

miércoles, 12 julio de 2023

Estratègia de la UE per liderar la web 4.0 i els mons virtuals

La Comissió ha adoptat avui una nova estratègia sobre el web 4.0 i els mons virtuals per liderar la propera transició tecnològica i garantir un entorn digital obert, segur, fiable, just i inclusiu per als ciutadans, les empreses i les administracions públiques de la UE.

Internet evoluciona a un ritme vertiginós. Més enllà de l'actual tercera generació d'internet, la Web 3.0, caracteritzada per l'obertura, la descentralització i l'empoderament ple dels usuaris, la pròxima generació —la Web 4.0— permetrà una integració entre objectes i entorns digitals i reals, i una interacció més gran entre les persones i les màquines.



Les [perspectives de l'economia de la UE més enllà del 2030](#) [

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/ip_23_1668], publicades al març, destaquen la digitalització com un dels seus motors clau i la Web 4.0 com una transició tecnològica cabdal que porta un món perfectament interconnectat, intel·ligent i immersiu. Es calcula que el volum del mercat mundial de mons virtuals passarà dels 27 000 milions d'euros del 2022 a més de 800 000 milions el 2030.

Els mons virtuals afectaran la convivència i brindaran tant oportunitats com riscos que s'han d'abordar. La nova estratègia aspira a una Web 4.0 i uns mons virtuals que reflecteixin els valors i principis de la UE, en els quals els drets de les persones siguin plenament vigents i les empreses europees puguin prosperar.

Principals pilars estratègics

L'estratègia s'adiu amb els objectius del [programa estratègic de la Dècada Digital](#) [

https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade#tab_2] i tres dels seus principals pilars de la digitalització: les competències, les empreses i els serveis públics. El quart pilar, les infraestructures, s'aborda en el [paquet de la Comissió sobre connectivitat](#) [

https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/ip_23_985] i les mesures més generals que conté en relació amb la informàtica, el núvol i la capacitat en informàtica a la perifèria (*edge*). També tracta l'obertura i la governança mundial dels mons virtuals i la Web 4.0 com a línies d'actuació concretes.

1. **Empoderar la gent i reforçar les habilitats** per tal de fomentar la sensibilització, l'accés a informació fiable i forjar un viver de talent d'especialistes en mons virtuals. A finals del 2023, la Comissió promourà els principis rectors per als mons virtuals que va proposar el panel de ciutadans; i formularà unes orientacions per a la ciutadania mitjançant un catàleg de recursos per als ciutadans com a tard el primer trimestre del 2024. Atès que els especialistes en mons virtuals són essencials, la Comissió treballarà amb els estats membres per crear una cantera de talent i donarà suport al desenvolupament de les competències, també de les dones i les nenes, mitjançant projectes finançats pel [programa Europa Digital](#) [<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/activities/digital-programme>], i per a creadors de continguts digitals a través del programa [Europa Creativa](#) [<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>].

2. **Empresa: suport a l'ecosistema industrial europeu de Web 4.0** per estendre l'excel·lència i resoldre la fragmentació. Actualment no hi ha cap ecosistema de la UE que aplegui els diferents actors de la cadena de valor dels mons virtuals i la Web 4.0. La Comissió ha proposat una Associació en matèria de Mons Virtuals en el marc d'Horitzó Europa, que es podria posar en marxa el 2025, per promoure l'excel·lència en recerca i formular un full de ruta industrial i tecnològic per als mons virtuals. Amb l'objectiu de fomentar la innovació, la Comissió també ajudarà els creadors i les empreses de comunicació de la UE perquè provin noves eines de creació, connectant els desenvolupadors i els usuaris industrials, i treballarà amb els estats membres a fi de crear entorns controlats de proves per a la Web 4.0 i els mons virtuals.

3. **Administració pública: suport al progrés social i als serveis públics virtuals** per aprofitar les oportunitats que poden brindar els mons virtuals. La UE ja està invertint en iniciatives destacades —com ara **Destinació Terra (DestinE)** [<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/destination-earth>], els **bessons digitals locals** [<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/local-digital-twins-forging-cities-tomorrow>] per a barris i pobles intel·ligents o el **bessó digital europeu de l'oceà** [<https://research-and-innovation.ec.europa.eu/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/>]— destinades a permetre que els investigadors facin avançar la ciència, que les indústries desenvolupin aplicacions de precisió i que les autoritats prenguin decisions informades en matèria de polítiques públiques. La Comissió posa en marxa dues noves iniciatives emblemàtiques: «CitiVerse», un entorn urbà immersiu que es pot utilitzar per a la planificació i gestió urbanes; i un bessó humà virtual europeu que reproduirà el cos humà per ajudar en les decisions clíniques i el tractament personal.

4. **Configurar uns estàndards mundials dels mons virtuals i la Web 4.0 que siguin oberts i interoperables** vetllant perquè no els dominin un nombre reduït de grans corporacions. La Comissió treballarà amb parts interessades de la governança d'internet d'arreu del món i promourà uns estàndards de la Web 4.0 que s'adiguin a la visió i els valors de la UE.

Consulteu el comunicat de premsa complet [aquí](#) [</export/sites/Sbd/ca/.galleries/Documents/Estrategia-de-la-UE-para-liderar-la-web-4.0-y-los-mundos-virtuales.pdf>].