



## Giovani innovatori, cosa cambia con il metaverso

### Descrizione

**Innovazione, giovani e digitale.** Tre punti cardine su cui poter poggiare solide basi per il rilancio economico e sociale dell'€™Italia. Un percorso per il Belpaese tracciato sia dalla necessit  di colmare il cosiddetto "digital divide" sia per valorizzare al meglio le progettualit  presentate in ottica di attuazione del PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza). Tante sono quindi le sfide su cui le forze politiche dovranno confrontarsi e l'auspicio " un maggior coinvolgimento proattivo da parte delle istituzioni con tutti gli attori e gli stakeholder dell'ecosistema innovazione italiano ed europeo.

### Innovazione digitale, giovani e autonomia energetica

Si parte proprio dal tema del **digitale**, materia centrale negli ultimi tre governi, tanto da averci creato un ministero dedicato. Si prosegue poi sul tema della **connettivit  , giovani, imprese e autonomia energetica**. Un mix con investimenti sulla sostenibilit  e la creazione di una cabina di regia unica che lavori sia sulla garanzia di accesso ad Internet e alla banda larga a tutto il Paese, ricordando la necessit  della sicurezza del dato informatico fondamentale per creare un tessuto produttivo attento nella creazione di una consapevolezza collettiva su questo mondo.

Ebbene secondo l'Angi (**Associazione Nazionale Giovani Innovatori**) che da anni " attiva a monitorare e a stimolare il dibattito pubblico su tali tematiche, attraverso non solo eventi, ma soprattutto attraverso audizioni e proposte condivise con le aule di Camera e Senato e con i Ministeri competenti, ritiene centrale non disperdere un patrimonio umano di competenze e progetti che oggi non solo hanno un valore, ma danno una chiara chiave interpretativa di come il nostro Paese pu  essere nuovamente pioniere nella sfida del futuro su molteplici scenari, quali quello della competitivit  e dello **sviluppo sostenibile**, grazie proprio ad un investimento strategico nella formazione e nella crescita di una coscienza nazionale digitale.

### Angi e L'Incontro, insieme per il futuro dei giovani

E con tale visione che riteniamo di fondamentale importanza il dialogo e il confronto, attraverso

approfondimenti e collaborazioni strategiche sul fronte della divulgazione, come il percorso che fieramente **l'ANGI** è orgogliosa di avviare con *"L'incontro"*, testata indipendente fondata da **Bruno Segre** nel 1949. L'Italia ha cercato di portare avanti passi importanti verso una maggiore conoscenza di sé, basti pensare alla recente rimonta nella classifica Desi e agli sforzi che il nostro Paese ha fatto per creare e far crescere un **ecosistema digitale** che valorizzi l'uomo e le sue competenze. Uno sforzo collettivo che ha dimostrato ancora una volta come Stato, imprese e corpi intermedi possano creare un valore condiviso per la comunità.

Il lavoro quindi svolto in questi quattro anni è tanto, ma il nuovo Parlamento e il nuovo Esecutivo hanno ancora importanti dossier sul tavolo. Un tema fra tutti è quello legato allo sviluppo del **mondo Start Up** dove la nostra Associazione si è messa in prima linea con molteplici interlocuzioni istituzionali con l'intento di valorizzare il tema **giovani, imprese innovative e transizione 4.0** dove sburocratizzare, formare e competere, rimangono le tre parole chiave per la sfida imprenditoriale giovane in questo Paese. Come **Angi** lo abbiamo fatto a Milano con il nostro primo **Young Innovators Business Forum** presso la prestigiosa sede storica della Borsa di Milano a Palazzo Mezzanotte, avvenuto poco prima della crisi istituzionale, proprio per rilanciare quel patto sociale tra il mondo del lavoro e delle istituzioni, affinché ancora una volta i giovani siano veramente al centro dell'agenda setting dei partiti e delle scelte pubbliche.

## Il primo Festival italiano del Metaverso

E lo faremo nel corso del primo **Festival del Metaverso** in Italia indetto per la giornata dell'11 ottobre p.v. presso le prestigiose OGR di Torino. Metaverso, termine nato nel mondo cyberpunk nel 1992 e salito ora alla ribalta perché utilizzato da Facebook, è l'**evoluzione di Internet**, ma non la sostituisce. Si tratta di un concetto difficile da definire esattamente. Il metaverso può essere inteso come un universo digitale frutto di elementi tecnologici, tra cui video, realtà virtuale dove gli utenti accedono con visori 3d. A questo punto, gli utenti possono creare avatar realistici, incontrare utenti, creare oggetti o proprietà virtuali, andare a concerti, conferenze e viaggiare.

## Quanto vale il metaverso, conti e previsioni

Un mondo che si sviluppa nel **digitale**, in stretta correlazione con l'universo dell'oggettivo, la sua struttura è spazio-temporale, la stessa dell'universo fisico. È una struttura composta da lunghezza, larghezza, profondità e tempo: il **cyberspazio**, sostanzialmente un universo creato e alimentato dalle reti globali di comunicazione. E con straordinarie opportunità. Come spiega **Ernst & Young** in un report sul tema come l'economia del metaverso ha già raggiunto i 350 miliardi di dollari e gli esponenziali ritmi di crescita potranno portare il mercato a valere 993,9 miliardi di dollari entro il 2030.

Anche perché, stima **Ey**, entro il 2026 il 25% della popolazione mondiale trascorrerà almeno un'ora al giorno nel metaverso e il 30% delle organizzazioni disporrà servizi per operarvi. Quanto agli **Nft** (di cui abbiamo già parlato [qui](#)), si prevede che il comparto toccherà i 47 miliardi di dollari alla fine dell'anno in corso, nonostante la volatilità delle criptovalute sui mercati. La sfida del digitale è appena iniziata e come **Angi** desideriamo giocarcela in squadra sia con le istituzioni e sia con tutti coloro che credono in un approccio solidale ed inclusivo a tale materia.

## CATEGORY

---

1. Diamo Voce al Futuro
2. In evidenza

### **POST TAG**

1. digitale
2. giovani
3. Metaverso

### **Categoria**

1. Diamo Voce al Futuro
2. In evidenza

### **Tag**

1. digitale
2. giovani
3. Metaverso

### **Data di creazione**

16/09/2022

### **Autore**

gabriele-ferrieri

default watermark