

Next Generation Culture

Tecnologie digitali e linguaggi immersivi
per nuovi pubblici della cultura

Marsilio



Associazione

Associazione Civita - Centro Studi "Gianfranco Imperatori"

Direzione editoriale e ricerca

Giovanna Castelli

Coordinamento editoriale

Silvia Boria

Coordinamento ricerca

Alfredo Valeri

www.civita.it

Elaborazione grafici

Giotto Creative Studio

Si ringraziano Giacomo Scoppola, autore delle illustrazioni, le aziende intervistate e gli autori dei saggi per aver messo a disposizione le immagini fotografiche.

La pubblicazione è stata possibile grazie al sostegno di IGT

In copertina: videogioco *Father and Son* pubblicato dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli nel 2017. Foto di Fabio Viola

© 2021 by Marsilio Editori® s.p.a. in Venezia

prima edizione: giugno 2021

ISBN 978-88-297-1287-8

www.marsilioeditori.it

Realizzazione editoriale

Studio Polo 1116, Venezia

Indice

Premesse

- 9 *Dario Franceschini, Ministro della Cultura*
- 11 *Gianni Letta, Presidente Associazione Civita*
- 15 *Adele Maresca Compagna, Presidente ICOM (International Council of Museums) Italia*

Musei, utenti e imprese

- 23 1.1 Musei e digitale. L'impatto della pandemia tra criticità e opportunità
Barbara Landi e Anna Maria Marras
- 51 1.2 *The show must go on*. Un'indagine sui consumi digitali degli italiani durante il *lockdown*
Annalisa Cicerchia e Ludovico Solima
- 65 1.3 Realtà virtuale e cultura: comportamenti, *sentiment* e prospettive nell'Italia post pandemica
Claudio Calveri
- 83 1.4 Industrie digitali, tecnologie abilitanti e *open innovation* per la *user experience* culturale e turistica
Alfredo Valeri
- 99 1.5 Uno sguardo oltre la siepe: considerazioni di scenario e proposte
Simonetta Giordani

Testimonianze e buone pratiche

- 107 2.1 Dimensione digitale della qualità dei musei statali afferenti alla Direzione Generale Musei del mic
Talitha Vassalli di Dachenhausen
- 121 2.2 Diritto d'autore, copyright e licenze aperte per la cultura nel web
Sarah Dominique Orlandi, Deborah De Angelis, Cristina Manasse
- 127 2.3 I videogiochi sono cultura. La cultura dei videogiochi
Fabio Viola
- 133 2.4 Google Arts & Culture compie dieci anni
Amit Sood
- 141 2.5 *Digital Humanities*: innovare la tradizione, tra *community* e *tech*
Lorenzo Maternini, Paolo Giulini, Italo Folonari
- 145 2.6 La valorizzazione del patrimonio artistico passa dal digitale
Mauro Nicastrì
- 149 Bibliografia e sitografia