



COMUNICATO STAMPA

ARCHEOVIRTUAL 2017: Ritorno al Futuro: Archeologia e Turismo Culturale "In Gioco"

26.29 ottobre 2017, Museo Archeologico, Paestum (SALERNO)

Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico

Il videogioco come strumento di comunicazione dei musei e di promozione del patrimonio culturale? Questa la sfida di Archeovirtual nel ventennale della BMTA.

Archeovirtual è una mostra di progetti digitali interattivi legati al mondo dell'archeologia e dei beni culturali, organizzata dal **CNR ITABC VHLab**, sotto la direzione di Sofia Pescarin. Ogni anno dal 2006 la mostra viene organizzata nell'ambito della **Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico (BMTA)**, un evento internazionale visitato da migliaia di persone, che è diventato il punto di riferimento e di incontro per le istituzioni (Ministeri, Soprintendenze, Musei), i liberi professionisti (imprese, archeologi, ecc.) e le organizzazioni turistiche (tour operator ecc). Nel 2017 la BMTA festeggia i suoi **20 anni** con eventi ed incontri eccellenti.

Archeovirtual 2017 si presenta in questa occasione con una doppia veste:

1. La mostra – "Ritorno al futuro: Archeologia e Turismo Culturale in gioco"

26-29 ottobre 2017 | ore 9:00 – 19:00 | Museo Archeologico, Paestum (SA)

2. Il workshop - "Archeologia e Turismo Culturale "in gioco".

28 ottobre 2017 | ore 15:00 – 18:00 | Sala Conferenze, Museo Archeologico, Paestum

L'edizione 2017 sarà dunque dedicata al **gioco**, come dimensione inedita e informale di esperienza del Patrimonio. Ci si concentrerà sul rapporto fra archeologia, turismo e videogame e sui suoi risvolti sociali, educativi e culturali. Il videogame è oggi al centro dell'attenzione e assume un'identità culturale, ma questo percorso nasce da lontano, attraverso i molteplici tentativi con cui, negli ultimi quindici anni, si sono tentati approcci coinvolgenti alla cultura storica. La mostra ripercorrerà anche questo processo con una rassegna sull'evoluzione delle applicazioni di intrattenimento legate al patrimonio, fotografate proprio nell'ambito dell'osservatorio di Archeovirtual; per poi dare una visione delle prospettive future.

Per realizzare questo doppio appuntamento, il **CNR ITABC** è stato supportato da **SONY ENTERTAINMENT** Italia e da **UBISOFT**, che hanno sponsorizzato una parte della mostra, e dal progetto europeo **REVEAL**. Hanno inoltre collaborato alla sua progettazione la **CIA** (Confederazione Italiana Archeologi) e **IVIPRO** (Italian VideoGame Program).

Per informazioni: www.archeovirtual.it, sofia.pescarin@itabc.cnr.it

SCHEDA MOSTRA ARCHEOVIRTUAL

Archeovirtual Exhibition – “Ritorno al futuro: Archeologia e Turismo Culturale in gioco”

26-29 ottobre 2017 | ore 9:00 – 19:00 | Museo Archeologico, Paestum (SA)

Archeovirtual è una mostra di progetti digitali interattivi legati al mondo dell'archeologia e dei beni culturali, organizzata dal CNR ITABC sotto la direzione di Sofia Pescarin, organizzata nell'ambito della Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico (BMTA).

Nel 2017 Archeovirtual si presenta con una **Mostra di progetti videoludici allestita all'interno del Museo Archeologico di Paestum**, che vede il supporto del progetto europeo REVEAL (www.revealvr.eu), la sponsorizzazione tecnica di SONY Entertainment Italia e di UBISOFT e la collaborazione di IVIPRO (Italian Videogame Program) e della CIA (Confederazione Italiana Archeologi).

La mostra è divisa in 5 aree e ha l'obiettivo di evidenziare come il videogioco possa diventare potente strumento di comunicazione culturale e di promozione turistica, anche quando il patrimonio emerge solo indirettamente.

AREA 1 - ARCHEOLOGIA DEL VIDEOGAME

1. 1982 - PITFALL
2. 1989 - INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA
3. 1996 - CIVILISATION 2

AREA 2 - GIOCHI DI SUCCESSO (Area SONY Playstation)

4. EAGLE FLIGHT (PS VR)
5. TOMB RAIDER CHRONICLES (PS3)
6. ASSASSIN'S CREED (PS4)

AREA 3 - STORIA DI ARCHEOVIRTUAL 2006-2017

7. AD-MOTUM serious game
8. JUXEBOX ARCHEOVIRTUAL

AREA 4 - GIOCHI PER I MUSEI

9. PLEISTOSTATION al Museo di Casal de' Pazzi a Roma
10. FATHER AND SON al Museo Archeologico di Napoli

AREA 5 - SUGGERZIONI

11. WHEELS OF AURELIA
12. THE MOOSEMAN
13. DEAR ESTHER Environmental Narrative Videogame

Le tematiche che emergono nella mostra vengono discusse durante il [workshop Archeovirtual](#) del 28 ottobre.

SCHEDA WORKSHOP ARCHEOVIRTUAL

Archeovirtual workshop - "Archeologia e Turismo Culturale "in gioco".

28 ottobre 2017 | ore 15:00 – 18:00 | Sala Conferenze, Museo Archeologico, Paestum

Appuntamento fisso della Borsa Mediterranea del Turismo Archeologica è il Workshop Archeovirtual, collegato alla **Mostra** allestita presso il Museo Archeologico di Paestum.

Il workshop ha l'obiettivo di mettere a confronto il potenziale dei videogiochi e delle ultime tecnologie coinvolgenti, immersive, portabili, con la ricerca scientifica nel campo della comunicazione e della cognizione, con uno sguardo al passato e uno sguardo (consapevole) al futuro. Se il settore dei videogame riesce oggi, infatti, a raggiungere milioni di giocatori, la cui età si estende sempre più, e a far emergere sempre nuove aziende dell'industria creativa, risulta evidente il beneficio potenziale anche per la cultura e il turismo. **Come integrare l'esperienza video-ludica nel percorso educativo, al museo, nella proposta turistica?** questa la domanda intorno alla quale si animerà la discussione del workshop del 28 ottobre, che vedrà la partecipazione di esponenti di primo piano della ricerca, della cultura, della tecnologia e del industria del videogame.

Dopo i saluti del direttore della BMTA, UGO PICARELLI, del direttore del MUSEO ARCHEOLOGICO, Gabriel Zuchtriegel e del direttore del CNR ITABC, PAOLO MAURIELLO; AUGUSTO PALOMBINI (ricercatore Cnr-Itabc) introdurrà la discussione, il presidente della Cia, ALESSANDRO PINTUCCI tratterà una sintesi sulla rappresentazione dell'archeologo nei videogames e sui suoi risvolti sociali; DAVIDE MANCINI (IVIPro) illustrerà il progetto di una piattaforma che connetta storia, location culturali e videogiochi; SOFIA PESCARIN (ricercatrice CNR Itabc, direttore di ArcheoVirtual) parlerà del ruolo della ricerca scientifica a supporto dello sviluppo di videogame orientati alla comunicazione del patrimonio e all'apprendimento, anche a livello europeo; ROSY NARDONE (ricercatrice Università di Chieti) si concentrerà sull'aspetto dell'apprendimento attraverso i videogame; NICOLA BORRELLI e BRUNO ZAMBARDINO (Mibact Dir. Cinema) e Francesco PALUMBO (Mibact Dir. Turismo) apriranno lo sguardo sui recenti provvedimenti ministeriali per incentivare questa forma espressiva in rapporto alla crescita culturale e sulla nuova piattaforma "Italy for Movies"; PAOLO GIULIERINI (direttore MAN) racconterà l'esperienza reale di un direttore di museo che ha investito sul videogioco come forma di valorizzazione; GIORGIO CATANIA di AESVI fornirà una prospettiva del mercato dei videogiochi e sulle evoluzioni dei prossimi anni, mentre MARCELLO MINUTI (Ist.Luce Cinecittà) illustrerà le forme di interesse che il mondo del cinema italiano sta rivolgendo al mondo del videogame.

- 15:00 *Indirizzi di saluto* (Gabriel Zuchtriegel, dir. MUSEO ARCHEOLOGICO PAESTUM)
Indirizzi di saluto (Paolo Mauriello, dir. CNR ITABC)
- 15:15 *Introduzione* (Augusto Palombini, CNR ITABC)
- 15:30 *Come l'archeologia ha influenzato i VideoGame* (Alessandro Pintucci, CIA)
- 15:45 *Connettere Storie, Location e VideoGiochi* (Davide Mancini, IVIPRO)
- 16:00 *Ricerca scientifica e Applicazioni VideoLudiche* (Sofia Pescarin, CNR ITABC)
- 16:20 *Videogames e apprendimento: un punto di vista cognitivo* (Rosy Nardone, UNIV. CHIETI)
- 16:40 *Italy For Movies e il Tax Credits: le iniziative del MIBACT Cinema e Turismo a favore del settore dei videogiochi* (Bruno Zambardino, MIBACT DG Cinema), (Francesco Palumbo, MIBACT DG turismo [tbc])
- 17:00 *Un videogame per il museo: "father and son"* (Paolo Giulierini, Ludovico Solima Museo Naz. Napoli)
- 17:20 *Il settore dei videogame: novità e potenzialità* (Giorgio Catania, AESVI)
- 17:40 *Eventi ed iniziative videoludiche a Roma* (Marcello Minuti, cinecittà, Istituto Luce)
- 17:50 *Conclusioni*

Il workshop è organizzato da CNR ITABC nell'ambito del progetto H2020 REVEAL.