



# Il Metaverso al servizio della sanità. “Non solo gioco e intrattenimento”

1. Home
2. Bologna
3. Cronaca

Ha fatto tappa a Bologna l'evento dedicato al 'Mediverso', che esplora le potenzialità dell'innovazione tecnologica per il benessere e la salute delle persone

Bologna, 23 febbraio 2024 – Il **Metaverso** è ancora un mistero per molti. Eppure è un concetto che, in teoria, esiste da più di 30 anni, tornato in voga nel 2021 quando Mark Zuckerberg ha cambiato il nome di Facebook in Meta. In questo senso, oggi a **Bologna** ha fatto tappa l'evento “**Mediverso, il Metaverso per la sanità**”, il quale ha esplorato le potenzialità di questa realtà per il benessere delle persone, in un'occasione di “riflessione sul come utilizzare la realtà aumentata nel settore della salute”, afferma **Antonio Danieli** vicepresidente e direttore generale Fondazione Golinelli; perché “**il Metaverso non è solo gioco e intrattenimento**”. In realtà, senza troppa sorpresa, le sue applicazioni più interessanti sono in settori di servizio e di pubblica utilità, come l'assistenza sanitaria. L'evento si è svolto in mattinata all'Opificio Golinelli, promosso da Fondazione Mondo Digitale, in collaborazione con Fondazione Golinelli e i partner Simm, Simmed, Meta e Engineering.

Un ramo d'azione sempre più importante, in quanto c'è bisogno “del Metaverso nel mondo della salute”, parla **Alfonso Molina direttore scientifico** fondazione Mondo digitale. Insomma, innovazione ed educazione a servizio di tutti e per “cambiare la vita delle persone, questa è la tecnologia”, continua. Perché serve “creare un nuovo tipo educazione per i nostri ragazzi del XXI secolo, dobbiamo e possiamo integrare molte più cose”. In futuro, annuncia, sarà possibile “studiare Leonardo da Vinci, parlando direttamente con un suo avatar”. Un'opportunità “i cui rischi devono essere mitigati risolvendo in maniera collaborativa i problemi”, ricorda Costanza Andreini public policy manager Meta Italia. Nella sanità, nello specifico, “il Metaverso ci aprirà la mente e unirà creatività e scienza, sviluppando le linee guida e ottimizzando le risorse per avere un risparmio economico”, conclude Ennio Tasciotti direttore Human longevity program Irccs San Raffaele. I quattro aspetti di questa tecnologia, secondo Luca Greci, technical manager Engineering, sono “l'esperienza condivisa, interoperabilità, virtualità, persistenza. Arricchisce determinate persone e migliora il flusso lavorativo di un laboratorio”. Allora, nella seconda parte dell'evento, si è tenuta una prova pratica dei visori di realtà aumentata. Ad esempio, come, attraverso il vr, si possono analizzare campioni di un laboratorio oppure anche toccare con mano un cuore. La realtà aumentata, non va, però, a sostituire la realtà fisica, andrà a integrarla, soprattutto nelle scuole. Una realtà mista, in poche parole, che tutti avranno l'opportunità di vivere. A dimostrarlo c'è **Huvant, una piattaforma di simulazione medica** per la formazione pratica avanzata nel settore sanitario. Finora la maggior parte dei casi d'uso in ambito sanitario riguarda la realtà estesa, che comprende realtà aumentata, realtà virtuale e realtà mista. E “unisce fisica con componente digitale, più dinamica e con delle informazioni complementari date da entrambe i modelli, rendendo più efficace la formazione e standardizzandola in ambito medico con un simulatore paragonabile a quello di un team di f1”, dice Tommaso Santaniello, ad Huvant. Insieme a Huvant, c'è stato anche **Alessandro Saracino, program manager** Innovazione didattica e tecnologica Fondazione Golinelli, che ha presentato Golinelli Virtual live experience, uno strumento nato per portare l'esperienza dei laboratori presenti all'Opificio Golinelli, in un contesto virtuale, superando i limiti degli spazi fisici. La piattaforma è già in uso in



diverse scuole di tutto territorio nazionale.

