente un mondo parallelo o puramente virtuale, ma è parte della realtà quotidiana di molte persone, specialmente dei più giovani". È in tale contesto che, pertanto, è nato il 4° convegno internazionale sulla cura del Creato sul tema: "L'impegno dei giovani per l'ecologia integrale. Stili di vita per una nuova umanità", organizzato dalla Fondazione Giovanni Paolo II per la Gioventù, insieme a numerosi altri enti ed istituzioni tra cui il Comitato organizzatore locale della prossima Gmg di Lisbona, l'Università Cattolica Portuguesa, l'Università Cattolica del Sacro Cuore, il Dicastero per i laici, la famiglia e la vita, il Dicastero per il servizio umano

integrato ed Economy of Francesco, che si terrà domani 31 luglio proprio a Lisbona, presso l'Ateneo portoghese, nell'ambito della Gmg. Durante tale incontro, i giovani saranno chiamati a dialogare e confrontarsi sugli stili di vita nell'ambito dell'economia, delle risorse naturali, dell'educazione e della famiglia, della politica e, appunto, della tecnologia. L'evento sarà - in parte - accessibile attraverso il Metaverso, tramite dei visori di cartone riciclati forniti ai partecipanti, ma anche ad alcune persone nel mondo che, per diversi motivi, ad esempio perché disabili, non potranno essere a Lisbona. I contenuti di tale incontro potranno, pertanto, tramite tale piattaforma, essere fruiti anche nei giorni seguenti all'incontro stesso. Sarà quindi un'occasione di provare a toccare con mano come la tecnologia può essere messa al servizio della per-



sona ed essere utilizzata come strumento di inclusione. Ma il "Metaverso" è anche potenziale connessione tra persone distanti e mezzo per fare rete: basti pensare a quante persone, ad esempio durante la pandemia, hanno potuto mettersi in contatto e, perché no, anche pregare, per il tramite delle nuove tecnologie. Non a caso, nella scelta del titolo legato al tema della tecnologia, si è - deliberatamente - scelto di raffigurare due visori in connessione tra loro. Vorrei concludere con una domanda: prendendo atto che il mondo digitale è abitato, e che il cristiano deve abitarlo, la Gmg arriverà nel Metaverso passando per Lisbona? * presidente Fondazione Giovanni Paolo II per la gioventù, ente strumentale del Dicastero per i laici, la famiglia e la vita

LA STORIA



Giovani alla Giornata della gioventù di Colonia (foto R.Siciliani)

Quei pionieri a Colonia: un «avatar» per chattare

Viviamo nell'era del 4D (dimensione in movimento) e del 5G (super connettività), ma è ugualmente interessante raccontare un'esperienza pionieristica, quella di "Colonia 3D", un progetto sviluppato all'interno del cammino di preparazione alla Gmg di Colonia nel 2005. Ospitato in uno dei siti ufficiali curati dal Servizio nazionale di Pastorale giovanile e dal Sicei, Colonia 3D non era solo tecnologia, ma un modo per estendere alcune esperienze della Gmg a chi non avrebbe potuto partecipare in presenza. Colonia 3D era un ambiente digitale basato su tecnologie AW (Active Worlds), diverse da quelle di realtà aumentata e realtà virtuale oggi diffuse, che sono alla base del Metaverso. All'epoca non erano ovviamente ancora disponibili i super telefoni che utilizziamo oggi, e i visori non erano dispositivi alla portata di tutti i consumatori, ma per accedere a Colonia3D bastava un computer collegato a internet, con i limiti di banda allora disponibile. La realizzazione di quello che può essere considerato un antenato del Metaverso fu resa possibile grazie al lavoro e alla collaborazione dello staff Italcity e dello Studio creativo Lamorfab, coordinati da Marco Sanavio. Era la prima volta in assoluto che un ambiente virtuale veniva utilizzato per preparare un evento ecclesiale e dentro Colonia 3D era possibile chattare ed incontrarsi tramite avatar (rappresentazioni digitali degli utenti), interagire nei vari ambienti (camminare, giocare, nuotare), visualizzare filmati e foto e seguire percorsi di e-learning. Il progetto non aveva certamente le possibilità di diventare "virale" in poco tempo come accadrebbe oggi grazie ai social network, perché nel 2005 uno dei pochi che iniziava a diffondersi era MySpace e solo due anni prima, nel 2003, la società statunitense Linden Lab aveva lanciato Second Life, un mondo virtuale che all'epoca riscosse più clamore che vero successo. Second Life fu una "meteora digitale" destinata a consumarsi presto, ma l'idea di un mondo digitale dove le aziende potevano acquistare un "pezzo di terra" virtuale fece emergere interessanti riflessioni su vantaggi e rischi (anche etici) derivanti dall'impiego di tali nuovissime tecnologie. Sono aspetti ben presenti anche oggi, quando studio e ricerca aprono nuove possibilità digitali che vengono recepite e impiegate in molti ambiti in modo sempre più diffuso e familiare. Le tecnologie dell'intelligenza artificiale e delle macchine che apprendono sono attualmente aspetti cruciali per rendere il Metaverso creato da Mark Zuckerberg un Second Life che può farcela.

Filippo Andreacchio

Dove trovare gli orari delle Messe

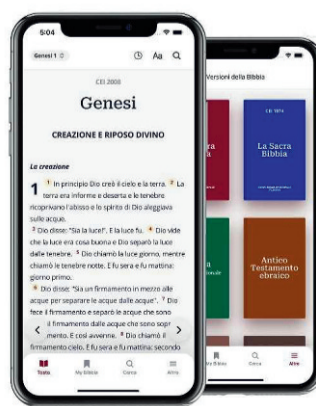
OrariMesse.it - Pmap2 è la naturale evoluzione del vecchio "Parrocchie map - Pmap1". Gli obiettivi rimangono gli stessi: informare i fedeli circa gli orari delle Messe, consentire nella maniera più facile possibile l'individuazione delle chiese e dei luoghi di celebrazione più vicini sfruttando nuove tecnologie, con dati sempre più aggiornati dai censimenti e l'esperienza maturata con Pmap1. Gli orari delle Messe sono informazioni molto ricercate non solo dai fedeli locali ma anche da turisti e viaggiatori. OrariMesse.it si rivolge ai cittadini/fedeli che dispongono di informazioni autorevoli ed aggiornate con un portale specializzato sulle Messe strettamente integrato con i siti sviluppati con Web diocesi; (gli

orari delle Messe sono visibili anche sul sito web diocesano). Si rivolge anche ai parroci che potranno direttamente gestire gli orari delle Messe della propria chiesa parrocchiale e delle altre chiese ausiliarie. Potranno inoltre aggiungere le informazioni di dettaglio su contatti e disposizioni specifiche per l'accesso alle proprie chiese. I referenti diocesani che potranno collaborare nella gestione di questo servizio. Il nuovo servizio attinge dai database autorevoli centralizzati della Conferenza episcopale italiana: censimento Chiese italiane dei Bbccc, parrocchie e le relative chiese parrocchiali e chiese sussidiarie (oltre 90mila) ma



anche per le chiese direttamente dipendenti dalle diocesi e da altri enti non parrocchiali o luoghi di culto come ad esempio le cappelle; anagrafica Ics/P01Web per tutti i sacerdoti con incarico di parroco. Gli altri dati sono forniti al sistema dalle diocesi come le informazioni di contatto ufficiali (in particolare l'email) dei parroci, gli orari delle Messe nelle singole chiese o l'indicazione di eventuali altre chiese sussidiarie o luoghi di culto non disponibili nei censimenti ufficiali.

Giampiero Neri



A disposizione dei fedeli anche testi in ebraico, greco e la Nova Vulgata. La consultazione è possibile anche per tutti gli utenti che hanno difficoltà visive

La Bibbia si legge sullo smartphone: ecco la nuova versione dell'app della Cei

La presenza in Rete delle comunità ecclesiali è stata sempre numerosa, dinamica e creativa, diversificata in siti web, canali social, applicazioni (app). L'attenzione pastorale verso le persone non ha trascurato i percorsi di fede, con una ricchezza di iniziative per la preghiera, la partecipazione alla Liturgia, la conoscenza della Parola di Dio: una varietà di servizi per utenti diversi e con esigenze e sensibilità diverse. In questo quadro si collocano anche le proposte della Cei: i siti web per la Liturgia e per la Bibbia. A fine maggio è uscita la nuova versione dell'app Bibbia Cei, che ricalca i contenuti e le principali funzioni del sito bibbiaeud.it,

fruibili però anche off-line. L'applicazione contiene: i testi e le note della Bibbia Cei (ver. 2008 e 1974); la Bibbia interconfessionale; Antico Testamento in Ebraico e Greco, Nuovo Testamento in Greco, Nova Vulgata. Si possono fare ricerche e confrontare testi. L'applicazione permette di adattare la visualizzazione a beneficio di utenti con difficoltà visive. Commissionata dalla Segreteria generale della Cei a IdsUnitel srl, l'app è stata realizzata sotto la supervisione del Settore dell'Apostolato biblico dell'Ufficio catechistico nazionale e dell'Ufficio nazionale per le comunicazioni sociali, con il supporto del Servizio informatico Cei.