

4 maggio 2018 13:10

Videogiochi e patrimonio culturale, Costa: trasversalità tra tutela e valorizzazione possibile e necessaria



La trasversalità tra tutela e valorizzazione, tra competenza culturale e tecnologica, tra business e valore intrinseco, tra pubblico e privato è non solo possibile, ma necessaria per camminare al passo del nostro tempo, prendendo a bordo i cittadini di oggi, i giovanissimi come i maturi. Lo ha sottolineato ad Agcult l'eurodeputata **Silvia Costa** (Pd), in un'intervista a margine del Workshop "Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale" che si è tenuto a Cinecittà nell'ambito di RomeVideoGameLab, la kermesse organizzata da Istituto Luce Cinecittà dedicata al mondo variegato e spettacolare dei videogiochi.

"Quando ho guidato la stesura di Europa creativa le voci contrarie all'inserimento dei videogiochi erano forti e motivate dal dubbio che avrebbero enfatizzato il business e mortificato il livello culturale", spiega la Costa. "L'assunto su cui si basa Europa creativa – e ancora lo farà grazie al rinnovo previsto nel settennio 2021-2027 – trova qui piena conferma, ancor più importante nell'Anno europeo del patrimonio culturale. L'Anno ha lo scopo di incoraggiare tutti a scoprire l'immenso patrimonio culturale dell'Europa, rafforzando il senso di appartenenza a un comune spazio europeo, nonché il senso di una vera cittadinanza europea. Per realizzare questa finalità è necessario raggiungere un pubblico più ampio possibile, in particolare bambini e giovani, le comunità locali e coloro che raramente entrano in contatto con la cultura, per promuovere un comune senso di responsabilità. Roma Video Game Lab è un evento di eccellenza perché presenta casi maturi e molto sofisticati che integrano tecnologia avanzata (immersiva, reattiva, poliesperienziale) con competenze archeologiche, storiche e artistiche di livello accademico alto. E in più, in sinergia dichiarata con i Musei e i soggetti territoriali, che dimostrano piena condivisione e appoggio, portando un enorme

valore aggiunto”.

VIDEOGIOCHI STRUMENTI DI INTERAZIONE NEL CORSO DI UNA VISITA AL MUSEO

La giornata di oggi, i cui protagonisti sono non a caso il Dipartimento ad hoc del CNR, la direzione generale dei Musei e quella del Cinema del MIBACT, “è così importante perché disegna una strada di alto profilo scientifico e culturale e insieme sceglie di attirare i cittadini suscitando fantasia, curiosità e anche – perché no – simpatia. Spolverargli di dosso quella patina da osservatore passivo che guarda, spesso con disinteresse o svogliatamente, e poi passa oltre. Le opere esposte nel museo del 2030 devono dialogare e catturare l’attenzione sfruttando quanto più possibile strumenti avanzati come lo sono adesso il touch pad, la realtà aumentata o, appunto, i videogiochi. Quest’ultimi non solo come strumenti per avvicinare maggiore pubblico (specie quello giovanile), ma anche come modalità di interazione e/o intrattenimento nel corso di una visita al museo”.

IL SUPPORTO DI EUROPA CREATIVA

Il sottoprogramma MEDIA di Europa Creativa, evidenzia quindi la Costa, “supporta già progetti di videogame purché presentino ‘valore innovativo e creativo, diversità culturale e maggiore attenzione all’identità e al patrimonio culturale d’Europa rispetto alle opere tradizionali esistenti’ (Fonte: Commissione). Come lo dimostra ad esempio l’ultimo bando EACEA 24/2017 (Sostegno Allo Sviluppo Di Videogiochi Europei): il budget totale disponibile per il cofinanziamento è di 3,78 milioni di euro, il contributo nell’ambito di queste linee guida è compreso tra 10.000 euro e 150.000 euro per lo sviluppo del concept e del progetto di un videogioco europeo”. Nel progetto di bilancio Ue, inoltre, la Commissione europea si è impegnata a incrementare del 64 per cento in ricerca, innovazione e investimenti digitali (100 miliardi, il Parlamento Ue ne chiede almeno 120).

UNA STRATEGIA PER FAR SÌ CHE I VIDEOGIOCHI SIANO DI SUPPORTO A MUSEI

L’eurodeputata traccia quindi una strategia in cinque mosse per fare in modo che i Videogiochi possano essere di supporto a musei e strumento di conoscenza del patrimonio culturale: “Attingere quanto più possibile a fondi Ue attraverso i programmi preposti (MEDIA e Horizon 2020 per la ricerca/innovazione); far sì che tali fondi, attraverso le programmazioni nazionali, siano distribuiti alle regioni che necessitano di recuperare il gap tecnologico nelle infrastrutture digitali per la modernizzazione degli ICC (necessaria più omogeneità); investire sulla digitalizzazione dei musei e dei centri culturali e sulla formazione del personale, sia fornendo gli strumenti tecnici sia accrescendo le nuove competenze; promuovere campagne di sensibilizzazione, Open Days, Workshop, Incontri Scuola-Musei etc. dedicati al settore videoludico come strumento di scoperta e conoscenza alternativa del patrimonio culturale (anche nei programmi scolastici); favorire infine la commercializzazione dei prodotti videoludici”.

Leggi anche:

[Bilancio Ue, per “Europa Creativa” proposto budget di 1,85 mld nel periodo 2021-2027](#)

[Videogiochi, il Cnr lancia “l’alleanza” tra ricerca, sviluppatori, cultura e politica](#)

[Videogiochi, l’Antico Egitto spiegato attraverso il Discovery Tour di “Assassin’s Creed”](#)

[Rapporto Aesvi: i videogiochi valgono 1,5 miliardi di euro nel 2017](#)

[RomeVideoGameLab, a Cinecittà la kermesse per vivere tutte le dimensioni del videogioco](#)

Ag|Cult

Agenzia giornalistica **AgCult**
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma
redazione@agcult.it