Meta Versus Culturae

Partecipazione a Convegno culturale con tecnologie immersive

La **transizione digitale nel settore culturale** non è solo una questione tecnologica: **è** prima di tutto **un cambiamento di prospettiva**. In un momento storico in cui l'accesso alla conoscenza, la trasmissione del patrimonio e la formazione delle competenze professionali si ridefiniscono costantemente, le **tecnologie immersive** rappresentano un'**opportunità concreta e trasformativa**. La **realtà virtuale**, unita a metodologie di **gamification**, permette di creare **esperienze formative** coinvolgenti, inclusive e capaci di restituire centralità alla persona, valorizzando al contempo contenuti specifici e contesti storici.

Questo documento nasce con l'obiettivo di condividere un modello operativo, basato sull'esperienza maturata nel progetto *Meta Versus Culturae*, per accompagnare gli operatori culturali nell'adozione consapevole e strategica di questi strumenti. Non si tratta solo di tecnologia, ma di metodo, sensibilità e responsabilità. Le pagine che seguono propongono una lettura del processo di progettazione e applicazione, con esempi concreti, modelli replicabili e raccomandazioni utili per rendere la formazione culturale più efficace, accessibile e sostenibile.

Jdk S.r.l.
Sede Legale ed Operativa
Via dei Magazzini Generali, 10 – 00154 Roma
C F - P.IVA e Reg. Imp - Rm n. 08313641006
T. +39 06 32609610
R.E.A. Roma n. 1087864
Codice Univoco: USAL8PV
Cap. Soc. € 10.000 interamente versato
e. jdk@pec.it
w. www.jdk.it

Certificato n°/Certificate n° QMS-10216611-19
Certificati UNI/PdR 125:2022 IPDR-1124-03

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

1. Prima di iniziare

Meta Versus Culturae (MVC) è un progetto innovativo che sfrutta la realtà virtuale ed il metaverso per valorizzare il patrimonio culturale.

Vincitore del bando "Capacity Building per la Transizione Digitale" promosso dal Ministero della Cultura e finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU, MVC è un progetto ideato da **Jdk S.r.l.**, software house con oltre 18 anni di esperienza nel settore IT.

MVC rinnova la formazione e la valorizzazione dei beni culturali grazie alla **realtà virtuale e al metaverso**. Pensato per **guide turistiche, storici, archeologi e studenti in Beni Culturali**, offre strumenti innovativi per l'apprendimento interattivo e la gestione delle visite, in loco e da remoto. Gli utenti possono esplorare in modo immersivo il **sito archeologico di Via Appia Antica 39 (Roma)**, diretto dalla prof.ssa Rachele Dubbini dell'Università di Ferrara e in concessione del Parco Archeologico dell'Appia Antica (MIC), nel contesto di Via *Appia. Regina Viarum*, ora **Patrimonio Mondiale dell'UNESCO**.

L'ambiente virtuale, in **multiplayer**, consente di interagire con i reperti, simulare scavi archeologici e vivere un'esperienza unica. La **gamification** rende l'apprendimento coinvolgente e accessibile, abbattendo barriere geografiche e fisiche. Il progetto è stato infatti pensato nell'ottica dell'**accessibilità** per tutti coloro che, per motivi geografici, di salute etc., non hanno la possibilità di visitare il sito di persona.

2. Introduzione

La partecipazione a convegni culturali dedicati alle tecnologie immersive rappresenta un momento chiave per osservare da vicino l'evoluzione delle pratiche culturali digitali, confrontarsi con esperti del settore e condividere esperienze innovative. Non si tratta soltanto di presentare tecnologie, ma di proporre modelli culturali e formativi che abbiano ricadute concrete nella valorizzazione del patrimonio.

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

Nel contesto del progetto *Meta Versus Culturae*, la partecipazione a eventi e convegni (come il Technology For All) è stata cruciale non solo per diffondere i risultati progettuali, ma anche per osservare dal vivo reazioni, raccogliere feedback e attivare riflessioni condivise sulla transizione digitale in atto.

3. Obiettivi strategici

L'obiettivo di una partecipazione qualificata a un convegno non è solo quello di presentare tecnologie immersive, ma anche di rafforzare la credibilità scientifica e culturale del progetto presentato, creare reti professionali, stimolare il dibattito e promuovere un approccio consapevole all'uso del metaverso e della realtà virtuale.

Gli eventi culturali rappresentano dunque un'occasione strategica per:

- Diffondere conoscenza, casi studio e pratiche innovative
- Coinvolgere stakeholder pubblici e privati in logiche di cooperazione
- Creare un ponte tra ricerca, istituzioni e cittadinanza
- Abilitare il contatto diretto con le tecnologie, rendendole tangibili, accessibili e comprensibili

Gli eventi pubblici, inoltre, permettono di raccogliere osservazioni qualitative e porre l'accento sull'importanza della mediazione umana nella fruizione delle tecnologie immersive. Questo è un elemento centrale per costruire esperienze autentiche e significative.

4. Esperienza significativa – Il caso "Technology for all"

Durante il convegno "Technology for All" – uno dei principali eventi nazionali dedicati all'innovazione tecnologica per il patrimonio, il progetto *Meta Versus Culturae* è stato presentato sia in sessioni di discussione sia attraverso una demo interattiva del pubblico. I partecipanti hanno potuto esplorare, tramite visori, lo scavo archeologico di Via Appia Antica 39 ricostruito in VR, vivere missioni di gioco orientate alla scoperta e

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

all'archiviazione dei reperti, leggere pannelli informativi immersivi e ricevere a fine esperienza un attestato simbolico. Questa modalità ha consentito di coinvolgere archeologi, comunicatori, docenti, studenti e cittadini in un unico racconto condiviso, con un impatto emotivo e cognitivo molto forte.

L'interazione con i partecipanti ha evidenziato la necessità di preparare il pubblico con momenti introduttivi, come demo guidate o tutorial pratici, per favorire la comprensione degli strumenti immersivi. Particolare attenzione è stata posta sull'accessibilità e sulla chiarezza delle interfacce, garantendo che anche i visitatori meno esperti o appartenenti a fasce d'età avanzate potessero vivere un'esperienza fluida e coinvolgente. La qualità visiva e l'integrazione di contenuti multimediali sono stati elementi centrali per rafforzare il valore educativo e comunicativo delle esperienze.

5. Linee guida operative per l'uso della VR nei convegni

Dall'esperienza maturata si possono individuare alcune buone

Dall'esperienza diretta emergono alcune buone pratiche replicabili per la partecipazione a eventi culturali:

- **Preparazione dello spazio**: Il corner VR va pensato come uno spazio esperienziale, accogliente e presidiato da personale competente (facilitatore immersivo). La postazione deve garantire igiene, accessibilità, supporto all'utente.
- **Gestione del flusso**: È importante prevedere turnazioni chiare, tempi di fruizione adeguati (15-20 minuti) e momenti di attesa attivi, in cui il pubblico possa informarsi sull'esperienza in arrivo (video, pannelli, infografiche).
- **Mediazione umana**: L'esperienza va sempre accompagnata da una figura formata che aiuti a interpretare ciò che si vede, contestualizzi i contenuti e stimoli la riflessione.

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

- **Accessibilità**: Ogni contenuto narrativo dovrebbe essere fruibile anche da persone con disabilità sensoriali (sottotitoli, comandi semplificati, assistenza individuale) e garantire un'elevata qualità visiva e realismo per aumentare l'impatto emotivo e cognitivo.
- **Raccolta dei feedback**: È utile predisporre strumenti di raccolta del feedback, anche brevi, per documentare l'efficacia percepita, eventuali difficoltà e proposte.
- **Integrare racconto e visione**: I momenti frontali (conferenze, talk) e quelli immersivi non vanno tenuti separati, ma pensati come elementi interdipendenti. La VR non è una "demo" da stand fieristico, ma una componente viva del racconto progettuale.
- **Comunicazione**: Lanciare l'evento con una campagna di comunicazione adeguata, coordinata con l'organizzatore e in sinergia con enti partner, per massimizzare la visibilità.

6. Approfondimenti sul ruolo delle tecnologie immersive nei convegni

Le tecnologie immersive, se presentate in modo efficace in un contesto convegnistico, consentono di superare la semplice dimostrazione tecnica per diventare strumenti di riflessione e dibattito. Attraverso esperienze pratiche, i partecipanti possono comprendere meglio il potenziale della realtà virtuale, non solo come mezzo spettacolare ma come strumento di mediazione culturale e inclusione sociale. In questo senso, la narrazione deve sempre affiancare la tecnologia, mettendo in luce i benefici per la formazione, la ricerca e la divulgazione culturale.

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.

7. Raccomandazioni per il futuro

I convegni sono uno strumento potente, ma richiedono un cambio di paradigma: da evento vetrina a **spazio di apprendimento condiviso**. Chi propone esperienze VR nei contesti culturali deve farsi carico non solo della qualità tecnologica, ma soprattutto della qualità relazione, formative e narrativa dell'intervento.

Raccomandiamo, dunque, che:

- Le esperienze VR siano integrate nei programmi con pari dignità rispetto agli interventi accademici
- Sia favorita la partecipazione attiva, anche informale, del pubblico non esperto
- Vengano coinvolti facilitatori, curatori e archeologici nelle attività in presenza

8. Conclusioni e scenari futuri

La partecipazione a un convegno culturale con tecnologie immersive non è un semplice momento espositivo, ma un'occasione per generare nuove visioni sul futuro della cultura digitale.

Attraverso buone pratiche di presentazione, l'adozione di un approccio centrato sull'utente e la valorizzazione dei contenuti culturali, tali eventi possono diventare catalizzatori di innovazione.

Gli scenari futuri indicano un progressivo ampliamento dell'uso del metaverso e della realtà virtuale nei contesti di convegnistica culturale, con un'attenzione crescente all'accessibilità, alla formazione professionale e alla costruzione di reti

Meta Versus Culturae ammesso al contributo a valere sull'Avviso pubblico "Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale – TOCC", promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura in attuazione del PNRR, finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU.