Comunicato stampa

**Rome Future Week**

**Il settore culturale, tra innovazione tecnologica e sviluppo digitale:**

**presentato alla Rome Future Week il paper di Fondazione Kainòn ETS, Associazione Civita e PTS**

*Il paper “To BE: il futuro digitale della cultura. Visioni, strategie e parole chiave*

*per il Web 3” esplora trend e opportunità della trasformazione digitale nella cultura*

*Milano, 20 settembre* – L’**evoluzione del settore culturale** nel nostro Paese sta attraversando una nuova fase caratterizzata dalla **trasformazione digitale della cultura**: un processo in atto di cui si sono già evidenziate **sfide, opportunità e strategie che** portano a una nuova personalizzazione delle esperienze culturali, a nuovi modelli di interazioni tra gli utenti e a una fruizione della cultura più inclusiva e sostenibile, anche attraverso l’intelligenza artificiale.

Queste tematiche sono state approfondite in occasione della **Rome Future Week** e descritte nel paper ***“To BE: il futuro digitale della cultura. Visioni, strategie e parole chiave per il Web 3”***, realizzato da **Fondazione Kainòn ETS** in collaborazione con il curatore dei contenuti **Claudio Calveri**, e presentato presso l’Associazione Civita. Una pubblicazione che rappresenta la sintesi delle riflessioni emerse durante un ciclo di incontri organizzati da **Fondazione Kainòn ETS** in collaborazione con **Associazione Civita,** **PTS** (società di consulenza strategica e direzionale), e con il sostegno di ICOM Italia, nell’ambito del progetto “*To BE. Conversazioni sul futuro digitale della cultura”*.

Il paper offre una sintesi di visioni, direzioni di sviluppo di strategie e rappresenta uno **strumento per gli operatori culturali che vogliano meglio comprendere e approfondire gli impatti presenti e futuri dell’evoluzione del Web3** sui propri modelli **culturali, educativi, relazionali, gestionali ed etici**.

In particolare, il **Web3** si riferisce alla generazione di Internet costruita sulla **tecnologia blockchain** e su **protocolli decentralizzati**. Lo scopo di queste ambientazioni digitali è quello di **essere più aperto, sicuro e incentrato sull'utente**. Un **impatto rivoluzionario è ad esempio quello che potrebbe avere sull’istruzione:** il Web3potrebbe favorire una nuova personalizzazione dell'apprendimento, rafforzare l'inclusione e consentire agli studenti di avere maggiore controllo sui propri percorsi di apprendimento.

Il **Web3 promette di democratizzare l'accesso all'educazione e alla cultura**, mettendo l'utente stesso al centro dell'esperienza digitale, anche attraverso esperienze di fruizione della cultura coinvolgenti e interattive.

In tal senso, come approfondito nel paper, elementi come la **realtà virtuale, la realtà aumentata, la narrazione interattiva, la gamification e l’interazione sociale** stanno già giocando un ruolo chiave per il miglioramento dell’esperienza culturale, sempre più dinamica e partecipativa per le persone che la vivono.

In questo scenario, il paper esplora anche il concetto di realtà “**phygital”**: termine che si riferisce alla fusione di esperienze fisiche e digitali in vari aspetti della vita, compreso il mondo culturale. Di questa convergenza del regno fisico e di quello digitale sono state quindi esplorate le nuove possibilità di espressione culturale, consumo, conservazione e accessibilità.

***“To BE: il futuro digitale della cultura. Visioni, strategie e parole chiave per il Web 3”*** *r*appresenta quindi un’analisi che esplora le **potenzialità del Web3 e delle nuove tecnologie nella definizione del futuro digitale della cultura**: una risorsa a supporto di operatori e stakeholder culturali che vogliono sfruttare le capacità delle nuove piattaforme e soluzioni digitali, per una fruizione della cultura al passo con l’evoluzione tecnologica e digitale.

Il paper è diviso in **sei capitoli** corrispondenti ai sei talk del ciclo di incontri, ognuno focalizzato su un tema specifico:

* Le nuove forme e funzioni della conoscenza nel Web3 - Algoritmi, Dati, Knowledge Hub e Serious Gaming
* Immersione ed esperienza nel Web3 - VR, AR, gaming e Digital Trust
* Interazioni digitali nel Web3 oltre l’engagement - Realtà Mista, habitat ibridi e dimensione phygital
* Il valore della personalizzazione dell’esperienza nel Web3 - Blockchain, NFT e l’innovazione del valore
* Come funzionano le comunità digitali nel Web3 – DAO (Decentralized Autonomous Organizations), Tokenizzazione e “crowd business”
* Progettare esperienze culturali rispettose nel Web3 - Intelligenza Artificiale, etica digitale e digital responsibility.

Ogni incontro ha offerto visioni su buone pratiche e progetti, stimolato riflessioni su futuri possibili attraverso i contributi di rappresentanti di istituzioni culturali nazionali e internazionali, figure del mondo dell’innovazione tra imprese, centri di ricerca, studiosi e ricercatori sui temi della *digital transformation* e del Web3.

*"Il nostro impegno in questo progetto riflette la nostra visione di un futuro dove la cultura e la tecnologia si integrano per creare nuove esperienze e opportunità* – ha dichiarato **Angela Tibaldi, Associate Partner di PTS**. *Siamo orgogliosi di aver contribuito a questo paper e al ciclo di incontri da cui è nato: siamo convinti che possano offrire a operatori culturali e istituzioni strumenti concreti per affrontare le sfide del Web3 nel settore culturale”.*

*“La Fondazione Kainòn ETS crede che la relazione tra innovazione e settore culturale non solo sia importante, ma che debba essere al centro dello sviluppo sociale ed economico del Paese* – ha commentato **Emanuela Totaro, Segretario Generale Fondazione Kainòn ETS**. *Questo è possibile a nostro avviso solo facilitando la comprensione reciproca tra i soggetti che abitano e alimentano entrambi i settori. Il paper “****To BE: il futuro digitale della cultura. Visioni, strategie e parole chiave per il Web 3”*** *vuole quindi essere per entrambi uno strumento di visione ma allo stesso tempo molto concreto, per stimolare una maggiore comprensione delle dinamiche presenti e delle traiettorie future alla base della cultura digitale, che possono rappresentare leva di sviluppo per le istituzioni culturali”.*

*"Il futuro digitale della cultura, al centro del paper To BE, si configura come straordinaria opportunità per espandere i confini della conoscenza e della partecipazione culturale. Superata la fase nella quale il trend dominante fra le istituzioni culturali era legato al metaverso e alle tecnologie immersive, ciò che oggi sta influenzando il processo di digital transformation dei luoghi della cultura è sicuramente l’esplosione dell’IA, con le sue enormi potenzialità in termini di efficientamento gestionale, creazione di servizi personalizzati, potenziamento dell’accessibilità ai contenuti culturali e supporto all’inclusività.” –* ha affermato**Simonetta Giordani, Segretario Generale dell’Associazione Civita** *– “Questo scenario pone anche diverse questioni aperte, non solo in termini etici e di governance, ma anche rispetto alla sopravvivenza di alcune professioni culturali e alla necessità di sviluppo delle competenze fra gli operatori di questo settore, in risposta ai reali fabbisogni del mondo culturale e creativo."*

Il paper è stato presentato ieri, il 19 settembre, nel corso del talk *“Il futuro digitale della cultura”*, organizzato da Fondazione Kainòn ETS, Associazione Civita e PTS nell’ambito della Rome Future Week.

***“To BE: il futuro digitale della cultura. Visioni, strategie e parole chiave per il Web 3”***è scaricabile gratuitamente dal [**sito**](https://fondazionekainon.it/progetto/il-futuro-digitale-della-cultura/)di **Fondazione Kainòn ETS**, mentre è possibile rivedere ogni incontro sul canale ufficiale [**YouTube**](https://www.youtube.com/@FondazioneKainon)della Fondazione.

\*\*\*

**Fondazione Kainòn ETS**

La fondazione Kainòn ETS è un ente privato nato per facilitare l’incontro tra innovazione digitale e settore culturale. Lo fa attraverso quattro linee di attività: *awareness* delle organizzazioni culturali sull’innovazione digitale; sostegno ai talenti e alla formazione di competenze; supporto alle sperimentazioni; povertà educativa e disagio sociale. Ha attivato diversi progetti tra cui: “*Verso un museo del futuro. Un laboratorio aperto di riflessione*” (2022/2023): percorso di empowerment e coprogettazione in partnership con ICOM Italia, con 50 player nazionali di settore coinvolti, nato per supportare la ridefinizione del ruolo dei musei nel prossimo decennio, con focus su immersività, spazi virtuali, metaverso**. “*ToBE. Conversazioni attorno al futuro digitale della cultura*”** (2023/2024), in collaborazione con Associazione Civita e PTS, un ciclo di incontri per esplorare le traiettorie future della cultura sul Web3, che ha visto il coinvolgimento di rappresentanti di istituzioni culturali nazionali ed internazionali dell’innovazione.

[info@fondazionekainon.it](mailto:info@fondazionekainon.it) – tel. 06.87800947

**Associazione Civita** è un’organizzazione di imprese ed enti di ricerca impegnata da oltre 35 anni nella promozione culturale, nella convinzione che lo straordinario patrimonio del nostro Paese sia la grande “risorsa capitale” da tutelare e valorizzare, come motore di un nuovo modello di sviluppo economico e sociale. Nata per recuperare l’antico borgo di Civita di Bagnoregio, opera da sempre nella ricerca di un dialogo innovativo fra i mondi della cultura, delle Istituzioni e dell’economia. Proprio nel noto borgo dell’Alto Lazio, sospeso sulla rupe tufacea a costante rischio di crollo, è nato il progetto visionario di Gianfranco Imperatori che nel tempo ha preso forma ed è diventato realtà. Tra i driver dell’associazione, oltre alla tutela e valorizzazione del patrimonio, l'Associazione Civita oggi annovera l’interesse per l’Innovazione culturale e per la Sostenibilità. **Ufficio stampa Associazione Civita**

Véronique Haupt – [haupt@civita.it](mailto:haupt@civita.it) – cell. 327 1706878

**PTS**

Il **gruppo PTS** si occupa di consulenza strategica e direzionale, con un approccio interdisciplinare, basato su metodologie di analisi consolidate, che integra consulting, innovation, finance e communication. Il gruppo ha sviluppato diversi mercati e opera attraverso numerose industries in molteplici settori ad alto potenziale strategico: trasporti, energia, infrastrutture, cultura, turismo, PA, telecomunicazioni, PMI e sport, settore in cui è leader con assistenza prestata alle principali componenti del sistema sportivo italiano. PTS ha oltre 60 anni di esperienza nel mondo della consulenza arricchita, negli anni, dall’aggregazione di 12 società che hanno contribuito a rafforzarne il know-how. Oggi PTS ha oltre 500 clienti nazionali e internazionali e più di 200 professionisti che lavorano nelle 5 sedi principali di Roma, Milano, Verona, Genova e Trieste. Il fatturato consolidato del 2023 ha superato i 20 milioni di euro.

**Press Office PTS - eos comunica**

Michela Gelati - michela.gelati@eoscomunica.it - cell. 347 6339998

Luigi Borghi - luigi.borghi@eoscomunica.it - cell. 392 9958934