

## TruVoice, traduce le chiamate ma imita anche il tono di voce

Skype lancia TruVoice, una funzione che sfrutta i sistemi di intelligenza artificiale per tradurre in altre lingue le chiamate vocali tra utenti. La novità è che, a differenza di alcuni software odierni, la sintesi vocale non è robotica ma utilizza un timbro vicino a quello di chi parla, per rendere la comunicazione più naturale, anche quando a parlarsi sono persone di na-

zionalità differenti. Microsoft definisce TruVoice «un enorme passo avanti per Skype, poiché consente a persone che parlano lingue diverse di comunicare facilmente». Al momento le lingue supportate dal programma sono inglese, spagnolo, francese, tedesco e cinese, ma si prevede di aggiungerne altre in futuro, per rendere TruVoice più efficiente e completo e gli



scambi sempre più inclusivi e accessibili. Skype era già in grado di rilevare automaticamente lingue diverse e avviare la traduzione del testo e audio ma usando un sistema

robotizzato, che permettesse di raggiungere lo scopo della comprensione con poca enfasi rispetto all'audio. Con TruVoice si fa un passo ulteriore verso l'abbattimento

delle barriere linguistiche tra gli utenti. La funzionalità, una volta disponibile, sarà visibile anche attraverso le app mobili di Skype, scegliendo dal menù «altro» e poi «traduci» nel riquadro basso della finestra della chiamata in corso. Microsoft ha spiegato come funziona il campionamento dell'intelligenza artificiale, che «mima» il parlato dell'utente senza registrare e conservare l'audio delle parole. «Skype usa l'Intelligenza Artificiale per rilevare automaticamente le lingue parlate durante una videochiamata e tradurle

in tempo reale. Questo viene fatto utilizzando una combinazione di tecnologia di riconoscimento vocale ed elaborazione del linguaggio naturale, che sono in grado di comprendere e interpretare le parole pronunciate e tradurle nella lingua desiderata. Inoltre, se si attiva l'uso della voce naturale, utilizzeremo l'intelligenza artificiale per campionare le parole e ottimizzare la traduzione in modo che suoni uguale, rendendo la conversazione più umana».

O.M.

# APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

ANALISI – OBIETTIVO RIMETTERE AL CENTRO LE PERSONE, IN LINEA CON I VALORI DEL VECCHIO CONTINENTE E DELLE SUE ISTITUZIONI

## Trasformazione digitale, una Dichiarazione europea

**P**rosegue il cammino dell'Unione Europea rispetto alla trasformazione digitale con un atto di indirizzo firmato dai vertici della politica continentale. Consiglio, Parlamento e Commissione sottoscrivono una Dichiarazione che sancisce i principi del mondo online: l'obiettivo è accompagnare e stimolare una trasformazione sicura e protetta che metta al centro le persone restando in linea con i valori dell'Europa e delle sue istituzioni. La dichiarazione include, tra gli altri, riferimenti alla sovranità digitale in modo aperto, al rispetto dei diritti fondamentali, allo stato di diritto e alla democrazia, all'inclusione, all'accessibilità, all'uguaglianza, alla sostenibilità, alla resilienza, alla sicurezza, al miglioramento della qualità della vita, alla disponibilità di servizi e al rispetto dei diritti e delle aspirazioni di tutti. «La trasformazione digitale», spiega la Commissione, «interessa ogni aspetto della vita delle persone. Offre opportunità in termini di miglioramento del benessere personale e di maggiore sostenibilità e crescita, ma può anche generare rischi ai quali occorre dare una risposta di politica pubblica». Affinché non si tratti solo di parole, pur nobili, e per conseguire gli obiettivi del 2030 la



Commissione monitorerà i progressi compiuti e riferirà in proposito mediante una relazione annuale sullo «stato del decennio digitale». Il dato forse più interessante e significativo è l'indicazione secondo la quale la dichiarazione fungerà da guida per l'Unione Europea nelle sue relazioni internazionali. La politica estera europea è il tasto dolente dell'integrazione del vecchio continente con un mai davvero raggiunto equilibrio tra gli interessi degli stati e quello complessivo dell'Unione. In alcuni frangenti, come la guerra in Ucraina, la politica continentale è stata capace di esprimere una posizione univoca salvo poi, nelle more del conflitto, agire spesso in ordine sparso rispetto a questioni derivate, ma decisive, come quelle energetiche. La trasformazione digitale è un oggetto molto complesso da gestire e la portata dei cambiamenti tale per cui vi è una incidenza diretta sulla vita dei singoli che non può essere governata dall'azione di un governo nazionale avulso dal contesto internazionale. Investimenti, costi, infrastrutture, connessioni globali, scenari geopolitici e strategici rendono impossibile ad un singolo stato, pur

importante e capace sotto molti profili, di muoversi in autonomia. Se l'Europa

vuole pesare davvero non può che muoversi all'unisono dovendosi confrontare con Stati Uniti e Cina, che per investimenti e posizionamento strategico sono dominatori assoluti. Che si tratti delle grandi imprese del digitale per gli Usa o della padronanza del mercato dell'hardware per la Cina, l'Europa sta nel mezzo senza poter essere neppure lontanamente indipendente dai due colossi e, dunque, politicamente chiamata ad un gioco degli equilibri non facile. La posizione europea sul tema del digitale è del tutto originale rispetto ai competitor e l'insistenza su alcuni valori, laddove influenzasse concretamente le politiche digitali nella loro valenza geopolitica e di relazioni internazionali. Una partita dunque per nulla semplice ma probabilmente

vitale affinché la cultura europea, se davvero esiste, possa continuare ad avere quartiere e poter esprimersi compiutamente nei prossimi decenni. La sfida politica, lanciata da subito dalla presidente Ursula von der Leyen compie un nuovo passo, apparentemente non così significativo, ma in quell'addentellato internazionale, cruciale. Vedremo la concretezza di questi fatti, nella speranza e con l'auspicio che i fondamenti dell'Unione, che culturalmente così tanto appartengono alla tradizione giudeo cristiana a cui apparteniamo, possano davvero custodire la centralità della persona umana anche e soprattutto nel mondo digitale, nel mondo di oggi e di domani come tutti sperimentiamo nella nostra feriale quotidianità.

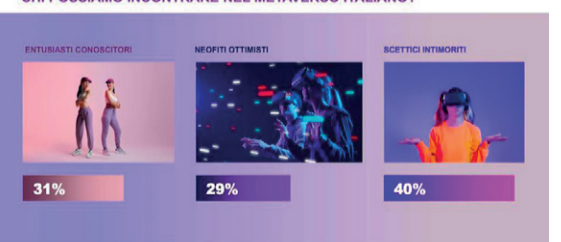
don Luca PEYRON

OSSERVATORIO METAVERSO E IPSOS – I RISULTATI DI UN'INDAGINE

## Italiani e metaverso l'81% ne sa poco...

Cosa sanno gli italiani del metaverso? Cosa si aspettano dal futuro? Sono queste alcune delle domande proposte dall'Osservatorio Metaverso e Ipsos nella prima indagine italiana sul metaverso. Il dato da cui partire è questo: l'81% ha sentito parlare del metaverso, ma dichiara una conoscenza scarsa. A sorpresa, su questi argomenti i più a loro agio non sono i giovani della Gen Z, ma quelli della Gen X e i Millennials. In generale si registra una certa diffidenza rispetto alla facilità di accesso, al costo eccessivo dei device ed un naturale scetticismo riguardo al mondo virtuale. Chi ha già testato esperienze immersive cita principalmente il gioco e la socialità. Sollecitati sul futuro, gli italiani mostrano l'aspettativa che il metaverso porti ad un miglioramento nella vita delle persone per come svolgono le attività online in quasi tutti gli ambiti. In particolare, quando si tratta di esperienze immersive, il 56% si dichiara interessato a frequentare un corso per imparare una nuova abilità. Insomma, un quadro ancora confuso per la maggior parte delle persone, ma con aperture incoraggianti da una buona fetta di popolazione. Nell'indagine è inserita inoltre una considerazione interessante: gli italiani si dividono in tre categorie di metapersone. Gli utenti italiani nel metaverso possono essere categorizzati come: «entusiasti conoscitori» (31% del campio-

LE METAPERSONE: CHI POSSIAMO INCONTRARE NEL METAVERSO ITALIANO?



ne), Millennials e Gen X con profilo culturale medio, è la parte della popolazione che dimostra più entusiasmo e conoscenza nei confronti del metaverso e delle realtà immersive. «Neofiti ottimisti» (29%) sono il target che ha la più alta concentrazione di Gen Z, livello culturale medio alto, meno scettici ed impauriti verso le tecnologie immersive. «Scettici intorriti» (40%) si tratta di un target che si distribuisce su tutte le generazioni. Hanno conoscenze sotto la media rispetto al metaverso, un livello di emozione molto più basso e un livello molto alto di scetticismo e paura. Rispetto alle attività da sperimentare grazie a queste nuove tecnologie e piattaforme pensano quasi esclusivamente al gaming.

Jasmine MILONE



L'Europa e i principi digitali

La Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali