



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