

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.