

Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale

a cura di *Sofia Pescarin*



FrancoAngeli

OPEN  ACCESS *Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi*





Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi
Collana diretta da Ivo Mattozzi e Chiara Panciroli

Come rendere tutti i cittadini consapevoli dell'importanza del patrimonio culturale nella vita comunitaria e della necessità della sua tutela e valorizzazione? Per dare una risposta a questo emblematico e complesso interrogativo, la collana raccoglie gli studi di settore e le ricerche integrate sull'educazione al patrimonio, sulla didattica museale e sulla formazione dei saperi. È attraverso l'analisi puntuale e critica di questi ambiti che si ridefiniscono nuove linee di studio e di sperimentazione, con una particolare attenzione rivolta ai diversi aspetti dell'insegnamento e dell'apprendimento. Nello specifico, la collana intende approfondire, all'interno del dibattito internazionale, i seguenti aspetti:

- il raccordo tra epistemologia, metodologia d'insegnamento, struttura della conoscenza e curriculum verticale;
- la ricerca mediante lo studio delle fonti, l'esplorazione delle opere, degli oggetti e dei reperti, più in generale dei beni culturali tangibili e intangibili, in ambito storico, artistico e scientifico;
- la mediazione attraverso un utilizzo didattico dei patrimoni culturali, secondo una prospettiva interdisciplinare, interculturale e di innovazione tecnologica, che vede il laboratorio nella scuola e nel museo come spazio e metodologia per l'immersione conoscitiva.

La ricerca si svolge connettendo le riflessioni teoriche alle sperimentazioni didattiche degli insegnanti, in occasione di seminari, convegni, workshop, con riferimento anche agli studi che "Clio '92" (Associazione Nazionale Insegnanti di Storia) e il MOdE (Museo Officina dell'Educazione) organizzano in questo ambito.

Comitato scientifico

Roberto Balzani, *Università di Bologna*; Beatrice Borghi, *Università di Bologna*; Sara Colaone, *Accademia di Belle Arti di Bologna*; Carmela Covato, *Università degli Studi Roma Tre*; Ricard Huerta, *Università di Valencia*; Alessandro Luigini, *Libera Università di Bolzano*; Tiziana Maffei, *Università di Bologna-Ravenna*; Emanuela Mancino, *Università di Milano Bicocca*; Raffaele Milani, *Università di Bologna*; Montserrat González Parera, *Università Autonoma di Barcellona*; Maria Teresa Rabitti, *Libera Università di Bolzano*; Maria Eugenia Garcia Sottile, *Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir"*; Antonella Nuzzaci, *Università de L'Aquila*.

Ogni volume è sottoposto a referaggio "doppio cieco". Il Comitato scientifico può svolgere anche le funzioni di Comitato dei referee.



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

FrancoAngeli Open Access è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più:

http://www.francoangeli.it/come_publicare/publicare_19.asp

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale

a cura di *Sofia Pescarin*



FrancoAngeli

OPEN  ACCESS *Educazione al patrimonio culturale e formazione dei saperi*

Volume edito in collaborazione con:

CNR DSU

CNR ISPC

VideoGameLab Cinecittà

MIBACT Direzione Musei

Il volume è stato pubblicato con il contributo di CNR ISPC, Progetto Europeo REVEAL H2020.

In copertina: A night in the forum, scenario ricostruttivo del Foro di Augusto a Roma all'inizio del I sec. d.C., realizzato per il videogame A Night in the Forum, a cura di CNR ISPC (Daniele Ferdani, Bruno Fanini)

Isbn: 9788835103004

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Publicato con licenza *Creative Commons Attribuzione-Non opere derivate 4.0 Internazionale* (CC-BY-ND 4.0)

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.it>

Indice

Introduzione, Stato dell'arte 9

Videogames, Ricerca e Patrimonio 11

Sofia Pescarin

Il Progetto VideoGameLab 14

Giovanna Marinelli e Costanza Rapone

**Videogiochi e Mercato:
una panoramica del settore 17**

Roberto Semprebene

Turismo videoludico: itinerari e prospettive 31

Andrea Dresseno

Digitale, Patrimonio Culturale e Legislazione 35

Augusto Palombini

Design, Produzione, Comunicazione 41

**La grande industria del videogioco per scuole e musei:
l'esperienza di Ubisoft con Assassin's Creed 43**

Alberto Coco

Storia e arte raccontate attraverso i videogiochi..... 47

Pietro Righi Riva

Volterra in un videogioco	51
<i>Luca Dalco'</i>	
Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna	55
<i>Maurizio Amoroso</i>	
Una notte nel foro: un videogioco ambientato in un sito archeologico	60
<i>Sofia Pescarin, Ivana Cerato, Bruno Fanini, Daniele Ferdani, Augusto Palombini, Leonardo Rescic; Lucrezia Ungaro, Paolo Vigliarolo; Andrew Hamilton, Ingo Mesche e Keith Mifsud</i>	
Narrazione e semiotica nei videogames: il caso della "Pleistostation"	70
<i>Augusto Palombini</i>	
Videogames e Social Media	74
<i>Ivana Cerato</i>	

Ricerca

87

Esperienze interattive nei musei: dieci regole d'oro	89
<i>Sofia Pescarin</i>	
Interazione e locomotion nelle esperienze immersive	128
<i>Bruno Fanini</i>	
Ricostruzioni Virtuali dal sito archeologico al videogioco	136
<i>Daniele Ferdani</i>	
Ibridazione dei media nelle applicazioni interattive	150
<i>Eva Pietroni</i>	
Tecnologie Semantiche e games	175
<i>Aldo Gangemi, Andrea Nuzzolese, Valentina Presutti</i>	
Giocabilità e cultura artistica	189
<i>Antonella Sbrilli</i>	

Analisi dell'esperienza degli utenti nelle applicazioni interattive	197
<i>Alfonsina Pagano</i>	
Videogame e patrimonio culturale immateriale	213
<i>Francesca Pozzi</i>	
Videogiochi, apprendimento e società	222
<i>Donatella Persico, Marcello Passarelli</i>	

Musei e Scuole **231**

Videogiochi e processi educativi: nuovi scenari di media literacy	233
<i>Rosy Nardone</i>	
Dieci anni di (video) giochi: l'esperienza del Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano	233
<i>Luca Roncella</i>	
Raccontare con un videogioco la preistoria	254
<i>Patrizia Gioia</i>	
Luoghi del diletto: Videogiochi "nei" e "per" i Musei	262
<i>Valentino Nizzo</i>	

Direzioni **281**

Il Videogioco: un ambiente per la ricerca interdisciplinare applicata alla valorizzazione del patrimonio culturale	283
<i>Gilberto Corbellini</i>	
Ambienti digitali e i musei italiani	288
<i>Antonio Lampis</i>	
Cinema, Videogames e Turismo	294
<i>Bruno Zambardino</i>	
Il videogioco: prodotto culturale "senza etichette"	299

Thalita Malagò

I videogiochi italiani alla conquista dei mercati esteri 302

Ferdinando Fiore

**Le Strategie di Istituto Luce Cinecittà
per il Settore Videoludico 305**

Marcello Minuti, Diego Grammatico

Luoghi del diletto: Videogiochi “nei” e “per” i Musei

Valentino Nizzo¹

Il fine del diletto

Negli ultimi anni mi è capitato di soffermarmi in più occasioni sul tema del “diletto” nei musei². Dapprima nella fase iniziale del mio percorso ministeriale, cominciata nel 2010 come funzionario della Soprintendenza archeologica dell’Emilia Romagna, con sede presso il Museo archeologico nazionale di Ferrara, poi (maggio 2015) come funzionario responsabile della comunicazione, promozione e accessibilità culturale del sistema museale nazionale, presso la neoistituita Direzione generale Musei, e, da ultimo (2 maggio 2017), nel ruolo di direttore di uno dei 32 luoghi della cultura

¹ Valentino Nizzo: archeologo senza frontiere, si è laureato presso l’Università di Roma “La Sapienza”, dove ha conseguito la specializzazione e il PhD in Archeologia (curriculum etruscologico). Ha conseguito il post-dottorato in “Archeologia globale e memoria del passato” presso l’Istituto Italiano di Scienze Umane di Firenze. Dal 2010 è funzionario archeologo del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, prestando servizio prima (2010-2015) presso la Soprintendenza Archeologia dell’Emilia-Romagna con sede a Ferrara e, dal 2015 al 2017, presso la Direzione Generale Musei a Roma con l’incarico di responsabile della promozione, comunicazione e accessibilità culturale del sistema museale nazionale. Dal 2 maggio 2017 è stato nominato Direttore del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia.

² Nizzo 2015b, 2015c, 2015d, 2016a, 2016c, 2017a, 2017b, 2018b, 2018c. Poiché il presente volume ha come focus principale l’esperienza personale e professionale dei relatori, nel rispetto degli obiettivi prefigurati dai curatori ho ritenuto utile dare una configurazione decisamente autoreferenziale alle citazioni indicate in nota, dalle quali è possibile ovviamente trarre ulteriore bibliografia.

identificati come istituti di rilevante interesse nazionale e, nell'ambito della riorganizzazione avviata dal Ministro Dario Franceschini, dotati delle prerogative dell'autonomia amministrativa e scientifica: il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia.

Nonostante il numero relativamente limitato di anni di servizio, posso dunque vantare una varietà di prospettive piuttosto ampia, articolata e, per molti versi, originale, essendo estesa dalla fase delle Soprintendenze pre-olistiche a quella dell'organismo più ambizioso e meglio riuscito della riorganizzazione: il Museo autonomo.

Ma, pur avendo mutato più volte il punto di osservazione e le attribuzioni professionali, mi sento di poter affermare che la percezione dell'importanza strategica della componente del diletto nelle attività di valorizzazione e, nondimeno, in quelle di tutela è stata una delle costanti della mia esperienza lavorativa (fig. 1).



Figura 1

Sin da quando, lavorando in Soprintendenza e trovandomi a gestire da funzionario archeologo l'emergenza del sisma, compresi che la valorizzazione del patrimonio con l'ausilio del diletto e attraverso la sensibilizzazione e il coinvolgimento dei cittadini poteva essere la forma più efficace e potente di tutela: sia nella dimensione territoriale³ che in quella,

³ Rispetto alla quale posso citare la fortunata e per molti versi esemplare esperienza dello "scavo partecipato" della Terramara di Pilastri, una iniziativa avviata nel 2012 e che ancora oggi va avanti e miete successi importanti, pur essendo passato il testimone al prof. Massimo Vidale dell'Università di Padova nel 2017 all'indomani del mio nuovo incarico: Nizzo 2015c, 2017a.

più canonicamente, museale (Nizzo 2015b, 2016b). A patto di rendere i cittadini protagonisti attivi e consapevoli di processi che troppo a lungo sono stati delegati a una schiera inevitabilmente ristretta di adepti. Circostanze che nel tempo hanno fatto sì che a una parte significativa del pubblico sia cominciato ad apparire alieno ciò che invece dovrebbe essere parte integrante del nostro senso di appartenenza e rientrare in un sistema di valori per quanto possibile condiviso, pur essendo in continua evoluzione, come recita con straordinaria lungimiranza e chiarezza sin dal 2005 la convenzione di Faro.

Da questi cenni appare evidente come la definizione stessa di Museo ancora oggi prevista dall'articolo 101 del Codice dei Beni Culturali⁴ sia eccessivamente restrittiva e presupponga un tipo di fruizione che sembra aprioristicamente escludere un comune cittadino che non abbia propositi specifici di educazione e di studio.

Una consapevolezza, fortunatamente, condivisa da molti colleghi interni ed esterni al MiBAC ma che ha trovato una sua puntuale codifica burocratica nel vocabolario ministeriale soltanto a partire dal D.P.C.M. 171/2014 nel quale risulta finalmente introdotta la definizione di Museo da tempo adottata da ICOM e che, assai opportunamente, prevede **anche il fine del diletto** tra i motori di una esperienza museale che possa ritenersi degna di questo nome⁵.

Il patrimonio materiale e immateriale di Villa Giulia

Come spero sia a tutti noto⁶, il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia custodisce la raccolta più rappresentativa al mondo di opere relative alla

⁴ D.Lgs. 42/2004: “struttura permanente che acquisisce, cataloga, conserva, ordina ed espone beni culturali per finalità di educazione e di studio”.

⁵ D.P.C.M. 171 del 29 agosto 2014, art. 35, comma 1: “I musei sono istituzioni permanenti, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. Sono aperti al pubblico e compiono ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell’umanità e del suo ambiente; le acquisiscono, le conservano, le comunicano e le espongono a fini di studio, educazione e diletto”. Tale definizione è stata poi ripresa con qualche modifica e integrazione nell’art. 1 del cosiddetto Decreto Musei (D.M. del 23 dicembre 2014).

⁶ Ma so bene che così non è e che sono in molti, anche tra gli specialisti, a non conoscere la realtà di Villa Giulia che, specie nel pubblico romano, viene spesso confusa a livello toponomastico con quella di Valle Giulia, termine affermatosi nel corso del ‘900 in seguito alla realizzazione - in occasione dell’esposizione universale del 1911 - del Palazzo delle Belle Arti (oggi sede della Galleria Nazionale [di arte moderna e contemporanea]) e, negli anni ‘20, della facoltà di architettura, divenuta celebre per le contestazioni del ‘68. Per non parlare della familiarità del “pubblico comune” con gli Etruschi, scemata sensibilmente in seguito anche alla riforma del sistema scolastico introdotta da Letizia Moratti (L. 53 del 28 marzo 2003) che, riorganizzando le materie di insegnamento nelle scuole primarie e secondarie, ha circoscritto lo studio degli Etruschi alle sole elementari. Con effetti che, a mio avviso, hanno

civiltà etrusca (figg. 2-3). Pochi sanno, tuttavia, che tale connotazione si è andata strutturando in tempi relativamente recenti⁷, poiché la competenza originariamente attribuita al Museo, con il decreto regio che ne sancì l'istituzione esattamente 130 anni fa⁸, si estendeva su tutta l'area suburbana di Roma arrivando a coprire parte dei territori che furono un tempo sotto il controllo dello Stato della Chiesa. Per queste ragioni, le raccolte più antiche comprendono materiali provenienti non solo dall'area etrusca ma da tutto il Lazio e da parte dell'Umbria (questi ultimi oggi ospitati nella sede di Villa Poniatowski) (fig. 4); territori particolarmente ricchi di antichità preromane che, non a caso, anche grazie al gusto e alle peculiarità dell'archeologia del tempo⁹, costituiranno sin da subito il *focus* patrimoniale specifico del neoistituito Museo. Un luogo, dunque, sin da subito destinato a custodire e a raccontare la storia più antica della Nazione, quella intrisa del *pathos* del mito e, al tempo stesso, quella in cui si era andata definendo e strutturando la coscienza etnica, culturale e linguistica che ancora oggi costituisce il sostrato delle nostre peculiarità regionali e che, tra tante differenze e specificità, rappresenta il fondamento comune del nostro stesso sentirci "italiani". Per tali ragioni la scelta della sede cadde su uno dei luoghi più rappresentativi dell'architettura italiana: la villa privata di un Papa discusso, Giulio III¹⁰, vissuto all'apogeo del Rinascimento e in grado di coinvolgere nella sua impresa personale i maggiori artisti del tempo (figg 5-6).

avuto conseguenze più ampie a livello sociologico, poiché l'istruzione dei bambini ha senza dubbio una ricaduta su quella dei loro familiari, com'è possibile desumere dal decremento massiccio di visitatori registrato dal Museo di Villa Giulia all'indomani della suddetta riforma e quantificabile nella misura del 25/30% in meno l'anno (da 90/95.000 a 70/80.000 ca.).

⁷ In particolare, a partire dal 1939, data di istituzione della Soprintendenza archeologica per l'Etruria meridionale, ospitata fino al 2015 presso Villa Giulia, data in cui le competenze sul museo sono state formalmente trasferite al Polo Museale del Lazio, prima che quest'ultimo venisse incluso nel novero degli istituti autonomi (1° settembre 2016).

⁸ D.R. 7 febbraio 1889.

⁹ E anche in virtù degli interessi specifici del fondatore del Museo, l'archeologo e uomo politico Felice Barnabei (1842-1922).

¹⁰ Giovanni Maria Ciocchi del Monte (1487-1555), pontefice a partire dal 1550.



Figura 2, Figura 3



Figura 4



Figura 5, Figura 6

Mi sono soffermato rapidamente su questi particolari perché rendono bene l'idea delle potenzialità e dei filoni narrativi che sono o possono essere al centro dell'azione di promozione e comunicazione del Museo di Villa

Giulia. Una realtà museale che ha dunque il suo epicentro nella civiltà etrusca ma che tenta di interpretare se stessa attraverso molteplici livelli di lettura, in grado di sostanzarsi dialetticamente. Come abbiamo avuto modo di sperimentare recentemente lavorando sul tema della fortuna degli Etruschi e della loro eredità immateriale dal Medioevo alla contemporaneità, passando ovviamente per il Rinascimento¹¹.

Obiettivi che ho voluto fossero espressi anche nella missione che il museo si è dato formalmente a livello statutario e che, tra gli scopi principali, prevede appunto *«la diffusione della conoscenza delle culture dell'Italia preromana e, in particolare, della civiltà etrusca, in quanto fonti e testimonianze dirette di processi storici e di valori ed espressioni artistiche e culturali essenziali per la formazione e, di conseguenza, per la comprensione dell'eredità comune dell'Italia e dell'Europa e, più in generale, delle culture del bacino del Mediterraneo, anche attraverso una compiuta valorizzazione delle loro complesse e articolate persistenze e sopravvivenze patrimoniali materiali e immateriali»*¹².

Comunicare il museo etrusco

La “comunicazione”, in tutte le sue forme e nella sua accezione più ampia¹³, è naturalmente uno degli strumenti essenziali per il perseguimento di tali obiettivi. Sotto questo punto di vista, le prerogative conferite dall'autonomia hanno senza dubbio contribuito ad accelerare e a incentivare quel processo di riflessione sulla propria identità e missione che deve essere alla base dell'azione di ogni museo (fig. 7).

Prima della recente riorganizzazione, la definizione dello statuto di un museo statale era tendenzialmente percepita come l'espletamento più o meno

¹¹ Si vedano, ad esempio, la serie di articoli su “Gli Etruschi senza mistero” editi per la prima volta nel 2013 e da ultimo raccolti in un numero monografico della rivista Forma Urbis (anno XXIII, nn. 5-6, maggio-giugno 2018), l'omonimo ciclo di conferenze (2017-2018) integralmente fruibile sul canale YouTube (@Etruschannel) del Museo, il documentario “La Fortuna degli Etruschi” della serie “Italia viaggio nella bellezza” realizzato da RaiCultura con la consulenza dello scrivente e messo in onda nell'ottobre 2017 e, da ultimo, la mostra EtruSchifano. Mario Schifano a Villa Giulia: un ritorno, a cura di M.P. Guidobaldi e G. Tagliamonte, Pescara 2019.

¹² Art. 3, comma 3, lett. g) dello Statuto del Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia approvato con Decreto Ministeriale n. 189 del 5 aprile 2018.

¹³ Da intendere come sistema di scambio fondato sulla reciprocità: Nizzo 2016c, pp. 415-416.

standardizzato di un atto formale, per meri fini burocratici e di trasparenza amministrativa¹⁴.

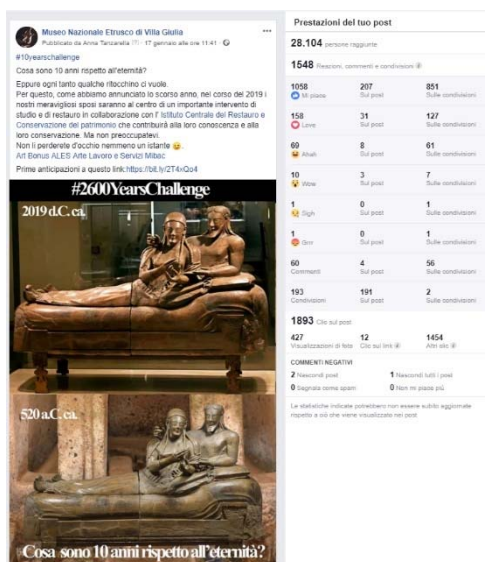


Figura 7

Riflettere sulla propria missione, dunque, significa o dovrebbe significare, impegnarsi nel suo perseguimento, obbligando tutti gli attori¹⁵ a operare e a indirizzare l'azione per il conseguimento di un fine comune preventivamente stabilito.

In questa direzione si muove, dunque, l'introduzione nella missione del museo (art. 2 dello Statuto) di un riferimento esplicito alla "Convezione di Faro" e ai suoi valori¹⁶. Un atto che impone l'elaborazione di strategie di valorizzazione mirate, come si è detto, al coinvolgimento attivo dei cittadini e alla costruzione intorno al museo di una "comunità di eredità" che ne condivida i valori.

¹⁴ Ai sensi del D.M. 10 maggio 2001: "Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei" (art. 150, comma 6, del D.Les. n. 112 del 1998).

¹⁵ Interni ed esterni all'istituto, come ad esempio i suoi organi di controllo, dal consiglio di amministrazione al comitato scientifico al collegio dei revisori.

¹⁶ Villa Giulia, per quanto è a mia conoscenza, è l'unico museo italiano a menzionare espressamente nella sua missione la Convenzione di Faro (da alcuni musei menzionata tutt'al più in altri articoli dello Statuto tra i principi di riferimento), circostanza particolarmente significativa se si tiene conto che il documento non è stato ancora (gennaio 2019) ratificato dal nostro Parlamento: Nizzo 2018d, p. 10, Id. 2019.

L'introduzione di un abbonamento speciale, ad esempio, è una delle forme in cui abbiamo ritenuto possibile interpretare operativamente questo concetto e il suo successo è stato magnificamente materializzato dalle innumerevoli forme di emulazione che tale strumento ha avuto all'indomani della sua introduzione (luglio 2017) a Villa Giulia¹⁷.

Innovazioni affini sono state sperimentate coinvolgendo, ad esempio, i negozianti del quartiere in visite guidate loro dedicate, volte a renderli ambasciatori ancor più consapevoli del patrimonio che circonda la loro attività.

L'autonomia ha senza dubbio favorito la sperimentazione e l'introduzione di iniziative di questo tipo, così come la loro restituzione al pubblico attraverso i principali canali di comunicazione digitale: dai social network ai media tradizionali.

Circostanze che, a livello nazionale, hanno finalmente dato la giusta rilevanza a figure in precedenza trascurate come i funzionari per la comunicazione, per i quali nel 2016/17 è stato finalmente espletato un apposito concorso¹⁸ che, nel settembre del 2018, ha consentito di reclutare anche nel Museo di Villa Giulia, tale preziosissima professionalità¹⁹.

¹⁷ Come ho già avuto altrove modo di evidenziare (Nizzo 2017b, p. 204; Id. 2019), l'istituzione di una card di abbonamento ai musei non è una novità assoluta, poiché da tempo esistono strumenti di questo tipo volti a promuovere realtà museali poste all'interno di un determinato circuito (si vedano, ad esempio, le card regionali del Piemonte o della Lombardia, la cui introduzione risale addirittura al 1995). L'abbonamento al Museo di Villa Giulia, invece, ha tra i suoi elementi di maggiore originalità quello di essere circoscritto a se stesso, come avviene per una palestra o per un locale esclusivo. Il visitatore che lo acquista, dunque, deve essere stimolato a ritornare più volte, almeno tre in un anno, per ottimizzare la sua spesa. La sfida che abbiamo lanciato, quindi, è proprio questa; particolarmente significativa per un museo con le caratteristiche di Villa Giulia che non potrà mai puntare sulla quantità dei suoi visitatori, bensì sulla loro qualità. Un dato finora ampiamente indiziato dal numero di "ritorni" registrato: in media sette in un anno per ciascun abbonamento venduto.

¹⁸ Per molti versi, tuttavia, ancora troppo nebuloso rispetto ai criteri di accesso richiesti per il reclutamento di tali figure professionali nell'ambito specifico dei beni culturali: Nizzo 2018a, pp. 157-158.

¹⁹ Nell'interpretazione che ho dato all'organigramma del Museo (ma che non è isolata nel panorama nazionale) il funzionario per la comunicazione ha una posizione fortemente trasversale. Alla competenza sulle tematiche concernenti la comunicazione interna ed esterna del museo si affianca anche la responsabilità generale sulle attività di fundraising, sui progetti di innovazione e, più in generale, sulla complessa gamma di rapporti che può interessare la vita di un museo, particolarmente intensa per quelli autonomi, considerati un interlocutore privilegiato e un luogo ideale per la sperimentazione e la collaborazione, dal meccanismo consueto delle concessioni a quello più complesso della coprogettazione e della partecipazione a bandi. Per dare maggiore trasparenza e visibilità alle numerose proposte e inserirle in una progettualità coerente con la nostra missione, nel febbraio del 2018, il Museo ha dato vita, sotto l'attento vaglio della Direzione generale Musei, a una originale

A fronte di tali e tante innovazioni, tuttavia, il terreno nel quale ci muoviamo quotidianamente risente ancora del pregiudizio diffuso che il concetto stesso di museo sia da associare a un'esperienza da non ripetere. Un *imprinting* così diffuso a livello nazionale da renderci uno dei pochi luoghi al mondo nei quali tale parola viene sovente utilizzata come un termine di paragone negativo²⁰. Una circostanza che avrebbe dovuto da tempo indurre tutti a una riflessione volta a recuperare il tempo perduto e a ridare orgoglio a una istituzione di cui vantiamo la stessa invenzione.

Il problema sta forse nel fatto di non esserci accorti per tempo dei mutamenti sociologici che sono in atto da decenni. Se, da un lato, la democratizzazione della cultura ha ampliato consistentemente la platea dei potenziali fruitori, dall'altro ha inevitabilmente abbassato il loro livello qualitativo e la loro capacità di comprensione di strutture nate e sviluppatesi con un determinato scopo, con un determinato linguaggio e per un determinato tipo di "pubblico", termine, quest'ultimo, che abbiamo voluto significativamente declinare al singolare.

La cesura è risultata ancor più significativa per quei luoghi della cultura che, almeno nella percezione comune, sono più distanti dalla società contemporanea, come i parchi e i musei archeologici. Le oggettive difficoltà poste dalle caratteristiche della documentazione e l'alto livello di specializzazione spesso correlato alla comunicazione di una realtà che ha come prerogativa innata la sua stessa frammentarietà sono tutti fattori che hanno contribuito a rendere poco appetibile la fruizione di questa fetta importante del nostro patrimonio.

Anche perché difficilmente esso può essere colto nella sua sostanza e nel suo significato senza l'apporto di adeguati strumenti di mediazione, in grado di supplire alla frammentarietà delle fonti e di dare sostanza a quanto un'opera d'arte per la sua stessa natura può essere in grado di trasmettere più o meno autonomamente.

La chiave per affrontare il problema, dunque, risiede nelle forme e nei modi della mediazione/comunicazione, purché quest'ultima – indipendentemente dall'utilizzo di particolari tecnologie – sia volta a stimolare la curiosità dello spettatore, dando vita a esperienze di fruizione nelle quali il divertimento dovrebbe costituire uno dei possibili motori dei processi cognitivi.

manifestazione di interesse finalizzata alla concessione in uso temporaneo di spazi a titolo gratuito per la realizzazione di eventi di alto profilo culturale rivolta ad associazioni no profit, onlus e organismi similari. L'iniziativa ha avuto un notevole successo e ha consentito di dar vita a un ricco programma di iniziative culturali, preventivamente approvato dal Comitato scientifico dell'Istituto.

²⁰ Nizzo 2018c, pp. 70-75.

Un'opera di mediazione può infatti fallire anche se viene veicolata dalle più affascinanti e coinvolgenti tecnologie. Ritengo fermamente che la differenza la faccia la struttura del messaggio e non gli strumenti attraverso il quale esso viene veicolato. Se adottiamo termini come *aryballos* o *skyphos* nella più tecnologica delle vetrine, il *gap* comunicativo e sociologico continuerà a rimanere quello descritto, ampliando ulteriormente la cesura tra fruitori e patrimonio, tra musei e società.

La differenza, nella sostanza, la fanno dunque le capacità narrative, purché non trascendano in forme di “**storytelling**”, neologismo con il quale voglio in questa sede designare provocatoriamente alcune “sterili” derive dello “storytelling” museale, volte a sostituire il racconto storico con l'invenzione, più per la mancanza di adeguati strumenti conoscitivi e l'impreparazione dell'interprete che per oggettive lacune della documentazione. L'unico modo per evitare possibili derive di questo tipo è favorire la collaborazione tra comunicatori e specialisti e, al tempo stesso, mirare a una migliore formazione di questi ultimi nel campo della mediazione culturale perché, sempre di più, possano assumersene la responsabilità, senza doverla demandare a terzi, inevitabilmente inesperti e impreparati.

Ho già avuto modo di delineare in altre sedi i concetti cardine che dovrebbero essere a mio avviso alla base della progettazione museografica di realtà dalla prevalente componente archeologica²¹ e ho provato altrove a delineare le azioni che spero di essere in grado di intraprendere per l'innovazione dell'offerta culturale del Museo di Villa Giulia, prima fra tutte la restituzione al pubblico della ricostruzione in scala 1:1 del tempio etrusco-italico di Alatri realizzata da Adolfo Cozza e Felice Barnabei alla fine dell'800 e divenuta negli ultimi decenni un inaccessibile deposito, intorno al quale ruoterà il progetto provocatoriamente denominato “La macchina del tempio” (fig. 8) (Nizzo 2018d, pp. 9-11).

Nelle pagine che restano mi soffermerò invece sulle esperienze che hanno legato e legano il Museo di Villa Giulia alla gamification e, più nello specifico, al mondo dei videogames.

Giocare con gli Etruschi

Alcuni dei videogames di maggior successo hanno alla base dinamiche e meccanismi narrativi fondati su scenari fortemente adrenalinici come duelli, omicidi o guerre. Questo avviene, naturalmente, perché la dimensione

²¹ Nizzo 2016a, pp. 73-74; Id. 2018c, pp. 81-83.

distopica del gioco consente di vivere in modo più o meno realistico esperienze altrimenti estranee alla percezione comune del vivere sociale, offrendo spazi di sperimentazione nei quali trasporre virtualmente componenti innate – seppur quotidianamente frustrate – della nostra essenza, come la violenza e la brutalità, un tempo decisive per la stessa sopravvivenza. La frequenza di termini come “morte”, “guerra” o “assassinio” nei titoli di molti tra i più fortunati videogiochi ne è una chiara testimonianza²².

La dimensione virtuale, inoltre, è anche l’unica nella quale è consentito al giocatore di saggiare in prima persona l’unica esperienza che non siamo in grado di “vivere”, quella del morire; e non è forse un caso che tale sperimentazione ricorra con frequenza in contesti dall’esplicita connotazione ludica, forse anche al fine – paradossale – di esorcizzare attraverso la sua evocazione ciò che più ci terrorizza.

Per deformazione e/o vocazione professionale tali questioni costituiscono una parte significativa dell’esperienza di ogni archeologo, abituato a confrontarsi quotidianamente con realtà che, per definizione, sono morte e che la sua azione consente o tenta di resuscitare, attraverso un processo di mediazione che a tutti gli effetti aspira ad essere **narrazione storica** (Nizzo 2015a).

²² Una lista aggiornata al 31/12/2017 dei 100 videogiochi di maggior successo può essere consultata a questo link < <https://www.ign.com/lists/top-100-games> >; lo stesso sito offre una interessante e stimolante riflessione (seppur “datata” al 2010) sul rapporto tra morte e videogames a cura di Michael Thomsen: <https://www.ign.com/articles/2010/04/06/dealing-with-death-in-videogames>.



Figura 8

Un nesso narrativo sul quale ritengo possa essere opportuno riflettere nel tentativo di creare maggiori connessioni tra l’universo dei videogames e quello della museografia archeologica. Agendo al tempo stesso su altri fattori che possono accomunare l’archeologia ai videogiochi: dal fascino della **scoperta** alla **curiosità** e alla **seduzione** suscitata dal **disvelamento di un “mistero”**, sia esso reale o presunto. Un’opportunità che non può essere persa e che, in futuro, potrà senza dubbio contribuire a riavvicinare ai musei quelle generazioni più giovani che di essi, almeno in Italia, hanno purtroppo un giudizio prevalentemente negativo.

In questa direzione il Museo di Villa Giulia si è cominciato a muovere da tempo sperimentando installazioni innovative come quella del **Museo Virtuale della Valle del Tevere** (MuViVaTe)²³; un progetto di valorizzazione che ha alla base molteplici fonti documentarie (geologiche, storiche,

²³ Realizzato nel 2014 dal CNR ITABC (ora ISPC) e finanziato da Arcus SpA (ora Ales SpA), è un sistema integrato di conoscenza, valorizzazione e comunicazione del paesaggio culturale della media Valle del Tevere, nell’area a Nord di Roma compresa tra il Monte Soratte e Fidene e tra Sacrofano e Palombara Sabina. A partire dalla raccolta dei dati esistenti, il progetto ha consentito la ricostruzione in 3D dell’evoluzione geologica e antropica del paesaggio da 3 milioni di anni fa fino ad oggi, offrendo al pubblico la possibilità di esplorare virtualmente attraverso apposite postazioni multimediali sia siti archeologici (Lucus Feroniae, Villa dei Volusii) che aree di interesse storico e naturalistico (Monte Soratte e Riserva Naturale del Tevere-Farfa). Per info e approfondimenti si veda la documentazione raccolta nel sito dedicato al progetto: < <http://www.museovirtualevalletevere.it/>>.

naturalistiche, archeologiche ecc.), fuse sapientemente per dar vita a un'esperienza cognitiva multimediale e multisensoriale nella quale il visitatore si trova immerso in più percorsi narrativi interattivi, da esplorare performativamente per tramite di una piattaforma in grado di riconoscere la sua gestualità.

Grazie a supporti di questo tipo l'apprendimento può dunque assumere la forma del gioco (**gamification**), traendo ulteriore beneficio dalla componente performativa che, oltre ad attenuare l'alienazione solitamente connessa ai dispositivi virtuali, innesca i meccanismi cognitivi generalmente associati all'**experiential learning** (Nizzo 2018c, pp. 77-78).

Piattaforme di questo tipo, tuttavia, a fronte dei loro innegabili aspetti positivi, pongono non pochi problemi nel momento in cui sono inseriti in un percorso museale come il nostro, fin troppo esuberante per le sollecitazioni offerte dal numero e dalla qualità degli oggetti esposti²⁴. Soprattutto se il supporto multimediale si giustappone all'esposizione, aggiungendo contenuti che rischiano di risultare esuberanti anche per il visitatore più attento.

La **gamification** è stata alla base di un altro interessante progetto transmediale promosso nel 2013 dal Museo di Villa Giulia e dal Museo della Storia di Bologna *Genus Bononiae* con il supporto di CINECA (il Consorzio interuniversitario di supercalcolo), della Fondazione Bracco e la collaborazione dell'Università di Bologna nell'ambito della mostra ***Il viaggio oltre la vita. Gli Etruschi e l'aldilà tra capolavori e realtà virtuale*** ospitata a Palazzo Pepoli²⁵. Un'installazione multimediale tridimensionale ricostruiva virtualmente una delle opere più rappresentative del Museo etrusco, il celebre Sarcofago degli Sposi, ponendolo al centro di una narrazione volta a evidenziare il nesso che legava l'antica città di Caere (luogo di rinvenimento dell'opera) a Felsina, l'antenata etrusca di Bologna. Il racconto poteva contare su due avatar d'eccezione, i cartoni animati APA e ATI, doppiati in modo estremamente efficace e attraente da due *star* come Sabrina Ferilli e Lucio Dalla, in grado di far leva sui loro rispettivi accenti (romano e bolognese) per dare ulteriore risalto all'obiettivo comunicativo di partenza.

²⁴ Il MuViVaTe, infatti, è collocato in uno spazio dedicato all'inizio della sezione del Museo dedicata all'agro falisco-capenate, in una posizione perfettamente coerente dal punto di vista topografico ma che, tuttavia, si pone a circa un terzo di un percorso di ben 40 sale, tale dunque da porre a dura prova l'attenzione del più appassionato dei visitatori.

²⁵ G. Sassatelli, A. Russo Tagliente (a cura di), *Il viaggio oltre la vita. Gli Etruschi e l'aldilà tra capolavori e realtà virtuale*, Bologna 2014; <<http://www.fondazionebracco.com/it/progetti/503-il-sarcofago-degli-sposi-un-progetto-transmediale>>.

Un'esperienza senza dubbio esemplare che, tuttavia, si inserisce in un solco nel quale Villa Giulia può vantare significativi precedenti, seppur analogici, come la mostra **ETRUSCOMIX l'Etruria in fumetto** del 2009 che coinvolse in un percorso narrativo inedito disegnatori del calibro di Milo Manara, invitati per l'occasione a traghettare l'universo etrusco nella dimensione del fumetto²⁶.

La scelta di Villa Giulia con Mi Rasna

Per mantenere fede a questa importante tradizione e colmare la lacuna di un “quid” che ancora mancava all'appello e che oggi può configurarsi come un potentissimo alleato per tentare di intercettare l'attenzione dei più giovani, ho cercato sin da subito di sostenere iniziative legate al mondo dei videogames. Ad esempio, facendo sì che il museo fosse incluso nell'**Italian Videogame Program (IVIPRO)**, un database narrativo che raccoglie e cataloga tutti i luoghi, le storie e i personaggi italiani che in futuro potranno diventare spunto per nuovi videogiochi²⁷.

Ma, senza dubbio, l'iniziativa finora più rilevante è quella correlata al sostegno dato dal Museo e, personalmente, dallo scrivente alla realizzazione e allo sviluppo del videogame strategico **Mi Rasna – Io sono etrusco**²⁸. Il videogioco, trattato precedentemente nel capitolo a cura di Maurizio Amoroso (“Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna”), ha tra i suoi obiettivi quello di promuovere la conoscenza degli Etruschi. Un fine perfettamente in linea con la missione del Museo e che ha giustificato nelle sue fasi di avvio il supporto economico della Regione Toscana nell'ambito del progetto “**Etruschi: antico popolo contemporaneo**”.

Caratteristiche che, insieme alla diffusione gratuita dell'applicazione e all'assenza di pubblicità, hanno costituito i presupposti sui quali fondare una collaborazione volta non solo a mettere a disposizione contenuti e immagini ma anche a migliorare, per quanto possibile, la qualità e la credibilità storica dell'esperienza di gioco. Il tutto attraverso lo strumento amministrativo del protocollo di intesa che, nell'esplicitare gli obiettivi comuni, evidenziava anche le condizioni necessarie per il loro raggiungimento. A fronte di un corrispettivo economico per l'utilizzo delle immagini commisurato alle

²⁶ Petrucci et alii 2009.

²⁷ <https://storie.ivipro.it/db/museo-nazionale-villa-giulia/> Si veda in questa stessa sede il contributo di Andrea Dresseno.

²⁸ < <http://egameapps.com/mi-rasna/> >. Per ulteriori dettagli sul videogioco si veda in questa stessa sede il contributo di Maurizio Amoroso.

finalità di valorizzazione perseguite dal videogioco, Amoroso e la sua équipe di sviluppatori²⁹ hanno potuto contare gratuitamente sulla consulenza e sulla collaborazione del Museo nella fase di progettazione del videogame (figg. 9-10). Un contributo che ha consentito, ad esempio, di estendere l'esperienza del gioco fino alla prima età del Ferro (alla cosiddetta età Villanoviana) allo scopo di consentire al giocatore di percepire – seppure in modo inevitabilmente sommario – il passaggio dalla fase preurbana a quella urbana. Un concetto di grande rilevanza dal punto di vista storico e archeologico che può risultare altrettanto significativo sul piano narrativo in un gioco che ha nella strategia la sua componente ludica prevalente. La capacità e la rapidità di Amoroso nel recepire suggestioni come queste sono state senza dubbio sorprendenti e, potrei dire, lungimiranti, anche laddove i suggerimenti si limitavano a lievi modifiche nella conformazione delle anfore da trasporto tra un “livello” del gioco e quello successivo (corrispondenti ad altrettanti fasi storiche) o nell'adeguamento delle mappe ai dati noti sull'originaria conformazione geografica dei luoghi³⁰.



Figura 9, Figura 10

Altrettanto significativa in termini di credibilità storica è risultata l'introduzione per le fasi più antiche di “crediti” pre-monetali, nella forma canonica dell'*aes rude*, blocchetti di bronzo non lavorato che precedettero l'introduzione delle monete coniate. Ma per dare l'idea dell'utilità di questa collaborazione non credo siano necessari ulteriori dettagli.

²⁹ Composta, è bene evidenziarlo, sin dall'origine da consulenti archeologi professionisti di grande preparazione e sensibilità comunicativa come Francesca Pontani.

³⁰ Ad esempio, è risultata particolarmente significativa per la comprensione delle peculiarità commerciali ed economiche di centri come Vetulonia e Roselle l'inclusione nella mappa dell'oggi scomparso lago di Prile, o, sulla riva destra alla foce del Tevere, l'inclusione delle saline, una realtà produttiva dalla grande rilevanza strategica che condizionò per diversi secoli la dialettica politica e militare tra Roma e Veio.

Nessun videogioco (ma lo stesso potrebbe dirsi anche di molti saggi e pubblicazioni), per le sue stesse dinamiche e per esigenze di sintesi, potrà mai aspirare al raggiungimento di una verosimiglianza assoluta, soprattutto per fasi così antiche e con un numero inevitabilmente limitato e frammentario di fonti. Tuttavia, il caso citato costituisce senza dubbio un esempio virtuoso, nel momento in cui le dinamiche stesse del gioco sono finalizzate a veicolare la conoscenza della cultura etrusca, stimolando il giocatore a cimentarsi nella risoluzione di quiz cui corrispondono altrettante ricompense da reinvestire nella progressione dell'esperienza strategica. Altrettanto significativa, tra le altre **premierità**, quella che prevede crediti per i giocatori che, attraverso un normale sistema di geolocalizzazione, si "registrano" in tempo reale nei luoghi della cultura che hanno aderito al progetto. Un modo per incentivare la conoscenza reale del nostro patrimonio, sperimentato anche in altre iniziative affini come il videogame *Father and Son* finanziato dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli ma che in *Mi Rasna*, grazie alla ramificazione delle istituzioni aderenti, diviene una fattiva prefigurazione del concetto stesso di **sistema museale nazionale** previsto dalla riforma Franceschini e posto in atto dalla Direzione generale Musei³¹. La capacità di aggregazione di istituzioni di diversa natura (musei statali, civici, privati, comuni, enti locali ecc.) è, infatti, un'altra delle peculiarità che fanno onore al progetto e che, al di là del numero stesso dei downloads, lo rendono esemplare. Ma l'ultimo aspetto che merita di essere citato è quello relativo al **reinvestimento nella valorizzazione** che i proventi del videogioco stanno consentendo di realizzare. *Mi Rasna*, infatti, oltre a non aver usufruito di contributi economici da parte dei luoghi della cultura aderenti³², ha sin dall'inizio previsto una redistribuzione a loro favore del 3% del ricavato. Si tratta di un aspetto di straordinaria rilevanza, che denota non soltanto la sostenibilità economica nell'arco di meno di un anno di progetti di questo tipo e di questa qualità³³, ma anche la loro capacità di contribuire materialmente e non solo virtualmente alla promozione di quel patrimonio culturale che ne è alla base. Grazie a tale reinvestimento, dunque, *Amoroso* ha ideato un **Festival etrusco** che, dopo alcune tappe nei principali musei della rete, culminerà in una grande rievocazione storica il 2 giugno 2019 a

³¹ Da ultimo con il Decreto direttoriale n. 542 del 20 giugno 2018, "Prime modalità di organizzazione e funzionamento del Sistema museale nazionale": <<http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/sistema-museale-nazionale-pubblicato-il-decreto>>.

³² Nel caso di Villa Giulia, come si è detto, sono state anche pagate le fee per l'utilizzo delle immagini, seppure in forma commisurata alle finalità del progetto.

³³ Ottenuta grazie alle dinamiche stesse del gioco che, come avviene in molti altri casi, per velocizzarne la progressione consentono l'acquisto di crediti da parte dei giocatori.

Villa Giulia nell'ambito della manifestazione culturale "Romarché. Parla l'archeologia". Molto altro ci aspettiamo in futuro da esperienze come questa, auspicando che altri vogliano farsi interpreti di valori che, se ben utilizzati, possono raggiungere una piena sostenibilità economica. Un obiettivo al quale imprese di questo tipo dovrebbero sempre puntare poiché non è immaginabile che istituzioni culturali possano sostenere, se non in fase di avvio, progetti che, seppur virtuali, per sfidare il tempo hanno bisogno di una manutenzione e di aggiornamenti costanti, difficilmente conciliabili con le peculiarità e con le problematiche amministrative di qualunque museo, seppure dotato di autonomia finanziaria. Sono imprenditori come Amoroso (e la sincera **passione** che li anima) che, dunque, possono fare la differenza, così come l'hanno fatta – con le debite proporzioni e con fini ovviamente ben diversi – videogames del livello della serie **Assassin's Creed** (2007 ss.) di **Ubisoft** che, com'è ormai ben noto³⁴, grazie a dettagliatissime ricostruzioni hanno contribuito in modo efficacissimo alla conoscenza dei contesti storici e alla promozione turistica degli scenari in cui è stata di volta in volta ambientata l'azione, dalla Firenze e dalla Monteriggioni del Rinascimento all'Atene della guerra del Peloponneso, dall'Egitto tolemaico alla Terra Santa della terza crociata, dalla Cina della dinastia Ming alla Parigi della Rivoluzione francese. Un tuffo nel tempo e nello spazio con il quale solo un museo dovrebbe aspirare ad essere in grado di competere.

Il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia



Villa Giulia, splendido esempio di villa rinascimentale, ospita la più importante collezione di testimonianze provenienti dall'Etruria Meridionale. L'esposizione delle opere segue un criterio topografico: accanto ai grandi centri etruschi quali Vulci, Cerveteri, Veio, sono rappresentati anche siti minori dell'Italia preromana (Agro falisco, Latium vetus, Umbria). www.villagiulia.beniculturali.it

Bibliografia

Nizzo V. (2015), *Archeologia e Antropologia della Morte: Storia di un'idea*, Bari 2015.

³⁴ Si veda in questa sede l'importante contributo di Alberto Coco, direttore del marketing di Ubisoft.

- Nizzo V. (2015b), *Dall'arena del Colosseo alla storia di Ferrara: un'occasione per riflettere e confrontarsi su tendenze, limiti, potenzialità e aspirazioni del reenacting*, in *Forma Urbis*, XX, 2, Febbraio 2015, pp. 4-7.
- Nizzo V. (2015c), *Archeologia partecipata*, in C. Dal Maso, F. Ripanti (a cura di), *Archeostorie. Manuale non convenzionale di archeologia vissuta*, Milano 2015, pp. 259-272.
- Nizzo V. (2015d), *iPat: idee per il Patrimonio*, in F. Pignataro, S. Sanchirico, C. Smith (a cura di), *Museum Dià. Politiche, poetiche e proposte per una narrazione museale*, Atti del convegno internazionale (Roma 23-24 Maggio 2014), Roma 2015, pp. 454-479.
- Nizzo V. (2016a), *...il Ministero economico più importante del Paese*, in AA.VV., RAVELLO LAB 2016, Cultura e Sviluppo. Progetti e strumenti per la crescita dei territori. Contributi dai panel, Atti XI edizione Ravello Lab (Ravello 2016), in *Territori della Cultura. Rivista on line* 26, 2016, pp. 68-75.
- Nizzo V. (2016b), *Archeologia è partecipazione*, in *Forma Urbis* XXI, 9, Settembre 2016, pp. 5-11.
- Nizzo V. (2016c), *Sognai talmente forte che mi uscì il sangue dal naso*, Discussant in V. Curzi, L. Branchesi, N. Mandarano (a cura di), *Comunicare il Museo oggi: dalle scelte museologiche al digitale*, Milano 2016, pp. 411-422.
- Nizzo V. (2017a), *Da Ferrara a Faro; esperienze e strategie per la costruzione di una percezione partecipata dell'archeologia*, in S. Pallecchi (ed.), *Raccontare l'Archeologia. Strategie e tecniche per la comunicazione dei risultati delle ricerche archeologiche*, Atti del convegno (Policastro Bussentino 2016), Firenze 2017, pp. 71-83.
- Nizzo V. (2017b), *Valori sociali, valori economici e sistemi di valutazione: la prospettiva da un (neo-)museo autonomo*, in RAVELLO LAB 2017, Sviluppo a base culturale. Governance partecipata per l'impresa culturale, Atti XII edizione Ravello Lab (Ravello 2017), in *Territori della Cultura. Rivista on line* 30, 2017, pp. 196-205.
- Nizzo V. (2018a), *Patrimoni di persone*, in AA.VV., *Impresa cultura. Comunità, territori, sviluppo*, 14° rapporto annuale Federculture 2018, Roma 2018, pp. 151-159.
- Nizzo V. (2018b), *Siamo il nostro Patrimonio: #Culturaèpartecipazione*, in F. Pignataro, S. Sanchirico, C. Smith (eds.), *Museum.dià. Chronos, Kairòs e Aion: Il tempo dei musei*, Atti del II convegno internazionale di museologia (Roma 2016), Roma 2018, pp. 29-43.
- Nizzo V. (2018c), *Matrimoni culturali tra comunità e territori*, in C. Ingoglia (a cura di), *Il patrimonio culturale di tutti, per tutti*, Bari 2018, pp. 69-89.
- Nizzo V. (2018d), *Il Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia e la macchina del tempio*, in *Forma Urbis* XXIII, 5/6, Maggio/Giugno 2018, pp. 5-11.
- Nizzo V. (2019), *Storie di Persone e di Musei al Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia*, in *Etruscan News* 21, Winter 2019, p. 18.
- Petrucci et alii (2009). M. Petrucci, P. Parisi, M. Neri, C. Stassi, F. Cattani, A. Rak, *Viaggio etrusco. Sei affreschi a fumetti*, Bologna.

I videogiochi possono essere uno strumento di conoscenza, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale. Qual è la prospettiva dell'industria? Quale il contributo della ricerca scientifica? Cosa stanno facendo i musei? Che futuro ci aspetta?

Questo volume è dedicato ad un'alleanza tra ricerca, istituzioni culturali e industria del videogioco.

I frutti di questa apertura e di questo dialogo cominciano a osservarsi nelle iniziative che ormai vedono diversi musei protagonisti di nuove avventure videoludiche, nell'apertura del MIBACT ai videogiochi, che vengono inclusi nel lavoro in corso del piano strategico nazionale per l'innovazione digitale nei musei, nel successo dell'evento annuale VideoGameLab di Cinecittà, oltre che nell'uscita di questo stesso libro.

L'obiettivo di questo volume è dunque quello di raccogliere esperienze/conoscenze e di aprire lo sguardo verso il futuro.

Sofia Pescarin, ricercatrice del Consiglio Nazionale delle Ricerche presso l'Istituto di Scienze per il Patrimonio Culturale (ISPC). Lavora nel Virtual Heritage Lab da più di vent'anni, dove si occupa di settori di ricerca che includono Archeologia Virtuale, ricostruzione del paesaggio antico, Digital Heritage, Musei Virtuali, Design dei sistemi interattivi, Applied Games, Embodied Cognition. È stata coordinatrice del network europeo sui musei virtuali (V-MUST.NET 2011-2014) e co-chair del convegno mondiale DigitalHeritage. Dal 2018 insegna "Intangible Heritage and Multimedia" all'Università degli studi di Bologna (DHDK) e "Multimodal Design" all'Università di Ferrara (Innovation Design). È chief editor del journal Elsevier DAACH ed ha recentemente lavorato alla pubblicazione del videogioco per Sony Playstation VR "Una notte nel Foro" (A Night in the Forum: 2019) nell'ambito del progetto europeo REVEAL (www.revealvr.eu).